

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN KEMBANGAN  
UTARA 01 PAGI JAKARTA BARAT**



**SKRIPSI**



**Oleh**

**CESSARINA MEELITAMI**

**1501025074**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
JAKARTA  
2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Play* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Di SDN Kembangan Utara 01 Pagi Jakarta Barat

Nama : Cessarina Meilitami

NIM : 1501025074

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 15 Februari 2020

Tim Penguji

Nama Jelas

Tanda Tangan Tanggal

Ketua : Ika Yatri, M.Pd

Sekretaris : Nurafni, M.Pd

Pembimbing I : Dr. Lelly Qodariah, M.Pd

Pembimbing II : Ika Yatri, M.Pd

Penguji I : Dr. Tri Wintolo Apoko, M.Pd

Penguji II : Dr. Safrul Kodri, M.Pd

Disahkan oleh,  
Dekan



Dr. Deswan Bandarsyah, M.Pd  
NIDN. 0317126903

## ABSTRAK

**Cessarina Meilitami:** 1501025074. "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Play* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi Kota Jakarta Barat". Skripsi. Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Play* pada Siswa kelas IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi pada semester 1 tahun ajaran 2019-2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Sampel yang digunakan adalah Sampel Jenuh. Pada uji validitas dengan menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* sebanyak 40 soal pilihan ganda dengan hasil 31 soal valid dan 9 soal drop. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,032 > 0,349$ , maka data tersebut memiliki instrumen yang **reliabel**. Selanjutnya data dianalisis uji persyaratan yaitu uji Normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* diperoleh *Post-test (Kelas Eksperimen)*  $L_o < L_t$  yaitu  $0,062 < 0,161$ , dan *Post-test (Kelas Kontrol)*  $L_o < L_t$  yaitu  $0,023 < 0,161$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi **normal**. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,375 < 1,861$ , maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas tersebut memiliki data varians kelompok berdistribusi **homogen**. Pada uji hipotesis digunakan uji t-test diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $88,35 > 2,00$ . Dengan demikian  $H_o$  di tolak dan  $H_1$  diterima, yang menyatakan bahwa adanya pengaruh metode pembelajaran *brainstorming* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi Kota Jakarta Barat. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi Kota Jakarta Barat.

**Kata Kunci:** Metode Pembelajaran *Role Play*, Hasil Belajar IPS

## ABSTRACT

**Cessarina Meilitami:** 1501025074. "The Effect of Role Play Learning Methods on Social Studies Learning Outcomes of Grade IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi Kota West Jakarta". Essay. Jakarta: Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University DR. HAMKA, 2019.

This study aims to determine whether or not there is an influence of social studies learning outcomes by using the Role Play learning method in Grade IV SDN Kembangan Utara 01 Morning students in semester 1 of the 2019-2020 school year. The research method used is a quantitative research method with a Posttest Only Control Design research design. The sample used is Saturated Sample. In the validity test using the Biserial Point Correlation formula as many as 40 multiple choice questions with the results of 31 valid questions and 9 drop questions. While the reliability test using the KR-20 formula obtained  $r_{count} > r_{table}$  is  $0.032 > 0.349$ , then the data has a reliable instrument. Furthermore, the data were analyzed by the requirements test, namely the Normality test using the Liliefors test, obtained by Post-test (Experimental Class)  $Lo < Lt$  namely  $0.062 < 0.161$ , and Post-test (Control Class)  $Lo < Lt$  ie  $0.023 < 0.161$ , it can be concluded that the two data have a normal distribution. While the homogeneity test using Fisher's test obtained  $F_{count} < F_{table}$  is  $1.375 < 1.861$ , it can be concluded that the homogeneity test has variance data for homogeneous distributed groups. In the hypothesis test used the t-test obtained  $t_{count} > t_{table}$  that is  $88.35 > 2.00$ . Thus  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which states that there is an influence of the brainstorming learning method on the learning outcomes of Social Studies students in grade IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi Kota West Jakarta. The results of this study concluded that there was an influence of the Role Play learning method on the learning outcomes of Social Studies Grade IV SDN Kembangan Utara 01 Pagi Kota West Jakarta.

**Keywords:** Role Play Learning Method, Social Studies Learning Outcomes

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>MOTTO</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Pengertian Mata Pelajaran IPS.....	12
a. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	12
b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas IV.....	14
c. Karakteristik Mata pelajaran IPS.....	15
2. Kajian Hasil Belajar.....	16
a. Pengertian Belajar.....	16
b. Hasil Belajar.....	18



c.	Hasil Belajar IPS.....	22
d.	Tujuan Pembelajaran di SD.....	24
3.	Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	29
4.	Kajian Penentuan Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS.....	31
a.	Metode Pembelajaran .....	31
b.	Metode <i>Role Play</i> .....	33
c.	Keunggulan Metode <i>Role Play</i> .....	34
d.	Kekurangan Metode <i>Role Play</i> .....	36
e.	Prosedur dalam Penggunaan Metode <i>Role Play</i> .....	38
f.	Penerapan Langkah-Langkah Metode <i>Role Play</i> dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Kelas IV .....	39
B.	Penelitian Yang Relevan.....	41
C.	Kerangka Berpikir.....	44
D.	Hipotesis Penelitian .....	47
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
A.	Tujuan Penelitian .....	48
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
1.	Tempat Peneliitian .....	48
2.	Waktu Penelitian.....	48
C.	Metode Penelitian .....	49
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	50
1.	Populasi.....	50
a.	Populasi Target.....	51
b.	Populasi Terjangkau .....	52
2.	Sampel.....	52
3.	Teknik Pengambilan Sampel .....	52
4.	Ukuran Sampel.....	53
E.	Rancangan Perlakuan.....	53

1. Materi Pelajaran .....	53
2. Strategi Pembelajaran .....	53
3. Pelaksanaan Perlakuan ( Prosedur Pembelajaran) .....	53
a. Tahap Persiapan .....	54
b. Tahap Pelaksanaan .....	55
c. Tahap Akhir (Tindak Lanjut).....	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	56
1. Instrumen Hasil Belajar IPS.....	56
a. Definisi Konseptual .....	56
b. Definisi Operasional .....	57
c. Jenis Instrumen .....	57
d. Kisi – kisi Instrumen .....	58
e. Pengujian Validitas dan Penghitungan Reliabilitas .....	61
1) Validitas Instrumen.....	61
2) Reliabilitas Instrumen .....	63
2. Instrumen Model Pembelajaran <i>Role Play</i> .....	64
a. Definisi Konseptual .....	64
b. Definisi Operasional .....	65
G. Teknik Analisis Data .....	66
1. Deskripsi Data.....	66
2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	67
a. Uji Normalitas Data .....	67
b. Uji Homogenitas .....	67
c. Uji Hipotesis Penelitian .....	68

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data.....	70
1. Analisis Data Hasil <i>Post Test Ekesperimen</i> .....	70
2. Analisis Data Hasil <i>Post-Test Kontrol</i> .....	71
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	73
1. Hasil Uji Normalitas .....	73
a. Data Kelas Eksperimen (Kelas IVB) .....	73

b. Data Kelas Kontrol (Kelas IVC).....	75
2. Hasil Uji Homogenitas.....	76
C. Pengujian Hipotesis .....	77
1. Hipotesis .....	77
2. Pengujian hipotesis .....	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	79
E. Keterbatasan Penelitian.....	80
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	82
B. Implikasi .....	83
C. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>170</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran yang masih terfokus pada hasil berupa skor maupun nilai menyebabkan memudarnya jati diri dan keterampilan proses siswa. Hilangnya jati diri adalah penyebab maraknya tindak-tanduk asusila yang dilakukan oleh siswa. Sedangkan, tanpa keterampilan proses siswa tidak memiliki kemampuan untuk mengolah dan pola pikir yang kreatif. Belajar dan pembelajaran di SD harus menyertakan pengembangan afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) selain pengembangan kognitif (pengetahuan).<sup>1</sup>

Pembelajaran IPS disekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak. IPS yang diperoleh selama ini bersifat konkrit dan bukan masa depan yang belum pernah mereka pahami (abstrak). Padahal materi-materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang abstrak. Selama ini pembelajaran IPS sangat monoton dan membosankan, siswa bersikap pasif dalam mengikutinya, mereka baru aktif jika diberikan tugas atau disuruh oleh guru, seolah-olah mereka hanya gelas kosong yang akan diisi air oleh gurunya, siswa memandang pelajaran IPS itu tidak menarik, IPS dilihat sebagai mata pelajaran hapalan dan terkesan tidak mengembangkan kerangka berfikir. Metode pembelajaran yang digunakan umumnya ceramah dan pemberian tugas. Oleh sebab itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang partisipasi aktif diperlukan adanya pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai.

---

<sup>1</sup>[https://www.researchgate.net/publication/315383542\\_Belajar\\_dan\\_Pembelajaran\\_di\\_Sekolah\\_Dasar\\_SD](https://www.researchgate.net/publication/315383542_Belajar_dan_Pembelajaran_di_Sekolah_Dasar_SD)

Pasal 1 ayat (1) UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Implikasi dari pendidikan yang dimaksud dalam pasal 1 ayat (1) UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 berawal dari pergeseran paradigma proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada guru merupakan aplikasi dari pendidikan klasik. Dalam pendidikan ini guru mempunyai peranan yang penting dan lebih dominan sehingga guru lebih terlibat aktif dan bertanggung jawab dalam segala aspek pembelajaran. Dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, baik di dalam keluarga, masyarakat, maupun instansi sekolah. Pembelajaran tidak hanya dapat melalui pendidikan formal saja, tetapi juga pendidikan informal dan nonformal. Pada institusi pendidikan misalnya sekolah dan universitas, merupakan tempat diselenggarakan pendidikan formal. Pendidikan di dalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan informal sedangkan lembaga kursus, lembaga pelatihan dan sebagainya pendidikan nonformal.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaan terkendali dengan maksud

agar terjadi belajar pada diri seseorang. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara, pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.<sup>2</sup> Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran harus dilakukan dengan perencanaan yang sistematis.

Perencanaan yang sistematis merupakan pondasi yang kuat untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif, tentunya harus didukung oleh pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena usia sekolah dasar merupakan masa usia yang memiliki beragam karakter. Sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar harus diciptakannya suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan maka guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yaitu prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu dan hubungan sosial.<sup>3</sup> Dengan memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran di atas maka akan terciptanya suasana belajar yang kondusif, suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat berperan aktif di dalam kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>2</sup>Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. UNJ. hlm 10

<sup>3</sup>Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. hlm 86

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, prosesnya berkaitan langsung dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini disebabkan siswa dituntut untuk berperan aktif, kreatif dan inovatif dalam menerima setiap ilmu pengetahuan yang diajarkan. Siswa harus mampu mengimplementasikan ilmu yang telah didapatnya di sekolah kedalam kehidupan sehari – hari baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sosial masyarakat. “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan”.<sup>4</sup> Lingkungan yang selalu berubah memaksa manusia untuk selalu berpikir dan berusaha. Manusia juga akan selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu dari kebutuhan manusia adalah pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting, ini dikarenakan pendidikan sebagai sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Jika sumber daya manusia pada suatu negara berkualitas, maka dapat dipastikan bahwa negara tersebut makmur dan sejahtera.

Ilmu sosial (*social science*) atau ilmu pengetahuan sosial (*social studies*) adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metode kuantitatif, dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku, dan interaksi

---

<sup>4</sup>Pupuh Fathurrohman & Sobry Sutikno 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.hlm 5

manusia pada masa kini, dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, *IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.*<sup>5</sup>

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS yang masih kurang optimal. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa masih rendah. Banyak siswa yang hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS masih belum mencapai target KKM yang ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa ini merupakan hasil dari kondisi pembelajaran yang masih bersifat tradisional, dimana proses pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga kurang memberikan akses kepada peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya.

Sebenarnya banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan metode *Role Play*. Metode *Role Play* atau bermain peran dikatakan sama dengan metode sosiodrama sehingga dalam penggunaannya sering disilih gantikan. Metode *Role Play* siswa berperan atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada Sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia.<sup>6</sup> *Role Play* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran

---

<sup>5</sup><https://joshmulia.wordpress.com/2016/11/10/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial/>

<sup>6</sup>Roestiyah N.K 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.hlm 90

yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang.<sup>7</sup> Metode *Role Play* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa SD kelas IV semester I. Metode *Role Play* ini belum pernah dicoba oleh guru pengampu mata pelajaran IPS dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Play* dalam pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat. Diharapkan dengan menerapkan metode *Role Play*, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat.

Metode dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sangatlah banyak, dan beraneka ragam. Salah satu metodenya adalah *Role Play* yang dalam bahasa Indonesia berarti bermain peran atau sosiodrama. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode sangat diperlukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Secara harfiah metode berarti “cara”, dalam pemakaiannya secara umum, metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>8</sup>

Metode bermain peran ini pada dasarnya sama seperti permainan, hanya saja dalam bentuk cerita (skenario). Khususnya metode ini menggambarkan masalah yang harus dipecahkan dan harus ada para pemeran

---

<sup>7</sup>Sumiati & Asra 2009. *Metode Pembelajaran*. (Bandung: CV Wacana Prima.hlm 99

<sup>8</sup>Pupuh Fathurrohman & Sobry Sutikno2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.hlm 55



tertentu untuk memerankannya. Peran-peran dalam karakter itu dimainkan oleh beberapa orang sementara yang lainnya mengamati. Kekuatan utama dari metode ini terlihat efektif untuk menjelaskan suatu proses kejadian tertentu atau menirukannya sepersis mungkin agar para peserta nanti tidak canggung lagi melakukan adegan demi adegan dalam kejadian yang sesungguhnya.

Metode *Role Play* atau yang bernama lain sosiodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objek yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pembelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial ataupun dalam kegiatan bersosialisasi baik di lingkungan keluarga ataupun lingkungan tempat kita tinggal.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat kelas IV, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPS. Selama proses pembelajaran, metode yang dominan digunakan adalah ceramah dan penugasan. Terkadang guru mengadakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah. Proses pembelajaran seperti ini berpusat pada guru atau berlangsung searah. Dari wawancara yang dilakukan pada saat observasi dengan Ibu Sastra Kaspita Sari, karyawan dan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat. Beliau menyatakan sudah mencoba menerapkan beberapa variasi metode pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Cara yang digunakan seperti melakukan kegiatan tanya jawab pada saat

memberikan materi, kadang-kadang juga diadakan diskusi atau kerja kelompok. Namun, dari pengamatan peneliti hanya sebagian saja siswa yang aktif berdiskusi sementara siswa yang lainnya bercanda atau malah diam. Siswa kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk secara heterogen, siswa laki-laki mengelompok dengan sesamanya begitu pula dengan siswa perempuan. Akibatnya diskusi menjadi kurang efektif, sehingga guru cenderung lebih banyak menggunakan ceramah pada saat mengajar mata pelajaran IPS.

Pendidikan yang baik tidak luput dari sebuah proses belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur, yaitu peserta didik dengan pendidik, dan berlangsung selama beberapa waktu untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar ini terikat dengan banyaknya peserta didik, tenaga pendidik, waktu pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan. Banyaknya peserta didik menentukan jumlah tenaga pendidik yang dibutuhkan, sedangkan waktu pembelajaran menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan oleh tenaga pendidik dalam sebuah proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif dari peserta didik dan mendorong mereka untuk saling bekerja sama dengan cara saling berbagi ilmu pengetahuan satu sama lain. Untuk mendapatkan peran aktif dari peserta didik, salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam mengajar adalah dengan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif mengajak peserta didik untuk berpikir dan memahami materi pembelajaran, bukan sekedar mendengar, menerima, dan mengingat-ingat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Play* Terhadap Hasil Belajar Siswa Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Kembangan Utara 01 Pg Jakarta Barat”

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, terkait dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat dapat diambil beberapa permasalahan sebagaimana berikut :

1. Apakah interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah?
2. Apakah hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat yang belum mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)?
3. Apakah Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS masih kurang optimal?
4. Apakah Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Play*?

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah. Rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah:

“Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *Role Play* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 Pagi Jakarta Barat?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 01 PG Jakarta Barat diharapkan dapat memberi manfaat sebagaimana berikut :

##### **1. Bagi Guru**

Menambah wawasan guru dalam mengajar, guru dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya melalui pengalaman mereka dalam belajar. Guru dapat menerapkan metode *Role Play* sebagai salah satu variasi metode dalam pembelajaran. Dengan metode ini harapannya dapat tercipta kondisi belajar yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.

##### **2. Bagi Siswa**

Melalui metode pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep IPS. Melalui metode *Role Play* atau bermain peran ini harapannya siswa menjadi semakin aktif dan hasil belajarnya meningkat.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran bermain peran tipe *Role Play*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model dan Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Creswell, John W. 2015. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- K, Roestiyah N. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Karwono, dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Noor, Juliansyah. 2015. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Riadi, Edi. 2015. *Metode Statistika: Parametrik & Nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.



Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Medi Group

