

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI MASYARAKAT YANG BERADAB SISWA KELAS IV

Krisnina¹, Viktor Pandra², Aren Frima³

Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}

krisnina011@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah menerapkan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS pada Materi masyarakat yang beradab Kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Pendekatan yang digunakan adalah *pre-experimental designs* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan analisis data hasil tes awal (*pre-test*) nilai rata-rata 42,43 dan untuk tes akhir (*post-test*) nilai rata-rata 85,33. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pre-test*. Setelah dihitung dengan menggunakan rumus uji-Z diperoleh nilai $Z_{hitung} = 5,27$ yang dibandingkan dengan nilai Z_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 adalah 1,64. Jadi nilai $Z_{hitung} = 5,27 > Z_{tabel} = 1,64$ menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Simpulan, bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan model *role playing* dalam Pembelajaran IPS pada Materi masyarakat yang beradab Kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar, IPS

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of student learning outcomes after implementing the Role Playing Model in Social Studies Learning on Civilized Society Material for Class IV of SD Negeri 57 Lubuklinggau significantly. This type of research is Quantitative research. The approach used is pre-experimental designs with one group pretest-posttest design. Based on the analysis of the initial test results (pre-test) the average value is 42.43 and for the final test (post-test) the average value is 85.33. This shows that the average post-test value is greater than the average pre-test value. After being calculated using the Z-test formula, the Zcount value = 5.27 is obtained which is compared to the Ztable value with a significance level of 0.05 is 1.64. So the Zcount value = 5.27 > Ztable = 1.64 indicates that H_a is accepted and H_o is rejected. In conclusion, the learning outcomes of students after implementing the role-playing model in Social Studies Learning on Civilized Society Material for Class IV of SD Negeri 57 Lubuklinggau are significantly complete.

Keywords: *Role Playing Model, Learning Outcomes, Social Studies*

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa Pendidikan adalah proses menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa dididik dapat secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kepribadian, religius, kemandirian, kecerdasan, moral yang tinggi, keterampilan dan, kepribadian

yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Sekolah adalah tempat di mana siswa belajar, mendapatkan ilmu, bagaimana murid dapat mendapatkan wawasan, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Karakteristik anak Sekolah Dasar (SD) yang berinteraksi dan sering bermain. Selain itu, keterampilan sosial yang baik diperlukan untuk berinteraksi dalam pergaulan. Karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting di dalam membangun sikap interaksi sosial anak. Setiap anak mampu berinteraksi atau bergaul dengan orang-orang di sekitarnya, seperti teman-teman sekolah, dengan memiliki sikap interaksi sosial yang baik. Apabila setiap anak dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik, proses perkembangan sikap interaksi sosial mereka akan makin terasah. Ini akan mencegah anak-anak merasa terkucilkan dalam lingkungan sosial mereka. Sebagian besar guru IPS hanya berfokus pada teori daripada mengajarkan siswa menjadi warga negara yang baik. Namun, jelas sulit untuk mengubah pola pikir siswa dari belajar secara terpisah menjadi belajar terpadu di sekolah dasar. Akibatnya, banyak siswa masih kesulitan mengikuti pelajaran. Menurut Ferdiansyah et al., (2023); Agustina et al., (2023) IPS adalah kumpulan kejadian, lalu realitas hidup manusia yang digunakan untuk memprediksi apa yang akan terjadi di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV Ibu Ria Yuniarti, S.Pd di SD Negeri 57 Lubuklinggau pada tanggal 12 Februari 2024. Siswa kelas IV pembelajaran IPS masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Dari 30 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 12 perempuan, hanya 12 siswa (40%) yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 18 siswa (60%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, ada beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar rendah siswa seperti siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, siswa jarang bertanya tentang materi yang diajarkan. Pada saat belajar, guru jarang menggunakan model pembelajaran yang tidak menarik, tidak efektif, dan, tidak memvariasikan. Akibatnya, siswa kesulitan menghafal pelajaran sebelumnya, menyebabkan mereka menjadi tidak bersemangat, ribut, dan lupa dalam waktu singkat, hampir kebanyakan kegiatan pembelajaran berfokus pada guru.

Salah satu dari komponen yang bisa membantu keberhasilan dalam pembelajar adalah proses pembelajar yang menyenangkan. Karena ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bahan pelajaran akan menjadi mudah diterima dan dipahami oleh siswa dengan baik. Banyak cara atau metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah model *role playing*. Selain itu, dapat mengalihkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan dengan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah model *role playing* (bermain peran). Menurut Anjarsari et al., (2021); Tarigan (2016) model *role playing* ialah model pembelajaran melihat situasi sosial akan kompleks dengan penekanan pada keterlibatan alat indra dan emosional dalam situasi masalah. Dibandingkan dengan belajar secara individual, selama dan setelah drama siswa akan lebih aktif dalam menggunakan model *role playing*. George Shafteel mempromosikan model pembelajaran bermain peran, yang berpendapat bahwa bermain peran bisa membantu siswa mengungkapkan perasaan mereka dan meningkatkan ingatan mereka melalui partisipasi spontan dan evaluasi situasi masalah nyata.

Adapun penelitian terdahulu dilakukan oleh Naibaho et al., (2021); Buaton et al., (2021) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari

persentase ketuntasan belajar individu, klasikal, dan nilai rata-rata siswa yaitu; pada pretes siswa secara individual yaitu 8 orang yang tuntas, secara klasikal yaitu 22.8% dengan nilai rata-rata 59.77. Pada siklus I secara individual yaitu 16 orang yang tuntas, secara klasikal 45.71% yang tuntas dengan rata-rata 71.20. Pada siklus II secara individual yaitu 31 orang yang tuntas, secara klasikal 88.57% dengan rata-rata 81.00. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *role playing*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS pada Materi masyarakat yang beradab siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* dalam penelitian *pre-experimental design*, tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Berikut ini adalah desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Pre-Eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = *Pre-test* (Sebelum diberikan perlakuan/treatment)

O₂ = *Post-test* (Setelah perlakuan/treatment)

X = *Treatment* atau perlakuan dengan menerapkan Model *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPS

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2023/2024. SD Negeri 57 Lubuklinggau terletak di Jl. Kutilang Rt.01 Kel. Marga Mulya Kec. Lubuklinggau Selatan II. Dan waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu dilakukan pada semester genap pada tanggal 23 April s.d. 23 Mei 2024.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 57 Lubuklinggau tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari satu kelas. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Tabel 2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	18	12	30
		Jumlah Siswa		30

Sampel

Untuk mengambil sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, yang berarti bahwa setiap anggota populasi kecil, yaitu sekitar 30 orang. Jadi, sampel penelitian ini terdiri dari semua siswa di kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau, yang berjumlah 30 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan teknik tes. Tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan bersama dengan alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kemampuan, dan bakat siswa. Hasil tes pada penelitian ini dapat dijadikan pedoman apakah dengan menggunakan model *role playing* pada materi masyarakat yang beradab mengukur hasil belajara IPS kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

Teknik Analisis Data

Menghitung Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku pada tes awal dan akhir dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N} \text{ dan } s = \sqrt{\frac{\sum (Xi - \bar{X})^2}{(N - 1)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai Rata-rata
 $\sum Xi$ = Jumlah Data
 N = Banyak data
 s = Simpangan baku

Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini digunakan untuk menentukan apakah distribusi kedua kelompok populasi normal atau tidak. Rumus yang digunakan dalam uji normalitas digunakan rumus X^2_h (chi kuadrat hitung) yaitu:

$$X^2_h = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

X^2_h = Chi kuadrat hitung
 fo = Frekuensi observasi
 fh = Frekuensi harapan

Selanjutnya X^2_{hitung} dibandingkan dengan X^2_{tabel} dengan derajat keabsahan (d_k)=n-1 dimana n adalah banyaknya kelas interval. Jika dinyatakan dengan taraf signifikansinya adalah 5% ($\alpha = 0,05$). Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dan jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa setelah menerapkan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS pada Materi masyarakat yang

beradab Kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Teknik yang dipakai dalam menganalisis dan menguji hipotesis dengan uji statistik uji z. Rumus uji-z yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Z_{hitung} = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{\sigma}{\sqrt{N}}}$$

Keterangan:

Z_{hitung} = Harga yang dihitung dan menunjukkan nilai standar deviasi dari distribusi normal (Tabel z)

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

μ_0 = Nilai yang dihipotesiskan

σ = Standar deviasi populasi yang telah diketahui

$\sqrt{N}$ = Jumlah anggota sampel

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah bahwa jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak; sebaliknya, jika $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebagai hasilnya, $\alpha = 0,05$ dan $d_k = (n-1)$ adalah taraf signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, Penulis menghadiri empat pertemuan, masing-masing satu kali untuk melakukan tes awal (*pre-test*), dua kali untuk melakukan pembelajaran atau perlakuan menggunakan model *role playing* dan satu kali melakukan tes kemampuan akhir (*post-test*). Sebelum melakukan penelitian, instrumen diuji dikelas V yang berjumlah 23 siswa pada tanggal 25 April 2024.

Tes awal (*pre-test*) dilakukan untuk mengetahui bagaimana siswa memahami materi. Pada pertemuan awal (*pre-test*), yang diadakan pada tanggal 6 Mei 2024, 30 siswa mengikutinya. Soal-soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda berjumlah 15 soal yang memiliki validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran yang sudah diketahui. Data penelitian tentang kemampuan siswa sebelum mengikuti pembelajaran IPS berasal dari soal atau tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum mereka menerima instruksi dari penulis. Menunjukkan hasil tes awal (*pre-test*) siswa dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 3
Hasil Tes Awal (*pre-test*) siswa

Simpangan Baku	10,00
Nilai Rata-Rata	42,43
Nilai Tertinggi	67
Nilai Terendah	27
Siswa Yang Tuntas	0 (0%)
Siswa Yang Tidak Tuntas	30 (100%)

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM sekolah, yaitu 75. Ini menunjukkan bahwa tidak ada (0%) siswa yang tuntas dalam tes awal (*pre-test*) ini, dan 30 siswa (100%) mendapatkan nilai kurang dari 75. Nilai tertinggi adalah 67 dan nilai terendah adalah 27. Secara keseluruhan, rata-rata nilai 42,43. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa kurang dari 75. Tes awal yang dilakukan oleh siswa sebelum memulai pembelajaran menggunakan model *role playing* termasuk kategori belum tuntas.

Tes akhir (*post-test*), dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS. Ini dilakukan dengan menggunakan model *role playing*, soal tes digunakan yaitu soal pilihan ganda dengan 15 soal dengan skor masing-masing 1 sehingga total skor adalah 15. Hasil tes akhir (*post-test*) ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 4
Hasil Tes Akhir (*Post-Test*) Siswa

Simpangan Baku	9,83
Nilai Rata-Rata	85,33
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	67
Siswa Tuntas	25 (80%)
Siswa Yang Tidak Tuntas	5 (20%)

Tabel 2 menunjukkan perbedaan hasil belajar antara kemampuan tes awal (*pre-test*) dan kemampuan tes akhir (*post-test*). Ini menunjukkan bahwa hasil belajar lebih baik dengan model *role playing*. Setelah ujian, 5 siswa menerima nilai kurang dari 75, 25 siswa menerima nilai lebih dari 75. Nilai tertinggi adalah 100, dan terendah adalah 67. Nilai rata-rata siswa adalah 85,33 dengan simpangan baku 9,83. Karena nilai rata-rata siswa lebih dari 75, dapat disimpulkan bahwa hasil tes akhir (*post-test*) siswa setelah pembelajaran dengan model *role playing* telah dikategorikan tuntas.

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Perhitungan statistika untuk uji normalitas data, di mana taraf kepercayaan 0,05 dan derajat kebebasan (d_k)=n-1, di mana n adalah banyaknya kelas interval, menyatakan bahwa data akan berdistribusi normal. Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, maka data berdistribusi normal, dan jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, maka data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas dengan kecocokan X^2_h (chi kuadrat hitung) digunakan untuk mengetahui kenormalan data hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel 4.4 berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Normalitas

Tes	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)	3,02	9,48	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ (data berdistribusi normal)

Berdasarkan uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi diketahui, rumus uji-Z digunakan untuk menguji hipotesis. Z_{hitung} dibandingkan dengan Z_{tabel} dengan d_k (n-1), dan taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Dengan asumsi bahwa $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, H_a akan diterima dan H_o akan ditolak. Pada tabel 4. 5 menunjukkan hasil uji hipotesis untuk data *post-test*.

Tabel 6
Hasil Uji Hipotesis Nilai Post-Test

Data	Z_{hitung}	d_k	Z_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	5,27	30-1	1,64	H_a diterima H_o ditolak

Tabel 6 menunjukkan hasil uji-z kemampuan akhir (*post-test*) siswa. Menunjukkan bahwa $Z_{hitung} (5,27) > Z_{tabel} (1,64)$, yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sebagai hasil dari penelitian, "Hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau setelah diterapkan model *role playing* signifikan tuntas."

Menurut tabel 5 dari tes akhir (*post-test*), nilai $X^2_{hitung} = 3,02$ dan nilai X^2_{tabel} dengan derajat kebebasan (d_k) = n-1. Nilai X^2_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan $d_k = 5-1$ adalah 9,48, jadi $3,02 < 9,48$, yang berarti $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, sehingga data dianggap berdistribusi normal.

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri 57 Lubuklinggau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah menerapkan Model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS pada materi masyarakat yang beradab di kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Diketahui bahwa penerapan model *role playing* meningkatkan hasil nilai siswa pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Sebelum penelitian dilakukan, penelitian memberikan siswa tes awal (*pre-test*) dan memberi tahu mereka apa yang harus mereka lakukan pada tes awal. Tidak ada siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, menurut analisis data tes awal (*pre-test*). Dengan nilai rata-rata 42,43 untuk seluruh siswa pada tes awal, dapat disimpulkan bahwa hasil tes awal siswa sebelum penerapan model *role playing* dianggap belum tuntas. karena rata-rata nilai siswa masih jauh di bawah KKM, yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak belajar tentang pembelajaran IPS tentang materi masyarakat yang beradab selama tes awal. Setelah tes awal (*pre-test*), penelitian melakukan perlakuan dengan menggunakan model *role playing* dalam dua pertemuan, pada tanggal 7 dan 8 Mei 2024. Karena siswa aktif dalam pembelajaran, pembelajaran berlangsung selama setiap pertemuan. Peneliti meminta siswa memainkan peran dalam materi masyarakat yang sesuai dengan teks drama yang disusun oleh penulis.

Kemudian, pesertadidik dituntut untuk bekerja sama dalam proses bermain peran. Pada saat pertemuan pertama pada tanggal 7 Mei 2024 peneliti terlebih dahulu membagikan kelompok menjadi 5 kelompok yang berisikan 6 orang tiap kelompoknya, kelompok tersebut sudah ditentukan oleh peneliti sesuai karakter yang akan diperagakan. Setelah itu peneliti memberikan arahan dan menjelaskan bagaimana langkah-langkah cara untuk bermain peran. Lalu siswa mulai memahami bagaimana cara bermain peran, disaat pementasan bermain peran dimulai peneliti meminta untuk memulai bermain perannya secara bergantian dimulai dari kelompok satu dan dua terlebih dahulu untuk kelompok selanjutnya dilanjutkan pada tanggal 8 Mei 2024 sampai semua kelompok bermain peran sampai selesai. Bermain peran pun dimulai sesuai arahan yang telah peneliti arahkan dan jelaskan sebelumnya, sehingga pada pertemuan pertama proses pembelajaran berlangsung cukup berjalan dengan baik.

Pada pertemuan selanjutnya yaitu pada tanggal 8 Mei 2024 dilanjutkan kembali bermain peran dimulai dari kelompok 3 s.d kelompok 5, setelah semua kelompok selesai bermain peran selanjutnya peneliti memberikan lembar kerja siswa tujuannya untuk mengetahui seberapa paham materi yang telah disampaikan melalui bermain peran selanjutnya peneliti menyuruh siswa membacakan hasil yang telah mereka dapatkan untuk dijadikan sebuah kesimpulan. Selama proses bermain peran tidak terdapat hambatan pada kegiatan pembelajaran, mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengkomunikasikan hal yang kurang dimengerti secara langsung dengan peneliti, sehingga pembelajaran berjalan lancar. Dengan diterapkan model *role playing* pada pembelajaran IPS materi masyarakat yang beradab siswa kelas

IV SD Negeri 57 Lubuklinggau merasa lebih antusias, lebih bersemangat dan mudah di mengerti karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa mendapat suasana yang baru pada proses pembelajaran IPS materi masyarakat yang beradab. Hal tersebut, membuat siswa tidak mudah menjadi jenuh dan bosan selama proses pembelajaran IPS. Setelah itu, peneliti melakukan tes akhir (*post-test*), dengan menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran IPS pada materi masyarakat yang beradab. Sekitar 25 siswa (80%) menerima nilai di atas KKM, dan 5 siswa (20%) menerima nilai yang kurang atau masih di bawah KKM. Nilai tertinggi dari tes akhir (*post-test*) adalah 100, dan nilai terendah adalah 67.

Nilai tertinggi untuk tes akhir (*post-test*) adalah 100, dan nilai terendah adalah 67. Nilai rata-rata keseluruhan untuk tes akhir (*post-test*) berdasarkan perhitungan adalah 85,33. $X^2_{hitung} = 3,02$, dan $X^2_{tabel} = 9,48$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah penerapan model *role playing*, nilai rata-rata hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas ($\mu > 75$). Karena $Z_{hitung} = 5,27 \geq Z_{tabel} = 1,64$, hipotesis diterima.

SIMPULAN

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran IPS pada materi masyarakat yang beradab kelas IV SD Negeri 57 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. T., Rahmadani, N. D., Leviantia, B. U. (2023). Transformasi Model Pembelajaran IPS dalam Mengikuti Dinamika Kurikulum. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 196-209. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/download/30174/17133/89590>
- Anjarsari, T., Frima, A., & Valen, A. (2021). Penerapan Model Role Playing Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Taba Tebing. *Primary Education Journal: Silampari*, 3(1), 7-11. <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/PEJS/article/view/2065/1012>
- Buaton, R. A., Sitepu, A., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4066–4074. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1398>
- Ferdiansyah. O., Pandra. V., & Yuneti. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal: Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 6(2), 620-629. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7122>
- Naibaho, Y., Tanjung, S. D., & Simrmata, J. E. (2021). Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD Swasta Adven Timbang Deli. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1471-1481. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8549>
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan UKUI. *Primary*, 5(3), <http://dx.doi.org/10.33578/jpfskip.v5i3.3898>