

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN SIMULASI
JENIS *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP
PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD
NEGERI 02 BANDING AGUNG SUMATRA SELATAN**

SKRIPSI



Oleh

Diah Lestari Safitri

1601025186

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Simulasi Jenis *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS V SD Negeri 02 Banding Agung Sumatra Selatan

Nama : Diah Lestari Safitri

NIM : 1601025186

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

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

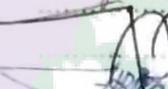
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Ika Yatri, M.Pd		9/9/20
Sekretaris	Nurafni, M.Pd		9/9/2020
Dosen Pembimbing	Moh. Balya Ali Syaban M.Pd.		8/9/2020
Penguji I	Drs. Kusmajid Abdullah, M.Pd		11/8/2020
Penguji II	Tri Isti Hartini, S.Pd., M.Pd		21/8/2020

Disahkan oleh,

Dekan



Dr. Desvian Bandarsyah, MPd

NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Diah Lestari Safitri: 1601025186. “ Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Jenis *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 02 Banding Agung Sumatra Selatan”. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Jenis *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 02 Banding Agung Sumatra Selatan pada semester II tahun ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* serta Sampel yang digunakan adalah Sampel Jenuh.

Pada uji validitas dengan menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* sebanyak 40 soal pilihan ganda dengan hasil 30 soal valid dan 10 soal drop. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan K-R 20 diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,886 > 0,404$, maka data tersebut memiliki instrumen yang **reliabel**.

Selanjutnya data dianalisis uji pesyaratan yaitu normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* diperoleh Kelas Eksperimen metode Simulasi $L_o < L_1$ yaitu $0,137 < 0,190$ dan kelas kontrol $L_o < L_1$ yaitu $0,155 < 0,190$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data **berdistribusi Normal**. Sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,80 < 2,17$, 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 $5,807 > 2,024$. Dengan demikian H_o ditolak dan H_1 diterima, yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan metode Simulasi terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 02 Banding Agung.

Kata Kunci : Metode Simulasi, Jenis *Role Playing*, Pemahaman

ABSTRACT

Diah Lestari Safitri: 1601025186. "The Effect Of Using Role Playing Simulation Methods On Students Understanding In Class V Social Studies Learning at elementary School Negeri 02 Banding Agung South Sumatra". Essay. Jakarta. Elementary School Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Muhammdiyah University Prof. Dr. Hamka, 2020.

This study aims to determine whether or not the *Effect the use of Simulated methods on students comprehension at IPS class 5 at elementary school 02 Banding Agung* in the second semester of the 2019/2020 academic year. the research method used is a quantitative research method with research design *Quasi Eksperimen design*. The sample used is Saturated Sample.

In testing the validity using the Biserial Point Correlation formula as many as 40 multiple choices questions with the results of 30 valid questions and 10 questions about drop. While the reliability test using K-R 20 formula obtained $r_{\text{count}} > r_{\text{tabel}}$ is $0,886 > 0,404$, 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 class experiments simulation $L_o < L_t$ which is $0,137 < 0,190$ and control class $L_o < L_t$ which is $0,155 < 0,190$, it can be concluded that both data are **normally distributed**. While the homogeneity test using the Fisher test obtained $F_{\text{count}} < F_{\text{table}}$ which is $1,80 < 2,17$, it can be concluded that the homogeneity test has a **homogeneous ditribution** of group variance data.

In testing the hypothesis used t-test obtained $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ that is $5,807 > 2,024$. Thus H_o is rejected and H_1 is accepted, stating that there is an the *Effect the use of Simulated methods on students comprehension at IPS class 5 at elementary school 02 Banding Agung*.

Keywords : Simulation method, Types Of Role Playing, Understanding

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II.....	8
KAJIAN TEORITIS	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Pemahaman	8
a. Pengertian Pemahaman	8
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
b. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	11
3. Metode Pembelajaran Simulasi	12
a. Pengertian Metode Pembelajaran	12
b. Pengertian Metode Simulasi.....	13
c. Kelebihan Metode Simulasi	14
d. Kelemahan Metode Simulasi.....	15
e. Tujuan Metode Simulasi	15
f. Pengertian Role Playing (Bermain Peran).....	16
g. Langkah-Langkah Pelaksanaan Simulasi	17
h. Peran Pendidik dalam Metode Simulasi.....	18
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berfikir.....	21
D. Hipotesis Penelitian.....	24

BAB III	25
METODOLOGI PENELITIAN.....	25
A. Tujuan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Waktu Penelitian	26
C. Metode Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
2. Sampel	30
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	30
4. Ukuran Sampel	31
E. Rancangan Perlakuan.....	31
1. Materi Pelajaran	31
2. Strategi Pembelajaran.....	31
3. Pelaksanaan Pelaksanaan (Prosedur Pembelajaran).....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
1. Instrumen Variabel Terikat.....	34
2. Instrumen Variabel Bebas	36
G. Teknis Analisis Data	43
1. Deskripsi Data	43

2. Pengujian Persyaratan Analisis	44
3. Pengujian Hipotesis	47
H. Hipotesis Statistika.....	48
BAB IV	49
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
1. Analisis Data Hasil Kelas Eksperimen Metode Pembelajaran Simulasi	49
2. Analisis Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	51
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	53
1. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen Simulasi	53
2. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol	54
3. Uji Homogenitas.....	55
4. Pengujian Hipotesis.....	56
a. Hipotesis.....	56
b. Pengujian Hipotesis	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian	57
D. Keterbatasan Penelitian.....	62
BAB V.....	61
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	61
A. Simpulan	61

B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	62
Daftar Pustaka.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.2 Denah Sekolah	25
Gambar 3.3 Nonequivalent Control Group Design	28
Gambar 4.4 Grafik Histogram dan Poligon Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen Simulasi	50
Gambar 4.5 Grafik Histogram dan Poligon Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah merupakan terjemahan dari *Social Studies*. Bahwa *Social Studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi, dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah. Di Indonesia IPS menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembaharuan kurikulum SD. IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab setiap individu adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat.

Pembelajaran IPS di sekolah haruslah mampu memberikan pengetahuan yang benar tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial, menentukan sikap sesuai dengan pengetahuan dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun kenyataannya dikalangan pelajar masih banyak peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran IPS karena pendidik masih banyak yang belum bisa menerapkan metode pembelajaran yang cocok dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan kurang dipahami oleh peserta didik. Hal ini menjadi salah

satu faktor penyebab rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SD Negeri 02 Banding Agung kondisi pembelajaran IPS masih banyak peserta didik yang merasa sulit memahami dan tidak berminat pada pembelajaran IPS, hal ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang hanya pasif dan diam yang menandakan peserta didik tidak menerima dan tidak menyukai pembelajaran IPS. Sikap peserta didik yang tidak menerima pembelajaran membuat peserta didik merasa sulit memahami pelajaran IPS. Selain itu, kurangnya penggunaan metode pembelajaran dan peserta didik yang pasif berdampak pada pemahaman peserta didik yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, nilai yang didapatkan peserta didik di SD Negeri 02 Banding Agung pada mata pelajaran IPS mempunyai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 65, tetapi hal ini belum tercapai. Berdasarkan nilai semester genap, diketahui bahwa nilai IPS di kelas V yang masih rendah dari dua kelas, yaitu sebanyak 52 peserta didik hanya 12 (40%) siswa yang lulus dan 18 (60%) siswa yang tidak lulus. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS belum tercapai. Sehingga hasil yang didapatkan peserta didik pada mata pelajaran IPS rendah yang

menandakan bahwa dalam proses pembelajaran tersebut harus diperbaiki.

Menurut jurnal yang ditulis oleh Insani (2019), hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berkontribusi positif terhadap pemahaman peserta didik, dimana diperoleh dari hasil pengujian hipotesis didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,115 > 2,002$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan pendidik selama ini kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif di dalam proses pembelajaran. Cara yang tepat yang dapat ditempuh pendidik adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik yang dapat membuat peserta didik memahami materi yang di berikan oleh pendidik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memilih metode pembelajaran yang dapat memberikan kebebasan untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode simulasi.

Dengan metode simulasi ini, pendidik membantu peserta didik bagaimana peserta didik meniru secara langsung terkait materi apa yang akan disampaikan oleh peserta didik. Dengan simulasi jenis ini, pendidik menguji pemahaman dan tindakan peserta didik sehingga peserta didik dapat mengingat yang aplikasinya dapat diterapkan dalam kehidupan dalam lingkungannya sehari-hari. Metode pembelajaran simulasi ini digunakan untuk keperluan pengajaran yang memiliki fungsi yaitu menambah pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS. Dengan metode pembelajaran simulasi ini merupakan salah satu cara yang digunakan pendidik untuk dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran IPS sehingga peserta didik dapat mengingat dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengajukan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Simulasi Jenis *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 02 Banding Agung Sumatra Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh pemahaman peserta didik setelah diberikan metode simulasi jenis *role playing* (bermain peran).

2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran IPS.
3. Metode pembelajaran belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.
4. Pemahaman peserta didik terhadap materi IPS masih rendah .
5. Peserta didik mengalami kejenuhan dan mudah bosan selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas maka penelitian ini di batasi pada pengaruh penggunaan metode pembelajaran simulasi *role playing* (bermain peran) terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 02 Banding Agung Sumatra Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah yang akan dibahas adalah : "Apakah ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran simulasi *role playing* (bermain peran) terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 02 Banding Agung Sumatra Selatan?".

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya memotivasi belajar peserta didik baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran simulasi terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 02 Banding Agung.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Memberikan variasi dalam penggunaan metode pembelajaran pada proses pembelajaran IPS sehingga dapat menciptakan suatu kegiatan belajar yang menarik, dapat digunakan sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

b. Peserta Didik

Dapat membuat situasi belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar apa yang disampaikan pendidik dapat dipahami peserta didik pada pembelajaran PS.

c. Sekolah

Memberikan masukan baru bagi sekolah mengenai metode pembelajaran dalam pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS di sekolah dan dapat digunakan sebagai suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan mutu

pendidikan serta sebagai sarana untuk melaksanakan kurikulum 2013 di sekolah.

d. Peneliti

Sebagai latihan untuk menambah wawasan serta pengalaman mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Serta dapat menjadi metode mengajar tambahan bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

Daftar Pustaka

- Anas, Sudijono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Aqib, Zainal & Ali Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Bahri, Saepul Bahri. (2017). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Pemahaman Peserta Didik SMP Tentang Bencana Gempa Bumi Di Kecamatan Pangalengan. *Pedagogik*. Vol. 5, No 1 diunduh tanggal 17 Januari 2020.
- Chotimah, Chusnus & Muhammad Fathurrohman. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran : Dari Teori, Metode, Model, Media Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ginanjari, G & Linda, K. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 SDN Cibadayut 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Subang*. Vol. 1, No 2. diunduh pada tanggal 17 Januari 2020.
- Herwandannu, B & Suprayitno. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Word Square* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 SDN 2 Slempit Kedamean Gresik. *Jurnal PGSD FIP*

Universitas Negeri Surabaya. Vol. 06, No 12. Diunduh pada tanggal 17 Januari 2020.

Ikasari, Yunita. (2017). Profil Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Bangun Datar Segi Empat Melalui Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri. Vol. 01, No 08* diunduh tanggal 21 Januari 2020.

Ismail, Nurdin & Sri Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

Kolnel, O & Juniriang Z. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar XYZ Gunung Sitoli, NIAS. *Jurnal Ilmiah. Vol. 15 No 2* diunduh tanggal 19 Agustus 2020.

Kurniawati dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Materi Masalah Sosial Menggunakan Model Pembelajaran *Coyrse Review Horay* Pada Kelas IV SD. *Vol. 02, No 03* diunduh tanggal 11 Maret 2020.

Kusdiwelirawan, Acep. (2014). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Uhamka Press.

Kusdiwelirawan, Acep. (2017). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Uhamka Press.

Nasution, Toni & Maulana Arafat Lubis. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Nuryadi dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Parwati, Ni Nyoman dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Riadi, Edi. (2015). *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Rizka, N dkk. (2017). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Abad 21*. Voli. 6 No. 44 diunduh tanggal 19 Agustus 2020.
- Rusydi, Ananda & Muhammad Fadhli. (2018). *Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Siyoto Sandu, dan Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Utami, Kitri Mipa dkk. (2016). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Asesmen Portofolio Pada Pembelajaran Fisika. *Seminar Nasional Fisika Prodi Pendidikan Fisika dan Fisika Fakultas MIPA UNJ*. Vol 35 diunduh tanggal 11 Maret 2020.

Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.

