

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENGUKUR HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD

Octa Ferdiansyah¹, Viktor Pandra², Armi Yuneti³
Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau^{1,2,3}
octaferdiansyah46@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Materi Proklamasi Kemerdekaan Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah menggunakan Model Pembelajaran *Role playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *pre-experimental one group pre-test post-test group*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji z. Hasil penelitian menunjukkan hasil *pre-test* memiliki nilai rata-rata sebesar 38,62 dan hasil *post-test* memiliki nilai rata-rata sebesar 73,87. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih besar daripada nilai rata-rata *pre-test* dengan selisih nilai sebesar 35,25. Setelah dihitung dengan menggunakan uji Z diperoleh nilai Z_{hitung} sebesar 2,39 yang dibandingkan dengan nilai Z_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 adalah 1,64. Jadi nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ atau $2,39 > 1,64$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah diterapkan model pembelajaran *Role playing* signifikan tuntas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, *Role playing*.

ABSTRACT

This research aims to determine the completeness of the learning outcomes of the Proclamation of Independence Material. Social Studies Learning Outcomes for class V students at SD Negeri Kertosari after using the Role-Playing Learning Model. The research method used is quasi-experimental research with a pre-experimental one group pre-test post-test group research design. The data collection techniques used were interviews, documentation, and tests. The data analysis techniques used in this research are the normality test and z test. The research results show that the pre-test results have an average value of 38.62 and the post-test results have an average value of 73.87. This shows that the average post-test value is greater than the average pre-test value with a difference in value of 35.25. After calculating using the Z_{test} , the Z_{count} value was 2.39 which was compared with the Z_{table} value with a significance level of 0.05, which was 1.64. So, the value $Z_{count} > Z_{table}$ or $2.39 > 1.64$. So, it can be concluded that the social studies learning outcomes of class V students at SD Negeri Kertosari after implementing the Role-Playing learning model are significant.

Keywords: IPS, Learning Outcomes, Role playing

PENDAHULUAN

IPS adalah sebagai rangkaian dari suatu peristiwa, dan realita kehidupan manusia membangun dirinya dan sekitarnya berdasarkan pada pengalaman yang mereka dapat sebelumnya dan dilakukan untuk masa sekarang dan digunakan untuk mengantisipasi hal-hal yang akan terjadi pada masa yang akan datang (Dewi, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan melalui wawancara yang dilakukan penulis di SD Negeri Kertosari dengan guru kelas V Ibu Suliyem, S.Pd. SD dan beberapa orang siswa kelas V, ditemukan suatu pokok permasalahan yang sama dengan pendapat di atas. Dari beberapa mata pelajaran yang ada di sekolah diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran IPS khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru seharusnya mampu melakukan variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran misalnya dengan menggunakan strategi, model, ataupun media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *role playing* karena model pembelajaran ini dapat menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana serta mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Hal ini dipertegas oleh Bera (2022) bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh. Adapun alasan peneliti memilih mengambil kelas V yaitu karena Menurut Hidayati dkk (2022) ketika proses pembelajaran IPS di kelas V, bahwa siswa belum memberikan respon yang cukup baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Terlihat dalam pembelajaran siswa pasif dan tidak kreatif, dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pada penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Eksperimen One-Group Pretest-Posttest Design.

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiyono (2012))

Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri Kertosari. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Kertosari, khususnya pada pembelajaran IPS. Waktu penelitian ini berlangsung pada bulan Maret-April, yaitu dilakukan pada semester genap, tahun ajaran 2022/2023 di SD Negeri Kertosari. Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Kertosari tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 16 orang siswa kelas V.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan tes. Pemberian tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* (tes awal) dan *pos-test* (tes akhir). Tes digunakan untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran

Role playing instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes untuk melihat hasil belajar siswa. Instrumen yang akan digunakan berbentuk tes dengan soal berupa pilihan ganda yang terdiri dari C1 sampai C3 dalam kisi-kisi tes instrumen. Sebelum melakukan uji coba instrumen, peneliti akan menyiapkan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan uji coba soal *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini peneliti memberikan soal untuk mengetahui kemampuan berpikir siswa. Peneliti menggunakan tes untuk uji coba berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 soal dengan tingkat kesukaran yang telah di sesuaikan yaitu tingkat C1-C3.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Validitas

Untuk mengetahui validitas butir soal tersebut dengan skor total yang diperoleh, yaitu menggunakan rumus korelasi *product serial moment*:

$$R_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

- R_{pbis} = Korelasi *Point Baserial*
 M_p = Skor rata-rata hitung yang dimiliki *testee*
 M_t = Skor rata-rata dari Skor total
 S_t = Standar Deviasi Skor Total
 p = Proporsi *testee* yang menjawab benar

- q = Proporsi *testee* yang menjawab salah

Interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Indeks Korelasi Validitas

Rentang korelasi	Kriteria
$r_{pbis} \leq 0,00$	Tidak valid
$0,00 < r_{pbis} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{pbis} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{pbis} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{pbis} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{pbis} \leq 1,00$	Sangat tinggi

(Sumber: Arikunto (2010))

Berdasarkan pernyataan di atas maka, distribusi pada tabel r untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-1$). Kriteria pengujiannya adalah Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sedangkan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan rumus K-R 20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{v_t - \sum pq}{v_t} \right)$$

(Sumber: Arikunto (2010))

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 v_t : Varians skor total
 p : PROPORSI subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)
 q : (1-p)

Klasifikasi untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas suatu tes dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Interpretasi Nilai r_{11}	Kriteria
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

(Sumber: Jakni, 2016)

Daya Pembeda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu dengan siswa yang tergolong kurang. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda pada butir soal adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

(Sumber: Jakni, 2016)

Keterangan:

- DP : Daya pembeda
 J_A : Banyaknya siswa kelompok atas
 J_B : Banyaknya siswa kelompok bawah
 B_A : Banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 B_B : Banyaknya siswa kelas bawah yang menjawab soal dengan benar

Kriteria klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Daya Pembeda

Rentang	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik

(Sumber: Jakni (2016))

Tingkat Kesukaran

Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks kesukaran butir soal untuk bentuk soal objektif sebagai berikut

$$TK = \frac{SA+SB}{n maks}$$

(Sumber: Siregar (2019))

Keterangan:

- TK : Tingkat kesukaran
 SA : Jumlah skor kelompok atas
 SB : Jumlah skor kelompok bawah
 n : Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah
 $maks$: Skor maksimal yang bersangkutan

Tingkat kesukaran butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong dalam butir dalam butir soal yang sukar, sedang dan mudah. Butir soal yang baik yaitu tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dalam menghitung tingkat kesukaran rumus, yang digunakan untuk menghitung indeks kesukaran (IK) setiap butir soal adalah sebagai berikut

$$TK = \frac{JB}{JS}$$

(Sumber: Jakni, 2016)

Keterangan:

- TK : Tingkat Kesukaran
 JB : Jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar
 JS : Jumlah keseluruhan siswa yang menjawab soal

Kriteria interpretasi tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. kriteriatingkat kesukaran

Nilai	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Sumber: Jakni (2016))

Teknik Analisis Data

Dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik ini digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar penerapan model pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IVA SD Negeri 42 Lubuklinggau. Langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah: Pertama, mencari nilai rata-rata dan simpangan baku pada tes awal dan akhir dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} \quad \text{dan} \quad S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{(n-1)}}$$

(Sumber: Jakni (2016))

Uji Normalitas Data

Rumus yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji *chi-kuadrat* dengan rumus dasar *chi-kuadrat* sebagai berikut yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sumber: Arikunto (2013))

Selanjutnya χ_{hitung}^2 dibandingkan dengan χ_{tabel}^2 dengan derajat kebebasan (dk) = n-1 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dimana n adalah banyaknya kelas interval. Jika $\chi_{hitung}^2 \leq \chi_{tabel}^2$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dan jika $\chi_{hitung}^2 > \chi_{tabel}^2$, maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Adapun uji hipotesis statistika dalam penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan rata-rata data, dalam hal ini data awal dan data akhir, untuk menganalisis hipotesis nol (H₀) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H₀ : Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah digunakan model pembelajaran *role playing* secara signifikan belum tuntas 68 ($\mu_0 < 68$)

H_a : nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* secara signifikan d tuntas 68 ($\mu_0 > 68$)

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

(Sumber: Riduwan, (2013))

Keterangan:

Z : Harga yang dihitung dan menunjukkan nilai standar deviasi dari distribusi normal

\bar{x} : Nilai rata-rata

σ : Standar deviasi populasi yang telah diketahui

μ_0 : Nilai yang dihipotesiskan

n : Jumlah anggota sampel

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah hipotesisnya adalah jika Zhitung > Ztabel maka H_a diterima dan H₀ ditolak dan jika Zhitung < Ztabel maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kertosari yang dimulai pada tanggal 14 Maret sampai dengan 14 April 2023. Menggunakan sampel yaitu kelas V dengan jumlah siswa 16 orang, penelitian ini menggunakan model *Role playing* dengan mata pelajaran yang

digunakan pada pembelajaran IPS tema 7 (Peristiwa dalam kehidupan), sebelum melakukan penelitian di kelas V peneliti melakukan uji coba instrumen kepada siswa kelas VI yang berjumlah 18 orang, dari hasil pengerjaan soal uji coba instrumen yang terdiri dari 25 soal berupa pilihan ganda dengan materi proklamasi kemerdekaan, dari 25 soal pilihan ganda yang diuji tersebut didapatkan hasil sebanyak 17 soal yang memenuhi kriteria atau bisa dikatakan valid dan terdapat 8 soal yang tidak memenuhi kriteria atau bisa dikatakan tidak valid.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan yaitu dengan rincian satu kali mengadakan tes awal (Pre-test), tiga kali mengadakan pembelajaran atau perlakuan dan satu kali mengadakan tes kemampuan akhir (Post-test). Sebelum melaksanakan penelitian dilakukan uji coba instrumen di kelas VI yang berjumlah 18 siswa.

Deskripsi Data Tes Kemampuan Awal (Pre-Test) Siswa

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Role playing*, soal *pre-test* yang akan digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 17 soal yang diambil pada tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan). *Pre-test* ini dilakukan pada siswa kelas V dan berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh rekapitulasi analisis data nilai dan simpangan baku yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai *pre-test*

Nilai Rata-rata	38,62
Nilai Tertinggi	71
Nilai Terendah	18
Siswa yang Tuntas	1 (6,25%)
Siswa yang Tidak Tuntas	15 (93,75%)

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 68 yang berarti tuntas dalam tes awal ini sebanyak 1 siswa (6,25%) dan nilainya kurang dari 68 (tidak tuntas) sebanyak 15 siswa (93,75). Nilai yang tertinggi 71 dan terendah 18. Rata-rata (\bar{X}) nilai secara keseluruhan sebesar 38,62. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil tes awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-ratanya kurang dari 68 ($\bar{X} < 68$).

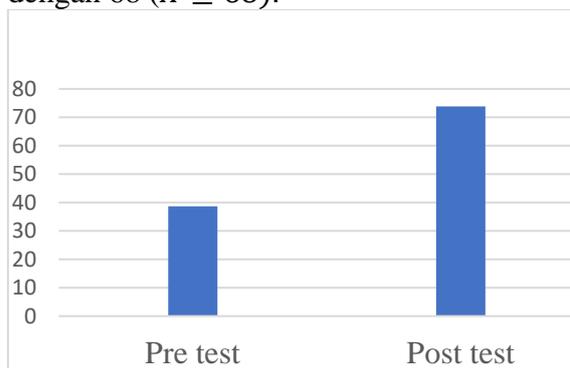
Deskripsi Data Tes Kemampuan Akhir (Post-Test) Siswa

Post-test (Tes Akhir) dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*. Soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 17 soal. Skor masing-masing 1, sehingga skor keseluruhannya adalah 17. Setelah diberikan skor per butir soal maka dapat diketahui hasil tes siswa. Hasil *Post-test* (Tes Akhir) dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai Post-Test

Simpangan Baku	9,83
Nilai Rata-rata	73,87
Nilai Tertinggi	88
Nilai Terendah	59
Siwa yang Tidak Tuntas	4 (25%)
Siswa yang Tuntas	12 (75%)

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 68 (tuntas) dalam post-tes (tes akhir) ini sebanyak 12 siswa (75%) dan yang nilainya kurang dari 68 (tidak tuntas) sebanyak 4 siswa (25%). Nilai yang tertinggi 88 dan terendah 59. Rata-rata nilai secara keseluruhan sebesar 73,87 jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil tes akhir setelah diterapkan model pembelajaran *Role playing* termasuk kategori tuntas, karena nilai rata-ratanya lebih dari atau sama dengan 68 ($\bar{X} \geq 68$).

**Grafik 1. Nilai rata-rata pre-test dan post-test**

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* 38,62 dengan kriteria tuntas (6,25%) dan siswa yang mendapatkan nilai <68 dengan kriteria tidak tuntas adalah sebanyak 15 orang (93,75%) dan nilai rata-rata *post-test* 79,70 dengan kriteria tuntas sebanyak 12 orang (75%) dan siswa yang mendapatkan nilai <68 dengan kriteria tidak tuntas adalah sebanyak 4 orang (25%).

Pengujian Persyaratan Analisis Data Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak, Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal dan jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal dengan nilai X_{tabel} ditentukan dengan nilai $dk = n-1$, uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil data tes kemampuan siswa berdistribusi normal atau tidak, untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas data dengan uji coba χ^2 (chi kuadrat), data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Skor Pre-Test dan Post-Test

Tes	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Tes awal (Pre-Test)	5,8135	9,49	Normal
Tes Akhir (Post Test)	4,2462	9,49	Normal

Berdasarkan tabel 8 tersebut, menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} data *pre-test* dan data *post-test* lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} , nilai χ^2_{hitung} data *pre-test* adalah (5,8135) dengan χ^2_{tabel} (9,48), berarti $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, sedangkan nilai χ^2_{hitung} data *post-test* adalah (4,2462) dengan χ^2_{tabel} (9,48), berarti $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, dengan demikian pengujian normalitas dengan rumus chi-kuadrat (χ^2) dapat disimpulkan bahwa untuk data *pre-test* dan data *post-test* berdistribusi normal dengan taraf

signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = 4.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal dan simpangan baku populasi diketahui, maka untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-Z. Selanjutnya Z_{hitung} dibandingkan dengan Z_{tabel} dengan dk (n-1) dan taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Dengan ketentuan jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji hipotesis untuk data post-test dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis Nilai Post-test

Data	Z_{hitung}	dk	Z_{tabel}	Kesimpulan
Post-test	2,39	16-1=15	1,64	H_a diterima H_0 ditolak

Pada tabel 9 hasil uji-z mengenai kemampuan akhir (post-test) siswa menunjukkan bahwa Z_{hitung} (2,39) > Z_{tabel} (1,64) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah diterapkan model pembelajaran *Role playing* signifikan tuntas.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini permasalahan yang dibahas adalah “Apakah hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah diterapkan Model Pembelajaran *Role playing* signifikan tuntas”. Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif, proses belajar yang diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran *Role playing*. Sebelum

proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu diadakan uji instrumen. Setelah itu, diadakan pre-test (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Uji instrumen dilakukan di kelas VI SD Negeri Kertosari yang diadakan dalam satu kali pertemuan, uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya sebuah soal sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Pertemuan pertama dilakukan *pretest*, hasil pre-test sebelum diterapkan model pembelajaran *Role playing* jumlah siswa yang mendapatkan nilai >68 dalam pre-test 1 siswa dan mendapatkan <68 sebanyak 15 siswa. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 18 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 71 dan nilai rata-rata adalah 38,62. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* signifikan belum tuntas. Hal tersebut disebabkan karena pada kegiatan pre-test ini siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kecilnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran atau siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa sulit untuk memahami materi.

Pada Pertemuan kedua, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, pada proses pembelajaran ini, siswa mempelajari materi tentang peristiwa pembacaan teks proklamasi. Pada tahap ini penulis meminta siswa untuk memerankan suatu peran peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan dengan teks drama yang

telah disiapkan oleh penulis, dalam proses pelaksanaan siswa bergantian tetapi hanya beberapa siswa yang berminat memerankan tokoh yang ada pada peristiwa pembacaan teks proklamasi. Hal ini disebabkan karena kebanyakan dari siswa belum terbiasa berbicara di depan kelas. Setelah itu membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Pada Pertemuan ketiga, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, pada proses pembelajaran ini, siswa mempelajari materi tentang peristiwa menjelang dan sesudah proklamasi kemerdekaan. Pada tahap ini penulis meminta siswa untuk memerankan suatu peran peristiwa menjelang dan sesudah proklamasi kemerdekaan dengan teks drama yang telah disiapkan oleh penulis, dalam proses pelaksanaan siswa bergantian memerankan tokoh yang ada pada peristiwa menjelang dan sesudah proklamasi kemerdekaan, Namun pada pelaksanaan ini siswa masih kurang aktif dalam melakukan peran disebabkan komunikasi dalam berbicara di depan kelas belum terbiasa. Setelah itu membuat kesimpulan dari materi yang telah dilaksanakan.

Pada pertemuan keempat, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, pada proses pembelajaran ini, siswa mempelajari materi tentang tindakan heroik mendukung proklamasi. Setelah itu penulis meminta siswa memerankan bagaimana peristiwa heroik itu terjadi dengan memerankan peristiwa tersebut dengan teks drama yang telah disiapkan. Pada pelaksanaan ini siswa sudah mulai berani memerankan suatu tokoh dalam tindakan peristiwa heroik mendukung proklamasi Setelah itu membuat

kesimpulan dari materi yang telah disampaikan.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Karena, dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk bekerja sama untuk memerankan peristiwa proklamasi kemerdekaan. Dalam model pembelajaran *Role playing* mendorong peserta didik, berani tampil depan kelas, bekerja sama dan bergerak aktif saat proses pembelajaran. Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role playing* diadakan post-test dalam pertemuan kelima pada tanggal 4 April 2023. Jumlah siswa mendapat nilai ≥ 68 dalam post-test ini sebanyak 12 siswa dan yang mendapatkan < 70 sebanyak 4 siswa. Nilai terendah adalah 59 dan nilai tertinggi 88. Nilai rata-rata keseluruhan 73,87, sehingga hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah diterapkan model pembelajaran *Role playing* signifikan tuntas, dengan nilai rata-rata ≥ 68 .

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *Role playing* pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Kertosari dapat diperoleh nilai rata-rata tes akhir 73,87 dan persentase siswa yang tuntas pada pembelajaran sebanyak 12 siswa (75%). Serta berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 2,39$ dan $Z_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Kertosari setelah penerapan model pembelajaran *Role playing* 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>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Role playing* pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476–10483. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4088%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/4088/3430>
- Dewi, C., & Rohmanurmeta, F. M. (2019). Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI), Universitas PGRI Madiun
- Hidayati, H., & Pramoda Wardhani, D. A. (2022). Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 5 Jatiguwi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 20-28. <https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1800>
- Jakni, J. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Rahmawati, D., Rahmawati, I., & Subekti, E. E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* pada Mata Pelajaran IPS dalam Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Mranggen 02. Seminar Nasional PGSD 2017 Tema “Menyiapkan Generasi Unggul melalui Pembelajaran Bermakna,” 2781–2791. <https://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SD2017/pgsd20172/paper/view/2365/2377>
- Riduwan, R. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta. Bandung
- Rukmaningsih., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif Penelitian Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama. Yogyakarta
- Siregar, M. F. & Nugrahadi, E. W. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Jobsheet terhadap Hasil Belajar Akuntansi pada Siswa Kelas XII IS SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Jurnal Akutansi dan Pembelajaran*. 8(3), 167-176. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/karmapsi/article/download/16136/12590>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung