

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN  
METODE BERMAIN PERAN DAN METODE TANYA JAWAB  
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEDUDUKAN  
DALAM KELUARGA PADA SISWA KELAS II  
SD NEGERI 05 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam  
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Ilmu Tarbiyah**



**OLEH :**

**RATIH PUTI ANDINI**  
**NIM. 1416242692**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN, 2019 M/ 1441 H**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : skripsi sdr/i Ratih Putri Andini

Nim : 1416242692

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamualaikum wr.wb Setelah membaca dan memberikan arahan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi  
saudari:

Nama : RATIH PUTI ANDINI

Nim : 1416242692

Judul : **"Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode  
Bermain Peran Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata  
Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada  
Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu"**.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi  
guna memperoleh sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Wassalamualaikum wr.wb

Bengkulu, Juli 2019

Pembimbing I

Pembimbing 2

**Nurlaili, M.Pd.I**  
NIP. 197507022000032002

**M. Hidayatullah, M.Pd.I**  
NIP. 197805202007101002





**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran IPS**

**Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”**, yang disusun oleh: **Ratih Putri Andini, NIM.1416242692**, telah

dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum’at Tanggal 30 Agustus 2019, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ketua  
**Dr. Mus Mulvadi, M.Pd**  
NIP.197005142000031004

Sekretaris  
**Betti Dian Wahyuni, M.Pd. Mat**  
NID.2003038101

Penguji I  
**Salamah, SE, M.Pd**  
NIP.197305052000032004

Penguji II  
**Asmara Yunarni, M.Ag**  
NIP.197108272005012003

Bengkulu,.....Agustus 2019

Mengetahui  
Dekan fakultas tarbiyah dan tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd**  
NIP.196903081996031005

## MOTTO

الْعَالَمُونَ لَا يَعْقِلُهَا وَمَا لِنَاسٍ نَضْرِبُهَا الْأَمْثَالَ وَتِلْكَ

*Artinya: Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.*

**(Q.S Al - An'kaabut: 43)**

## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim, dengan segala kerendahan hati Aku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Rasa syukur kepada **ALLAH SWT**, atas segala rahmat, nikmat, dan barokahnya dalam menjalankan kehidupan ini.
2. Ayahanda (**Junaidi**) dan Ibunda (**Sri Wahyuni**) tercinta yang telah mendidik, membesarkan, menguatkan serta selalu mendoakan dalam setiap langkah dalam kehidupanku.
3. Ketiga kakakku **Kenni Oktarina, Friska Martadora, dan Yurike Ramandha, S.Kom** yang telah menguatkan serta selalu mendoakan dalam setiap langkah dalam kehidupanku.
4. **Depri Sapriyanto, SE** yang telah menguatkan serta selalu mendoakan dalam setiap langkah dalam kehidupanku.
5. Sahabat-sahabatku **Riska Wahyuni, Setiani Istiqomah, Iin Nurjanah, Rosa Dwi Randa Sari, Marina Widiarti, Ika Ryani Putri, Jessi Wulandari, Ayu Jumenty, Diana Angraini** yang selalu mendukungku, membantu, serta memotivasiku.
6. Rekan-rekan seperjuangan **PGMI lokal B angkatan 2014** yang selalu memberikan dukungan untukku.
7. **Agama, bangsa serta almamaterku.**


## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa;

1. Karya tulis skripsi dengan judul: **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan dari orang lain kecuali tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya yang sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu, 2 September 2019  
Saya yang menyatakan



  
**Ratih Puti Andini**  
Nim.1416242692

## ABSTRAK

**RatihPutiAndini, NIM: 1416242692.** Dengan Judul “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”.

**Kata Kunci:**Metode Pembelajaran Bermain Peran Dan Metode Pembelajaran Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini dilakukan karena adanya kesenjangan pada hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Padahal guru telah menerapkan pembelajaran sebaik mungkin akan tetapi hasil belajar Siswa belum terlalu baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan metode bermain peran dan metode pembelajaran Tanya jawab dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan komparatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan teknik pengumpulan data melalui tes. Populasi penelitian adalah kelas II sebanyak 93 orang dengan sampel yang diambil 40 orang yakni kelas IIA dan IIB sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan Uji t. Berdasarkan analisa data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran bermain peran dengan metode pembelajaran Tanya jawab terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan Uji “t” pada kedua kelompok diperoleh bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,286 > 2,021$ ).

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”**. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan masukan dan saran dari berbagai pihak untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyatakan rasa terima kasih kepada Bapak/Ibu:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.Ag.,M.H selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah mengadakan fasilitas guna kelancaran mahasiswa dalam menuntut ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M. Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah banyak memberi bantuan didalam perkuliahan dan arah dalam penyusunan salam skripsi ini.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Tarbiyah, pembimbing akademik, dan pembimbing 1 yang selalu memberi motivasi, dukungan, masukan serta arahan dalam penulisan karya ilmiah ini.
4. M. Hidayaturrehman, M.Pd.I selaku pembimbing 2 yang selalu memberi masukan, kritikan, serta memotivasi dalam penulisan karya ilmiah ini.
5. Seluruh dosen dan staf yang khususnya mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah mendidik, memberikan nasehat dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
6. SitiJalilah, S.Pdselakukepalsekolah SDN 05 Bengkulu.
7. NiaPuspitaRini, S.Pdselakuwalikelas II A SDN 05 Bengkulu.
8. Asriwati, S.Pdselakuwalikelas II B SDN 05 Bengkulu.



9. Bapak kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keleluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis.

Serta ucapan terimakasih yang tak terhingga untuk semua pihak yang tidak dapat penulis cantumkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang sangat penulis perlukan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, 2 September 2019  
Penulis

**Ratih Puti Andini**  
Nim. 1416242692

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMANJUDUL</b> .....	i
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Belajar .....	8
1. Pengertian Belajar.....	8
2. Pengertian Hasil Belajar.....	10
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	11
B. Metode.....	16
1. Pengertian Metode .....	16
2. Pengertian Metode Role Playing.....	17
3. Pengertian Metode Tanya Jawab.....	17
C. Bermain Peran.....	18
1. Persiapan dan Instruksi.....	18
2. Tindakan Dramatik dan Diskusi.....	20

3. Evaluasi Bermain Peran.....	21
D. Pembelajaran IPS.....	22
1. Pengertian IPS.....	22
2. Perkembangan Pengertian IPS (Sosial Studies).....	23
3. Pengertian Pendidikan IPS Dalam Konteks Indonesia.....	24
4. PIPS Sebagai Pendidikan Disiplin Ilmu.....	
Landasan Pendidikan IPS.....	25
6. Tujuan Mempelajari IPS.....	25
7. Pentingnya IPS Dalam Program Pendidikan.....	26
8. Sejarah Perkembangnya Ilmu Pengetahuan Sosial Secara Umum.....	27
9. Sejarah Perkembangan IPS Di Indonesia.....	28
E. Kedudukan Dalam Keluarga.....	30
1. Pengertian Keluarga.....	30
2. Sisilah Keluarga.....	30
3. Peran Anggota Keluarga.....	31
4. Perubahan Peran Dalam Keluarga.....	36
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	37
G. Kerangka Berfikir.....	39
H. Hipotesis.....	39

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	40
B. Tempat Dan Waktu.....	41
C. Populasi Dan Sempel.....	42
D. DefinisiOperasionalVariabel.....	44
E. DesainPenelitian .....	45
F. Teknik Pengumpulan Data .....	46
G. UjiCobaInstrumen.....	49
H. TeknikAnalisis Data.....	55

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian .....	58
B. Hasil Penelitian .....	64
C. Analisis Data.....	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	89

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran .....	94

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1: Bagan Desain Penelitian Paradigma.....	41
2. Tabel 3.2 : Jumlah Siswa Kelas II SDN 05 Kota Bengkulu.....	43
3. Tabel 3.3: Desain Penelitian.....	45
4. Tabel 3.4: Kisi-kisi Tes ..	48
5. Tabel 3.5: Pengujian Validitas Item Soal No 1 .....	50
6. Tabel 3.6: Hasil Uji Validitas Item Soal Pelaksanaan Metode Pembelajaran Tipe Bermain Peran (X) .....	52
7. Tabel 3.7: Koefisien Alfa .....	54
8. Tabel 3.8: Realibilitas Soal Tes Valid.....	44
9. Tabel 4.1: Keadaan Kepala Sekolah, Guru dan Pegawai SDN 5 Kota Bengkulu 59	
10. Tabel 4.2 : Keadaan Guru dan Staf (Honorer) SDN 5 Kota Bengkulu .....	60
11. Tabel 4.3 : Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 5 Kota Bengkulu.....	61
12. Tabel 4.4 : Data Sarana dan Prasarana SDN 5 Kota Bengkulu.....	61
13. Tabel 4.5 : Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas II A.....	64
14. Tabel 4.6 : Perhitungan Nilai Mean <i>Pretest</i> Siswa Kelas II A.....	65
15. Tabel 4.7 : Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas II A .....	66
16. Tabel 4.8: Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas II B.....	67
17. Tabel 4.9 : Perhitungan Nilai Mean Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas II B .....	68
18. Tabel 4.10 : Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas II B .....	69
19. Tabel 4.11 : Perhitungan Postes Hasil Belajar Siswa Kelas II A.....	70
20. Tabel 4.12 : Perhitungan Nilai Mean Postest Siswa Kelas II A.....	71
21. Tabel 4.13 : Frekuensi Hasil Belajar Postest Siswa Kelas II A .....	72
22. Tabel 4.14 : Hasil Belajar Postes Siswa Kelas II B .....	72
23. Tabel 4.15 : Perhitungan Nilai Mean Postest Kelas II B .....	73
24. Tabel 4.16 : Frekuensi Hasil Belajar Postest Siswa Kelas II B.....	74
25. Tabel 4.17 : Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X .....	76



26. Tabel4.18:Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel X .....	79
27. Tabel 4.19 : Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y .....	80
28. Tabel4.20: Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) Untuk Variabel Y .....	83
29. Tabel4.21: Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran Dan Metode Tanya Jawab Hasil Postest.....	86
30. Tabel4.22 : Perbandingan Hasil Belajar Kelas II A Dan Kelas II B .....	92

## DAFTAR GAMBAR

31. Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir .....	38
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Pembimbing

Lampiran 2 : SuratPergantianJudul

Lampiran 3: Surat Penelitian

Lampiran 4: Surat Selesai Penelitian

Lampiran 5: Silabus

Lampiran 6: RPP

Lampiran 7: Soal SebelumValidasi

Lampiran 8: ValidasiSoal

Lampiran 9: Soal Pretest dan Posttest

Lampiran 10:Dokumentasi

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Istilah pendidikan dalam bahasa Indonesia berasal dari kata “didik dengan memberikan awalan “pe” dan akhiran “kan”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). “istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak, istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Dalam perkembangan istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap peserta didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mempengaruhi seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkah hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Istilah “pendidikan” dalam islam kadang-kadang disebut dengan *al-tarbiyah* yang diterjemahkan dengan pendidikan. Kadang-kadang disebut *al-tak’lim* yang diartikan dengan pengajaran. Ia juga kadang-kadang juga disebut dengan *al-ta’dib* secara etimologi diterjemahkan dengan penjamuan makan atau pendidikan sopan santun.<sup>1</sup>

Selain itu pendidikan nasional menurut Undang-undang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

---

<sup>1</sup> Ramayulis, *Dasar-Dasar kependidikan* (Jakarta : Kalam Mulia), 2015, hal 15

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.<sup>2</sup>

Di dalam pelaksanaannya pendidikan memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya adalah mengenai strategi pembelajaran adalah komponen umum dari suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang akan digunakan secara bersama-sama. Terdapat lima komponen strategi pembelajaran, yakni kegiatan pembelajaran pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, tes, dan kegiatan lanjutan. Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan dan cara pengorganisasian materi pelajaran, peserta didik, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan Atwi Suparman. Menurut Seels dan Richey, strategi pembelajaran adalah sebagai spesifikasi untuk memilih dan mengurutkan kejadian dan aktivitas dalam pembelajaran. Briggs mengatakan strategi pembelajaran berkaitan dengan penentuan urutan yang memungkinkan tercapainya tujuan-tujuan dan memutuskan bagaimana untuk menerapkan kegiatan-kegiatan instruksional bagi masing-masing individu (peserta didik), Robert M. Gagne, Briggs Leslie. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang dijabarkan dari

---

<sup>2</sup> Undang-Undang RI tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas): Undang-Undang RI. No. 20 tahun 2013, (Jakarta : Sinar Grafika), hal 3



pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu Yusufhadi Miarso.<sup>3</sup> Maka disetiap mata pelajaran yang akan diajarkan oleh seorang guru kepada siswanya memerlukan strategi yang khusus agar proses pembelajaran bisa berjalan secara optimal. Untuk itu tentu sangatlah penting penggunaan strategi dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS.

Hakikat dari IPS terutama jika disorot dari anak didik adalah sebagai pengetahuan yang akan membina para generasi muda belajar kearah positif yakni mengadakan perubahan-perubahan sesuai kondisi yang diinginkan oleh dunia modern atau sesuai daya kreasi pembangunan serta membina kehidupan masa depan masyarakat secara lebih cemerlang dan lebih baik untuk kelak diwariskan kepada turunannya secara lebih baik. IPS sebagai paduan dari sejumlah subjek (ilmu) yang isinya menekankan pembentukan warga negara yang baik daripada menekankan isi dan disiplin subjek tersebut. Dalam kurikulum IPS 1975, dikatakan bahwa IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial.

Bidang pengajaran IPS terutama akan berperan dalam pembinaan kecerdasan keterampilan, pengetahuan, rasa tanggung jawab, dan demograsi. Pokok-pokok persoalan yang dijadikan bahan pembahasan difokuskan pada masalah kemasyarakatan Indonesia yang actual. IPS mengembang dua fungsi utama yaitu membina pengetahuan, kecerdasan , dan keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan dan kelanjutan pendidikan siswa dan membina

---

<sup>3</sup> Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, (Jakarta : PT Bumi Aksara), 2012, hal 3-4

sikap yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 45.<sup>4</sup> Dengan itu strategi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah strategi bermain peran. Strategi bermain peran merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPS karena strategi bisa membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif dan baik.

Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *role playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Bermain peran adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.

Bermain peran atau teknik atau sosiodrama juga diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu

---

<sup>4</sup> Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor : IPB Press), 2015, hal 5

atau sebagai pengamat (observer) bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.<sup>5</sup>

Maka berdasarkan permasalahan yang ada di SD Negeri 05 Kota Bengkulu , khususnya di kelas II B mengenai pemahaman siswa yang masih kurang pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat terjadi disebabkan oleh siswa yang merasa bosan dan guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang tepat serta interaksi guru dan siswa yang kurang efektif. Sehingga diadakan penelitian dengan tujuan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Maka diangkatlah judul penelitian “PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN STRATEGI BERMAIN PERAN DENGAN STRATEGI KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEDUDUKAN DALAM KELUARGA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 05 KOTA BENGKULU”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa faktor penyebab masalah utama dalam mata pelajaran IPS di SD Negeri 05 Kota Bengkulu

1. Siswa merasa bosan saat pembelajaran IPS
2. Guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang tepat
3. Interaksi guru dan siswa yang kurang efektif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Melalui identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penggunaan strategi bermain peran pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu.
2. Mata pelajaran IPS pada materi kedudukan dalam keluarga pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran dengan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran dengan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis
  - a. Diharapkan memberikan sumbangan wawasan pengetahuan dalam menerapkan strategi pembelajaran.
  - b. Mengembangkan variasi dalam strategi pembelajaran.
2. Secara Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru-guru mengenai pentingnya penggunaan strategi pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran IPS.
- b. Dapat menjadi rujukan bagi pembaca.

## **BAB II**

### **Landasan Teori**

#### **A. Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tingkah laku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang



tidak. Tingkah laku yang dapat diamati disebut dengan *behavioral performance*, sedangkan dapat diamati disebut *behavioral tendency*.<sup>6</sup>

Banyak sekali definisi belajar yang dikemukakan oleh para ahli tentang masalah belajar ini, antara lain:

- a) Menurut O. Whittaker, belajar adalah sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- b) Menurut Cronbach, belajar adalah sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- c) Menurut Winkel, belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.
- d) Menurut Drs. Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
- e) Menurut Ernest R. Hilgard, belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.
- f) Menurut Lester D. Crow dan Alice Crow, belajar adalah perolehan kebiasaan, pengetahuan dan sikap termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendala atau menyesuaikan situasi yang baru. Belajar menggambarkan perubahan

---

<sup>6</sup> Husdarta, Yudha M. Saputra, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta), 2010, hal 2-3

progresif perilaku seseorang ketika bereaksi terhadap tuntutan-tuntutan yang dihadapi pada dirinya. Belajar memungkinkan seseorang memuaskan perhatian atau mencapai tujuan.

Jadi, dari beberapa pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Dalam arti dengan belajar seseorang dapat mengetahui sesuatu itu dengan belajar, jadi masalah belajar ini sangat penting dalam kehidupan kita.<sup>7</sup>

## 2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, *Gagne* dan *Briggs* mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Lebih jauh dalam hubungannya dengan hasil belajar *Gagne* dan *Briggs* mengemukakan adanya lima kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap. Keterampilan intelektual adalah suatu kemampuan yang membuat seseorang menjadi kompeten terhadap sesuatu sehingga ia dapat mengklasifikasi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan, dan menggeneralisasikan suatu gejala.

---

<sup>7</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada), 2015, hal 17-18

Strategi kognitif adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengontrol aktifitas intelektualnya dalam mengatasi masalah yang dihadapinya. Informasi verbal adalah kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan bahasa lisan atau tulisan dalam mengungkapkan suatu masalah atau gagasan. Sikap adalah suatu kecenderungan pada diri seseorang dalam menerima atau menolak suatu objek sikap, sedangkan keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan semua gerakan secara teratur dan lancer dalam keadaan sadar.

Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap, dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.<sup>8</sup>

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

#### a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara

---

<sup>8</sup> Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : Teras), 2010, hal 33-35

lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari. Itulah hukum alam yang harus dihadapi oleh anak didik sebagai makhluk hidup yang tergolong kelompok biotik.

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindari diri dari lingkungan sosial budaya. Intraksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik di sekolah. Oleh karena kedua lingkungan ini akan dibahas satu demi satu dalam uraian berikut.

#### 1) Lingkungan Alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup dan berusaha di dalamnya. Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi anak didik yang hidup didalamnya.

#### 2) Lingkungan Sosial Budaya

Pendapat yang tak dapat disangkal adalah mereka yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk *homo cucius*. Semacam makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama satu sama lainnya. Hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan akan melahirkan interaksi sosial. Saling memberi dan saling menerima merupakan kegiatan yang selalu ada dalam kehidupan sosial.

Berbicara, bersenda gurau, member nasihat, dan bergotong royong merupakan interaksi sosial dalam tatanan kehidupan bermasyarakat.

#### b. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melicinkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semuanya dapat diberdayagunakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah.

##### 1) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya. Itulah sebabnya, untuk semua mata pelajaran, setiap guru memiliki kurikulum untuk mata pelajaran yang dipegang yang diajarkan kepada anak didik. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum ke dalam program yang lebih rinci dan jelas sasarannya. Sehingga dapat diketahui dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

## 2) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana.

## 3) Sarana dan Fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalkan sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah yang di dalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.

## 4) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja

sudah merupakan masalah. Mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memegangnya. Itu berarti mata pelajaran itu tidak dapat diterima anak didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu. Kondisi kekurangan guru seperti ini sering ditemukan di lembaga pendidikan yang ada di daerah. Sehingga tidak jarang ditemukan seorang guru memegang lebih dari satu mata pelajaran. Akibatnya, jumlah jam mengajar dalam seminggu melebihi delapan belas jam wajib mengajar. Dari segi materi memang menguntungkan guru tetapi merugikan anak didik.

c. Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

d. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain seperti faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar

mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor luar itu akan kurang signifikan. Oleh karena itu, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Demi jelasnya, kelima faktor ini akan diuraikan satu demi satu berikut ini.<sup>9</sup>

## **B. Strategi Pengajaran**

### **1. Pengertian Strategi Pengajaran**

Strategi pengajaran adalah keseluruhan metode dan prosedur yang menitik beratkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam konteks strategi pengajaran tersusun hambatan-hambatan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai, materi yang hendak dipelajari, pengalaman-pengalaman belajar, dan prosedur evaluasi. Peran guru lebih bersifat fasilitator dan pembimbing.

Pengajaran yang berpusat pada siswa adalah proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan dan minat siswa. Strategi pengajaran yang berpusat pada siswa dirancang untuk menyediakan sistem belajar yang fleksibel sesuai dengan kehidupan dan gaya belajar siswa. Lembaga pendidikan dan guru tidak tidak berperan sebagai sentral melainkan hanya sebagai penunjang.

Pengajaran dapat dapat dikembangkan secara luas dan dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan, bahkan sering dilengkapi dengan sumber

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta), 2011, hal 176-190



belajar untuk mengatasi hambatan-hambatan yang bersifat konvensional. Dengan strategi pengajaran ini diharapkan semua potensi siswa dapat berkembang sesuai dengan latar belakang usia dan latar belakang lainnya dari masing-masing individu siswa. Jadi, sistem belajar ini lebih terbuka.

Berdasarkan tuntutan-tuntutan dan komponen penting lainnya pada individu siswa diharapkan mereka mencapai tujuan pengajaran secara efektif. Dalam rangka itu pula, pelaksanaan pengajaran yang berpusat pada siswa diselenggarakan dalam tiga sistem organisasi, yakni sistem berbasis institusi, sistem lokal, dan sistem belajar jarak jauh.

Pada bagian ini dibahas 5 contoh strategi pengajaran berpusat pada siswa, ialah:

- a. Pusat belajar modular
- b. Pengajaran berdasarkan pengalaman
- c. Pengajaran berdasarkan inkuiri
- d. Pengajaran dalam bentuk belajar berdebat
- e. Pengajaran dengan bantuan komputer.<sup>10</sup>

### **C. Bermain Peran (*Role Playing*)**

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu social dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain,

---

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara), 2016, hal 201-202

peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang dalam suatu situasi yang khusus.

Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/individu-individu.

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran didalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Persiapan dan Instruksi

- a). Guru memiliki situasi/dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi "Sosiodrama" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama

pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.

- b). sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakkan kelompok dan interaksi. Misalnya latihan pantomim.
- c). Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam briefing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- d). Guru memberitahukan peran-peran yang dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif

dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagikan dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok speculator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

## 2. Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a). Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b). bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c). keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada

gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Evaluasi Bermain Peran

- a). siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- b). Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkah perkembangan pribadi, social, dan akademik para siswanya.
- c). Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara), 2016, hal 214-217

## **D. Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian IPS**

Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial yang seringkali disingkat pendidikan IPS atau PIPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan atau dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih (*overlapping*). Kekeliruan ucapan ataupun tulisan tidak dapat sepenuhnya kesalahan pengucap atau penulis melainkan disebabkan oleh kurangnya sosialisasi sehingga menimbulkan perbedaan persepsi. Faktor lain dimungkinkan karena kurangnya forum akademik yang membahas dan memasyarakatkan istilah atau nomenklatur hasil kesepakatan komunitas akademik.

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Nama IPS ini sejajar dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disingkat IPA sebagai integrasi dari nama mata pelajaran Biologi,

Kimia, Fisika. Menurut Somantri, penggunaan istilah IPS dan IPA dimaksudkan untuk membedakannya dengan nama-nama disiplin ilmu di universitas.

## 2. Perkembangan Pengertian IPS (*Social Studies*)

Uraian yang cukup lengkap tentang perkembangan pengertian *Social Studies* sejak kelahirannya terdapat dalam buku karya Saxe (1991) berjudul *Social Studies in Schools: A History of The early Years*. Menurut Saxe, pengertian PIPS yang dalam istilah asing lebih dikenal dengan istilah *Social Studies*, pada tahap awal kelahiran terdapat dalam *the National Herbart society papers of 1896-1897*, yang menegaskan bahwa *Social Studies* sebagai *delimiting the social sciences for pedagogical use* (upaya membatasi ilmu-ilmu sosial untuk penggunaan secara pedagogic). Selanjutnya pengertian ini menjadi dasar dalam dokumen “*Statement of the Chirman of Committee on Social Studies*” yang dikeluarkan oleh **Committee on Social Studies (CSS)** tahun 1913. Dalam dokumen tersebut dinyatakan bahwa *Social Studies* sebagai *a specific field to utilization of social sciences data as a force in the improvement of human uwelfare* (bidang khusus dalam pemanfaatan data ilmu-ilmu sosial sebagai tenaga dalam memperbaiki kesejahteraan umat manusia). Definisi ini memiliki kesamaan dengan definisi *Sosial Studies* dari Heber Newton, bahwa *Social Studies* sebagai *specialliy selected from the social sciences for the purpose of improving the lot or the poor and suffering urban worker* (konsep pilihan dari ilmu-ilmu

sosial dengan tujuan untuk memperbaiki nasib orang miskin dan kaum guru perkotaan yang kurang beruntung).

### 3. Pengertian Pendidikan IPS dalam konteks Indonesia

Pendidikan IPD di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan *Social Studies* yang terjadi diluar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan *Social Studies* bahkan sudah mampu memengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan.

### 4. PIPS sebagai Pendidikan Disiplin Ilmu

Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dengan identitas bidang kajian eklektik yang dinamakan “*an integrated system of knowledge*”, “*synthetic discipline*”, “*multidimensional*”, dan “kajian konseptual sistemik” merupakan kajian (baru) yang berbeda dari kajian monodisiplin atau disiplin ilmu “tradisional”.

Dengan pertimbangan semakin kompleksnya permasalahan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia maka pada tahun 1970-an mulai diperkenalkan Pendidikan IPS (PIPS) sebagai pendidikan disiplin ilmu. (Istilah pendidikan disiplin ilmu pertama kali dikemukakan oleh



Numun Somantri dalam berbagai karya tulis). Gagasan tentang PIPS ini membawa implikasi bahwa PIPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebagai pendidikan disiplin ilmu, yakni kajian yang bersifat terpadu (*integrated*), interdisipliner, multidimensional bahkan cross-disipliner. Karakteristik ini terlihat dari perkembangan PIPS meluas seiring dengan semakin kompleks dan rumitnya permasalahan social yang memerlukan kajian secara terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu social, ilmu pengetahuan alam, teknologi, humaniora, lingkungan bahkan sistem kepercayaan.

#### 5. Landasan Pendidikan IPS

PIPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogianya memiliki landasan dalam perkembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemanfaatan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Bagaimana dan mengapa struktur disiplin ilmu tersebut dibangun dan dikembangkan serta ke mana arah, tujuan, dan sasaran pengembangan dilakukan oleh masyarakat ilmiahnya. Landasan-landasan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi: landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis, dan religius.<sup>12</sup>

#### 6. Tujuan Mempelajari IPS

---

<sup>12</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya), 2012, hal 7-16

Tujuan mempelajari ilmu pengetahuan sosial di Indonesia untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya. Kemampuan dan keterampilan, yaitu kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan teknik dalam pengalaman seorang siswa untuk menolongnya memecahkan masalah-masalah baru atau menghadapi pengalaman baru.

#### 7. Pentingnya IPS dalam Program Pendidikan

Pada abad ke-20 ditandai dengan terjadinya perkembangan pesat pada berbagai bidang kehidupan, seperti timbulnya ledakan penduduk, ledakan ilmu pengetahuan, atau ledakan teknologi. Hal tersebut menimbulkan berbagai masalah di dalam masyarakat seperti:

- a). Permasalahan yang menyangkut pengorganisasian antara lain di bidang pemerintahan perundang-undangan, pendidikan, penyediaan keperluan hidup, kesehatan, dan kesejahteraan.
- b). Ketegasan-ketegasan di dalam masyarakat baik dalam arti psikis maupun fisik, misalnya keseimbangan lingkungan, populasi, dan masalah lalu lintas.
- c). Masalah pertentangan dan kekaburan nilai.

Akibat dari dari hal-hal tersebut terjadi gejala kehilangan pandangan menyeluruh, timbulnya spesialisasi yang makin intensif di bidang ilmu pengetahuan, misalnya mengakibatkan ketidakpastian diri, terampas rasa identitas individu kehilangan nilai-nilai sosial dan tujuan etis.

## 8. Sejarah Perkembangan Ilmu Pengetahuan Sosial secara Umum

Ilmu pengetahuan sosial adalah terjemahan dari *Social Studies*. *Social Studies* adalah 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 praktiknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan diperguruan tinggi.

Bila dianalisis dengan cermat, pengertian *social studies* mengandung hal-hal sebagai berikut :

- a. *Social Studies* merupakan turunan dari ilmu-ilmu social.
- b. Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi.
- c. Aspek-aspek dari masing-masing didiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut. Pada tahun 1940 sampai 1960, ditegaskan oleh *Barr et all. (1977)*, yaitu terjadinya tarik menarik antara dua visi *Social Studies*. Di satu pihak, adanya gerakan untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial untuk tujuan *citizenship education*, yang terus bergulir sampai mencapai tahap yang lebih canggih. Di lain pihak, terus bergulirnya gerakan pemisahan berbagai disiplin ilmu sosial yang cenderung memperlemah konsepsi *Social Studies education*.

## 9. Sejarah Perkembangan IPS di Indonesia.

Bidang studi IPS yang masuk ke Indonesia adalah berasal dari Amerika Serikat dengan nama asli di Negara asalnya disebut *Social Studies*. Pertama kali *Social Studies* dimasukan dalam kurikulum sekolah di Rugby (Inggris) pada tahun 1827, atau sekitar setengah abad setelah Revolusi Industri. Pada pertengahan abad 18 di Inggris terjadi Revolusi Industri yang ditandai dengan perubahan penggunaan tenaga manusia menjadi tenaga mesin. Revolusi Industri membawa perubahan yaitu mendatangkan kemakmuran bagi sebagian masyarakat Inggris.

Di sisi lain, Revolusi industri menimbulkan paham kapitalisme dan dehumanisasi yaitu manusia tidak dihargai sebagai manusia atau tidak memanusiakan manusia karena para industrialis lebih menghargai faktor produksi, modal, dan uang daripada tenaga manusia. Setelah memperhatikan situasi tersebut, Thomas Arnold bermaksud menanggulangi proses dehumanisasi dengan cara memasukan *Social Studies* ke dalam kurikulum di sekolahnya. Adapun tujuannya adalah agar siswa mempelajari masalah interaksi manusia serta ikut berperan aktif dalam kehidupan masyarakat (Poerwito 1991).

Latar belakang dimasukkan *Social Studies* dalam kurikulum sekolah di Amerika Serikat berbeda dengan di Inggris karena situasi dan kondisi penyebabnya juga berbeda. Penduduk Amerika Serikat terdiri dari berbagai macam ras di antaranya adalah ras Indian yang merupakan penduduk asli,

ras kulit putih yang datang dari Eropa, dan ras Negro yang didatangkan dari Afrika untuk dipekerjakan di perkebunan-perkebunan negara tersebut. Pada awalnya penduduk Amerika Serikat yang multiras tersebut tidak menimbulkan masalah. Setelah berlangsung perang saudara antara Utara dan Selatan atau yang dikenal dengan Perang Budak yang berlangsung tahun 1861-1865, Amerika Serikat yang telah menjadi kekuatan dunia mulai menemui kesulitan karena penduduk yang multiras tersebut merasa kesulitan untuk menjadi satu bangsa. Selain itu juga adanya perbedaan sosial ekonomi yang sangat tajam.

Para pakar kemasyarakatan dan pendidikan berusaha keras untuk menjadikan penduduk yang multiras tersebut menjadi merasa satu bangsa, yaitu bangsa Amerika. Salah satu cara yang ditempuh adalah dengan memasukan *Social Studies* ke dalam kurikulum sekolah di negara bagian Wisconsin pada tahun 1892. Setelah dilakukan penelitian, maka pada awal abad 20, sebuah Komisi National dari *The National Education Association* memberika rekomendasitentang perlunya *Social Studies* dimasukan ke dalam kurikulum semua Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah (selanjutnya disebut SD dan SM) Amerika Serikat. Adapun wujud *Social Studies* ketika lahir merupakan semacam ramuan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan *civics*.<sup>13</sup>

#### **E. Kedudukan Dalam Keluarga**

---

<sup>13</sup>Irwan Satria, *Konsep Dasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor : IPB Press), 2015, hal 6-16

## 1. pengertian Keluarga

Keluarga adalah orang yang menikah satu sama lain. Contohnya adalah ayah dan ibumu. Karena menikah, lahirlah kamu sebagai anak mereka. Jadi, sebuah keluarga terdiri atas ayah, ibu, dan anak. Keluarga seperti itu disebut keluarga inti. Keluarga inti disebut juga juga keluarga batih. Dalam sebuah keluarga, biasanya juga ada anggota keluarga lain. Anggota itu ikut tinggal bersama dengan keluarga inti. Misalnya, kakek, nenek, paman, bibi, dan sebagainya. Jadi, keluarga seperti itu disebut keluarga luas. Keluarga luas terdiri atas keluarga inti dan anggota keluarga lain. Keluarga yang terdiri atas 4 orang, yaitu ayah, ibu dan 2 anak disebut caturwarga. Keluarga yang terdiri 5 orang yaitu ayah, ibu, dan 3 anak disebut pancawarga.

## 2. Sisilah Keluarga

Sisilah adalah asal usul keluarga, setiap keluarga punya sisilah. Dari sisilah dapat terlihat hubungan antaranggota keluarga. Dari sisilah dapat juga terlihat hubungan keluarga-keluarga. Penjelasan sisilah tersebut adalah sebagai berikut. Sisilah tersebut adalah sisilah keluarga Pak Nana (ayah). Pak Nana punya orang tua, ayah Pak Nana bernama Abdulah. Ibu Pak Nana Aminah, Abdullah dan Aminah menikah. Pernikahan menikah menghasilkan seorang anak, yaitu Pak Nana. Selanjutnya, Pak Nana menikah dengan Bu Yati. Pernikahan itu menhhasilkan 2 anak, kedua anak mereka adalah Aziz dan Nisa. Jadi, itulah bentuk dan penjelasan sisilah.

### 3. Peran Anggota Keluarga

Setiap anggota keluarga punya peran masing-masing. Peran artinya tugas yang harus dilakukan, peran dapat juga berarti kewajiban. Peran disesuaikan dengan kedudukannya. Jadi, peran setiap anggota keluarga berbeda-beda. Peran anak berbeda dengan peran orang tua, peran ayah berbeda dengan peran ibu. Diantaranya kedudukan peran setiap anggota keluarga.

#### a. Kewajiban Ayah

Seorang ayah merupakan kepala keluarga, kepala keluarga adalah pemimpin dalam keluarga. Kepala keluarga bertanggung jawab atas keselamatan keluarganya. Seorang ayah harus membuat keluarganya merasa aman. Jadi, ayah harus menjaga keluarganya dengan baik. Ayah harus melindungi keluarganya dari segala bahaya. Akibatnya, keluarga akan tenang, aman, dan nyaman. Kesejahteraan semua anggota keluarga juga tanggung jawab seorang anggota kepala keluarga. Agar keluarganya sejahtera, seorang ayah harus bekerja. Selain itu, ayah harus sayang kepada anggota keluarganya, ayah tidak boleh pilih kasih misalnya, kepada anak-anak. Semua anak harus mendapatkan perhatian yang sama. Dengan demikian, keluarga akan senang dan bahagia. Bertengkar adalah perbuatan yang tidak baik, bertengkar membuat kita jadi tidak rukun. Jadi, ayah member teladan ia tidak boleh bertengkar dengan ibu. Apalagi, didepan anak-anak jika anaknya bertengkar ayah harus dapat

mendamaikan mereka. Jadi, kewajiban atau peran ayah adalah sebagai berikut.

1. Mencari nafkah untuk keluarga.
2. Melindungi semua anggota keluarga.
3. Memberi rasa aman kepada semua anggota keluarga.
4. Menyayangi semua anggota keluarga.
5. Membuat keluarga selalu rukun.
6. Mendidik anak.

#### b. Hak Ayah

Ayah punya hak untuk dihormati oleh semua anggota keluarga. Ayah pun punya hak untuk disayangi oleh semua anggota keluarga. Kamu pun harus mematuhi dan menyayangi ayahmu, jika kamu tidak setuju dengan pendapat ayahmu katakan dengan sopan. Ayah juga berhak membuat peraturan di rumah. Akan tetapi, sebaiknya peraturan itu dibuat bersama anggota keluarga yang lain. Jika peraturan sudah ditetapkan, harus dipatuhi bersama. Ayah juga berhak member izin dan hukuman, jika ayahmu tidak mengizinkan kamu bermain jauh-jauh patuhi perintah itu. Jika kamu melanggar peraturan ayah, ayah punya hak untuk menghukummu. Hukuman yang baik tidak akan menghukum ananya tanpa alasan.



### c. Kewajiban Ibu

Peran ibu dalam keluarga adalah sebagai pengaturan atau pengurus rumah tangga. Tugas utama ibu adalah mengurus rumah tangga dan keluarga. Seorang ibu punya banyak tugas diantaranya memasak, mencuci, membereskan rumah dan lain sebagainya. Sungguh berat tugas seorang ibu. Oleh sebab itu, semua anggota keluarga harus membantunya. Sebagai anak, kamu dapat membantu ibu semampumu, misalnya membereskan mainan setelah kamu bermain. Contoh lain, menaruh sepatu di tempatnya ibu akan senang jika kamu tidak menyusahkan beliau. Jadi, ibu dapat mengerjakan tugasnya dengan tenang. Ayah juga dapat membantu pekerjaan ibu, pembagian kerja antara ayah, ibu, dan anak-anak dapat diatur bersama. Tugas ibu juga sebagai wakil ayah, yaitu wakil kepala keluarga. Jadi, ibu pun wajib mengurus dan mendidik anak. Setiap hari, ibu menyediakan makanan, makanan yang harus disediakan harus yang bergizi. Dengan demikian, keluarga tetap sehat. Peran ibu sangat penting dalam rumah tangga, tugasnya sangat banyak dan berat. Oleh sebab itu, kita harus menyayangi ibu jangan membuat ibu susah dan sedih. Ikutilah nasihatnya dan turutilah perintahnya, tentu saja nasihat dan perintahnya yang baik.

### d. Hak Ibu

ibu juga punya hak. Hak ibu sama dengan ayah, hak ibu adalah dihormati dan disayangi oleh semua anggota keluarga. Jika ibu nasihati,

dengarkan dengan baik katakan dengan baik dan sopan jangan membantah atau menyakiti ibu. Ibu juga hak mendapatkan nafkah dari ayah nafkah berguna untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Gaji yang diberikan ayah akan diatur oleh ibu, ibu mengaturnya untuk membeli bahan makanan dan ibu juga mengatur untuk membeli kebutuhan rumah tangga.

e. Kewajiban anak

anak punya kedudukan istimewa dalam keluarga bagi orang tua anak adalah segala-galanya. Oleh karena itu, orang tua rela bekerja keras demi anak-anaknya orang tua juga rela mengeluarkan banyak uang demi anak-anaknya. Peran atau kewajiban anak adalah sebagai berikut.

1. Belajar dengan baik.
2. Mematuhi orang tua.
3. Menghormati orang tua.
4. Membantu orang tua.

Tugas utama anak-anak adalah belajar kita harus belajar dengan baik. Dengan belajar, kita akan jadi pandai untuk itulah orang tua menyekolahkan kita. Tujuannya agar kita menjadi pandai, jika kita pandai masa depan kita anak lebih mudah. Andaikan kita kelak jadi orang berhasil, orang tua ikut bangga. Sebagai anak, kita

patuh dan hormat kepada orang tua. Patuh artinya menurut perintah. Misalnya, orang tuamu membuat peraturan kamu harus tidur malam pukul Sembilan. Jadi, kamu harus patuhi perintah itu dan kamu tidak boleh melanggarnya. Jika aturan dipatuhi, orang tuamu pasti senang mereka senang anaknya patuh dan menyenangkan orang tua merupakan perbuatan baik dan terpuji. Selain patuh, anak juga harus hormat kepada orang tua. Hormat artinya menghargai orang tua hormat juga berarti bersikap sopan kepada orang tua.

Contoh hormat adalah sebagai berikut.

1. Berbicara dan bersikap lemah lembut.
2. Minta izin jika ingin pergi.
3. Segera datang jika dipanggil.

Membantu orang tua juga termasuk kewajiban anak tentu saja membantu semampunya contohnya merapikan mainan dan merapikan tempat tidur.

#### f. Hak Anak

anak juga punya hak, anak punya hak untuk disayangi orang tua. Anak juga punya hak untuk mendapatkan perhatian orang tuanya. Jadi, kalau orang tuamu tidak memperhatikanmu, kamu boleh protes. Katakan pendapatmu kepada orang tuamu katakan pendapatmu dengan baik dan sopan. Anak punya hak dibimbing

orang tuanya anak juga hak diberi nafkah oleh orang tuanya. Jadi, orang tuamu juga harus memenuhi kebutuhan hidup sesuai kemampuan mereka. Anak juga punya hak untuk bermain, bermainlah dengan teman yang baik. Pilihlah tempat bermain yang nyaman, lakukanlah permainan yang tidak berbahaya. Mintalah saran dari guru atau orang tua sebelum mencoba suatu permainan.

#### 4. Perubahan Peran Dalam Keluarga

Ternyata, setiap anggota keluarga punya peran masing-masing. Meskipun demikian, peran-peran mereka dapat saja berubah. Misalnya, peran ayah digantikan oleh ibu dan sebaliknya peran ibu digantikan oleh ayah. Peran dapat berubah karena ada anggota keluarga yang tidak bisa melakukan perannya. Contoh, ibu menggantikan peran ayah. Penyebab misalnya:

- a. Ayah sakit parah
- b. Ayah meninggal.

Dengan penyebab itu, ibulah yang mengambil alih peran atau tugas ayah.<sup>14</sup>

#### **F. Kajian Peneliti Terdahulu**

1. Mustaqimah pada tahun 2016 melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Role

---

<sup>14</sup> M. said H. Ahmad, Nana Suparna, M. Thayeb H.M.S, Sunarto, M. Said, Arsyad Umar, *IPS Terpadu*, (Penerbit Erlangga), 2012, hal 82-98

Playing Dengan Menggunakan Media Gambar IPS Materi Peran Dan Kedudukan Anggota Keluarga Kelas II Semester II MI Darul Ulum Ngaliyan Semarang”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran IPS.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan adalah “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Bermain Peran Dengan Strategi Konvensional Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”. Sedangkn persamaannya adalah sama-sama menggunakan strategi bermain peran.

2. Tarusmawati pada tahun 2014 melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Metode Brainstorming Melalui Kelompok Kecil Di Kelas V SD Negeri 33 Seluma Kabupaten Seluma”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa melalui metode pembelajaran Brainstorming dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS khususnya di kelas V SD Negeri 33 Seluma Kabupaten Seluma.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Bermain Peran Dengan Strategi Konvensional Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam

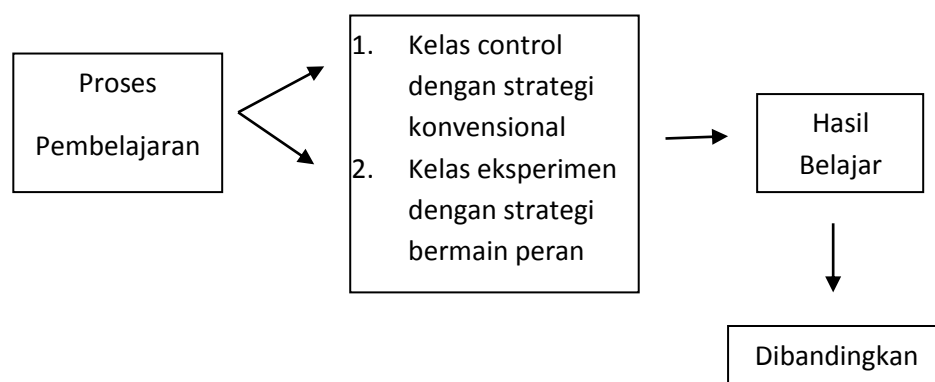
Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”. Sedangkan persamaannya adalah pada mata pelajaran IPS.

3. Mansyur pada tahun 2010 melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V SD Negeri 03 Baruga Kendari”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh realita bahwa kualitas proses dan hasil pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 03 Baruga Kendari yang masih rendah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan ialah “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Bermain Peran Dengan Strategi Konvensional Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kedudukan Dalam Keluarga Pada Siswa Kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu”. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama menggunakan strategi bermain peran.

## G. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :



### 2.1: Kerangka Berpikir

## H. Hipotesis

Ho = tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran dengan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu?"

Ha = ada perbedaan hasil belajar siswa dengan strategi bermain peran dengan strategi konvensional pada mata pelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu?"

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pendekatan komparatif, yaitu teknik yang digunakan untuk membandingkan persamaan atau perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka penelitian tertentu.<sup>15</sup> Tipe penelitian ini seperti juga tipe penelitian yang lain bersifat *expost-facto*. Ini berarti bahwa data dikumpulkan setelah semua fenomena/kejadian yang diteliti berlangsung, atau tentang hal-hal yang telah terjadi sehingga tidak ada yang dikontrol. Dengan demikian, jelaslah bahwa dalam penelitian jenis ini tidak ada intervensi langsung, karena kejadian telah berlangsung. Pengaruh atau efek variabel bebas dapat diketahui dengan jalan membandingkan kedua

---

<sup>15</sup>Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta), 2014, hal 232

kelompok ini berarti bahwa dalam penelitian kausal komparatif penelitian menjajaki kebelakang, kemasa peristiwa itu terjadi, apa-apa yang menjadi penyebab suatu peristiwa atau kejadian yang menjadi objek penelitian, dengan membandingkan fenomena pada kelompok yang ada peristiwa dan pada kelompok yang tidak terjadi peristiwa itu. Penelitian kausal komparatif dapat menentukan penyebab, efek, atau konsekuensi yang ada diantara dua kelompok atau beberapa kelompok. Bagaimanapun juga, dalam penelitian kausal komparatif diawali dengan mencatat perbedaan diantara dua kelompok, dan selanjutnya mencari kemungkinan penyebab, efek, atau konsekuensi. Kadang-kadang penelitian kausal komparatif digunakan sebagai alternatif untuk mengadakan suatu eksperimen.<sup>16</sup>

## **B. Tempat dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 05 Kota Bengkulu dan waktu pelaksanaan penelitian mulai tanggal 20 maret sampai 22 juni 2017.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *population*, yang berarti jumlah penduduk. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada

---

<sup>16</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Kencana), 2017, hal 66-67



obyek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek yang diteliti itu.<sup>17</sup>

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD.Negeri 05 Kota Bengkulu.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian yang akan dilakukan penulis menentukan sample dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive Sampling* ini berdasarkan pertimbangan adanya kesamaan yang sama.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karna keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul relative (mewakili).

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dikumpulkan dengan cara:

#### a. Observasi

Observasi juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sangat lazim dalam metode penelitian kuantitatif. Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan pancaindera, bisa penglihatan,

---

<sup>17</sup>Sugiono,*Statistik Untuk Penelitian*,(Bandung:Alfabeta),2015,hal 61

penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran riil suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui langsung fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan dan ikut serta dilapangan, sehingga dapat menyakinkan hal-hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini. Pelaksanaan observasi dilakukan secara terprogram, yaitu judul pelaksanaan telah ditentukan.<sup>18</sup>

b. Tes

Tes adalah serentetan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu dan kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan penggunaan strategi bermain peran pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat benar-benar. Tes dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki

---

<sup>18</sup> Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta:Rineka Cipta), 2003,hal,175

benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang diamati melalui benda mati. Dokumentasi juga merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan dan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitiannya serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran IPS.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga menjadi lebih mudah untuk diolah. Disini instrumen yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

##### **1. Definisi Operasional Variabel**

Variabel adalah definisi yang digunakan oleh para peneliti untuk menggambarkan secara abstrak fenomena sosial atau ekonomi. Variabel adalah konsep yang mempunyai nilai (misal variabel model kerja, keuntungan tingkat pendidikan menejer dan sebagainya. Variabel dapat diartikan juga sebagai pengelompokkan yang logis dari dua atrinut atau lebih. Misalnya variabel jenis kelamin laki-laki dan perempuan, variabel ukuran besar maupun kecil dan sebagainya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y).

a. Variabel bebas (x)

Variabel bebas (x) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), jadi variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah strategi bermain peran.

b. Variabel terikat (y)

Variabel terikat (y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa SD.Negeri 05 Kota Bengkulu.

## 2. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dan data mana yang akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Tes**

Kompetensi dasar	Indikator	No soal	Butir soal
Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga.	1.Menyebutkan anggota keluarga masing-masing siswa.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	2.Menjelaskan peran ayah, ibu, dan anak dalam keluarga.	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25.	15

JUMLAH	25
--------	----

### 3. Uji Coba Instrumen

- Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud. Untuk validitas butir soal, dihitung dengan menggunakan rumus korelasi product moment :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan :

$r_{xy}$  : Korelasi item X dan Y

$\sum X$  : Jumlah skor item X

$\sum Y$  : Jumlah skor item Y

$\sum XY$  : Perkalian antara X dan Y

#### 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya dan diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap dan konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu

perhitungan reliabilitas soal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien reliabilitas dengan nilai kritik atau standar reliabilitas.

Rumus :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas yang dicari

$n$  = jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$  = jumlah varians skor tiap – tiap item

$\sigma^2$  = Varians total

## F. Teknik Analisis Data

### Uji Prasyarat

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dan uji homegenitas.

#### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini dalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi

normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji chi kuadrat.

$$\chi^2 = \sum_1^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$F_o$  : frekuensi dari yang diamat

$F_e$  : frekuensi yang diharapkan

$K$  : banyak kelas

## 2. Uji Homegenitas

Uji homegenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Maksud uji homegenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji fisher dengan rumus sebagai berikut:

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

## 3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homegenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa SD.Negeri 05 Bengkulu. Dengan rumus :

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pendekatan komparatif, yaitu teknik yang digunakan untuk membandingkan persamaan atau perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan penelitian tertentu.<sup>19</sup> Penelitian komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Dari pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membandingkan antara dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu.<sup>20</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian paradigma ganda dengan dua variabel independen, dimana dalam paradigma ini terdapat dua variabel independen yang sering disebut variabel bebas yaitu merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Hal ini didasarkan pada kedua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen pertama yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran, dan kelas eksperimen kedua menggunakan metode pembelajaran tanya jawab yang memiliki kemampuan setara. Dengan demikian hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan yang diberi perlakuan metode pembelajaran eksperimen I dan diberi perlakuan metode pembelajaran kelas eksperimen II. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

---

<sup>19</sup>Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Cetakan Ke- 24, ( Bandung : Alfabeta, 2014), h. 232

<sup>20</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h. 248



**Gambar 3.1**  
**Bagan Desain Penelitian Paradigma**

Kelas Eksperimen	Perlakuan	Posttest
<b>A</b>	X <sub>1</sub> : Pembelajaran Metode Bermain peran	<b>O<sub>1</sub></b>
<b>B</b>	X <sub>2</sub> : Pembelajaran metode tanya jawab	<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan :

A = Eksperimen I

B = Eksperimen 2

X<sub>1</sub> = Metode Pembelajaran *Bermain peran*

X<sub>2</sub> = Metode Pembelajaran *Tanya jawab*

O = Pemberian Post test.<sup>21</sup>

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 05 Kota Bengkulu, Jl Asahan Padang Harapan Kota Bengkulu.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 30 April sd 10 Juni 2019.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada dalam suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam lingkup yang akan diteliti.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang

---

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 121

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan di tarik kesimpulannya<sup>22</sup>.

Populasi merupakan subjek penelitian. Rosady Ruslan menjelaskan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari, dan kemudian di tarik suatu kesimpulan.<sup>23</sup>

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada dalam suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam lingkup yang akan diteliti.<sup>24</sup> Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terpilih atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di teliti dan kemudian di tarik kesimpulannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kelompok yang dipilih yang terdiri dari obyek/subyek dan digunakan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu berjumlah 93 orang siswa.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Siswa Kelas II SDN 05 Kota Bengkulu**  
**Tahun ajaran 2018/2019**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	A	20
2	B	20
3	C	26
4	D	27
<b>Jumlah</b>		<b>93</b>

<sup>22</sup> Sugiyono, *“metode penelitian kuantitatif kualitatif R & D”*, (Bandung: ALFABETA, 2006), h. 80

<sup>23</sup> Rosady Ruslan. *Metodologi Penelitian: Public Relations dan Komunikasi*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 133

<sup>24</sup>Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*.(Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 66

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul mewakili.<sup>25</sup> Sampel adalah bagian kecil yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.<sup>26</sup>

Sampe adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian yang akan dilakukan penulis menentukan sampel dengan menggunakan teknik *Purposve Sampling*. *Purposve Sampling* ini berdasarkan pertimbangan adanya kesamaan yang sama.<sup>27</sup>

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Purposve Sampling*, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA dan IIB yang berjumlah 40 orang terdiri dari 20 orang kelas IIA sebagai kelas sampel I dan 20 orang kelas IIB sebagai kelas sampel II. Peneliti mengambil sampel kelas IIA dan IIB, karena prestasi antara lokal IIA dan IIB ini hampir sama dilihat dari hasil ulangan harian .

### **D. Definisi Operasional Variabel**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan data yang dihasilkan lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga menjadi lebih mudah untuk diolah. Disini instrumen yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

#### 1. Definisi Operasional Variabel

---

<sup>25</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Rg D* . h.81

<sup>27</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h.121

Variabel adalah definisi yang digunakan oleh para peneliti untuk menggambarkan secara abstrak fenomena sosial atau ekonomi. Variabel adalah konsep yang mempunyai nilai (misal variabel metode kerja, keuntungan tingkat pendidikan menejer dan sebagainya). Variabel dapat diartikan juga sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Misalnya variabel jenis kelamin laki-laki dan perempuan, variabel ukuran besar maupun kecil dan sebagainya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y).

#### 1. Variabel bebas (x)

Variabel bebas (x) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), jadi variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah strategi bermain peran dan metode tanya jawab.

#### 2. Variabel terikat (y)

Variabel terikat (y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

### **E. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah *paradigma*. Dapat dilihat pada bagan 3.3 dan tabel.<sup>28</sup>

**Tabel 3.3**  
**Desain Penelitian**

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif R &D*, h. 78

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posstest
Kelas IIA	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas IIB	O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

Keterangan :

X = Metode bermain peran dan Metode tanya jawab

O<sub>1</sub> = O<sub>2</sub> = O<sub>3</sub> = O<sub>4</sub>

O<sub>1</sub> = Skor Pretest untuk kelompok A

O<sub>2</sub> = Skor Possttest untuk kelompok A

O<sub>3</sub> = Skor Pretest untuk kelompok B

O<sub>4</sub> = Skor Possttest untuk kelompok B

## F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini data dikumpulkan dengan cara :

### 1. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bertujuan mengamati langsung objek penelitian dan teknik ini untuk menjelaskan dan merinci gejala yang terjadi dilapangan. Adapun hal yang diobservasi dilapangan adalah tentang penerapan metode pembelajaran bermian peran dan metode pembelajaran tanya jawab pada mata pelajaran IPS.

Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk melihat langsung fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan dan ikut serta dilapangan, sehingga dapat meyakinkan hal-hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini. Pelaksanaan observasi dilakukan secara terprogram, yaitu judul pelaksanaan telah ditentukan.<sup>29</sup>

Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi jaringan data yang peneliti lakukan yaitu: Melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana

---

<sup>29</sup> Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) h.175

sekolah, proses belajar mengajar IPS yang dilakukan oleh guru di sekolah tersebut, metode yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran dan mengambil jumlah seluruh siswa dari kelas I-VI.

## 2. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>30</sup> Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui perbandingan penerapan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab dalam pembelajaran IPS. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : jawaban singkat, benar-benar, menjodohkan dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

### a. *Pretest*

*Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi kedudukan dalam keluarga.

### b. *Posttest*

*Posttest* yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga.

---

<sup>30</sup> Suharsimi, Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.127

Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi kedudukan dalam keluarga di SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Adapun tes yang digunakan adalah pilihan ganda dengan alternatif jawaban A, B, dan C. Hasil belajar yang akan dibandingkan setelah pemberian perlakuan adalah hasil belajar kelas eksperimen I dan eksperimen II adalah hasil *post test*.

1. Skala tes. Tes terdiri dari 25 soal jika semua soal jawabannya benar maka siswa akan mendapatkan nilai 100.
2. Skor tes. Tiap tes mempunyai skor 4 poin.
3. Bentuk tes yaitu objektif dengan memakai penilaian skala hitung.
4. Kisi-kisi tes seperti berikut,

**Tabel 3.4**  
**Kisi – Kisi Tes**

Kompetensi dasar	Indikator	No soal	Butir soal
Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga.	1. Menyebutkan anggota keluarga masing-masing siwa.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	2. Menjelaskan peran ayah, ibu, dan anak dalam keluarga.	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25.	15
<b>Jumlah</b>			<b>25</b>

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.<sup>31</sup>

<sup>31</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. h.158

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang diamati melalui benda mati. Dokumentasi juga merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan serta mengetahui aktifitas siswa selama pembelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga.

## G. Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid memiliki validitas tinggi.<sup>32</sup>

Rumus korelasi *product moment*

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Korelasi item X dan Y

$\sum X$  : Jumlah skor item X

$\sum Y$  : Jumlah skor item Y

$\sum XY$  : Perkalian antara X dan Y

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat total X

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*try out*) suatu soal validitas suatu item. Untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 20 orang siswa di luar sampel yakni diujikan di kelas IIC SD

---

<sup>32</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 191



Negeri 05 Kota Bengkulu. Pelaksanaan uji validitas soal dilakukan kepada 20 siswa sebagai responden yang terdiri dari 25 item soal tentang pelaksanaan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab (variabel X dan Y). Dan hasil skor soal dapat diperhitungkan seperti tabel berikut ini:

**Tabel 3.5**  
**Pengujian Validitas Item Soal No.1**

No	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	0	15	0	225	0
2	0	12	0	144	0
3	1	12	1	144	12
4	1	25	1	625	25
5	1	14	1	196	14
6	0	9	0	81	0
7	1	23	1	529	23
8	1	21	1	441	21
9	1	9	1	81	9
10	1	24	1	576	24
11	1	21	1	441	21
12	0	10	0	100	0
13	0	10	0	100	0
14	1	17	1	289	17
15	1	21	1	441	21
16	1	15	1	225	15
17	1	23	1	529	23
18	1	9	1	81	9
19	0	10	0	100	0
20	0	12	0	144	0
<b>Σ</b>	<b>13</b>	<b>312</b>	<b>13</b>	<b>5492</b>	<b>234</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dicari validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(20 \times 243) - (13 \times 312)}{\sqrt{\{(20 \times 13) - (13)^2\}\{(20 \times 5492) - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{4680 - 4056}{\sqrt{(260 - 169)(109840 - 97344)}}$$

$$r_{xy} = \frac{624}{\sqrt{91 \times 12496}}$$

$$r_{xy} = \frac{624}{\sqrt{1137136}}$$

$$r_{xy} = \frac{624}{1066,3657}$$

$$r_{xy} = 0,585$$

Perhitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, yakni  $r_{xy}$  hitung dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  taraf signifikan 5%. Adapun nilai  $r_{tabel}$  taraf signifikan 5% untuk validitas item soal adalah 0,444. Artinya, apabila  $r_{xy}$  hitung lebih besar atau sama dengan 0,444<sup>33</sup> ( $r_{xy} \geq 0,444$ ), maka item soal tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui  $r_{xy} = 0,585$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 0,444$  ( $0,585 \geq 0,444$ ). Maka, item soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item soal nomor 1. Hasil uji validitas item soal secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Item Soal Pelaksanaan**  
**Metode Pembelajaran Tipe Bermain peran(X)**

No. Item Angket	$r_{hitung}$	$r_{table}$ (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,585	0,444	Valid
2	0,601	0,444	Valid
3	0,585	0,444	Valid
4	0,454	0,444	Valid
5	0,453	0,444	Valid
6	0,453	0,444	Valid
7	0,223	0,444	Tidak Valid
8	0,574	0,444	Valid
9	0,574	0,444	Valid
10	0,191	0,444	Tidak Valid
11	0,547	0,444	Valid
12	0,578	0,444	Valid
13	0,601	0,444	Valid

<sup>33</sup> Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 19*. (Semarang: BPU Diponegoro, 2011), h. 441

14	0,271	0,444	Tidak Valid
15	0,578	0,444	Valid
16	0,578	0,444	Valid
17	0,578	0,444	Valid
18	0,601	0,444	Valid
19	0,270	0,444	Tidak Valid
20	0,519	0,444	Valid
21	0,578	0,444	Valid
22	0,129	0,444	Tidak Valid
23	0,519	0,444	Valid
24	0,544	0,444	Valid
25	0,519	0,444	Valid

Berdasarkan hasil hitung, dapatkan dari hasil 25 soal dan sample terdapat 5 soal yang tidak valid, dalam penelitian maka soal yang dipilih adalah sebanyak 20 soal. Hal ini denan tujuan agar peneliti dapat mentranfer data jawaban benar dengan skor 5 dan jawaban salah dengan skor 0, jadi untuk siswa yang mampu menjawab keseluruhan tes didapatkan nilai 100 dan siswa yang tidak mampu menjawab keseluruhan soal mendapat nilai 0.

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali.<sup>34</sup> Untuk mengetahui reliabilitas angket, peneliti menggunakan teknik *Alfa Cronbach*. Proses penghitungannya dengan menggunakan rumus koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*.<sup>35</sup>

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan

- $r_i$  = reliabilitas instrumen
- $k$  = banyak butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir
- $\sigma_t^2$  = varians total

Rumus mencari varians total :

<sup>34</sup> Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, h. 144

<sup>35</sup> Syofian Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. (Jakarta: Kencana, 2015), h. 57

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Dalam pengelolaan data selanjutnya akan digunakan alat bantu program SPSS IBM Versi 22.

Perhitungan realibilitas soal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan koefisien realibilitas hitung dengan nilai keriktik atau standar reliabilitas.

**Tabel 3.7**  
**Koefesien Alfa**

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
> 0,90	Very Highly Reliable
0,80 – 0,90	Highly Reliable
0,70 – 0,80	Reliable
0,60 – 0,70	Marginally/Minimally Reliable
< 0,60	Unacceptably Low Reliability

Berdasarkan menggunakan uji program SPSS Versi 22 didapatkan hasil tes sebagai berikut

**Tabel 3.8**  
**Realibilitas Soal Tes Valid**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.885	20

Berdasarkan analisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS versi 22 for Windows, diperoleh hasil untuk reliabilitas hasil tes soal valid dengan koefisien sebesar 0,885.

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpa* = 0,885 > 0,60.<sup>36</sup> Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori tinggi interpretasi reliabilitas jika dirujuk berdasarkan table koefesien alfa.

## H. Teknik Analisis Data

<sup>36</sup> Syofian Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 57

## 1. Uji Prasyarat

Untuk melakukan uji prasyarat maka penulis disini menggunakan uji normalitas dan uji homegenitas.

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji chi kuadrat.<sup>37</sup>

$$\chi^2 = \sum_I^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

$f_o$  : frekuensi dari yang diamat

$f_e$  : frekuensi yang diharapkan

$k$  : banyak kelas

### b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau hetrogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih.

---

<sup>37</sup>Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Edisi Revisi* (Jakarta: Change Publication, 2013) H. 129

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Fisher dengan rumus sebagai berikut :

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{\text{hitung}}$  dengan  $F_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$  dan  $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$ . Apabila  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.<sup>38</sup>

## 2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian untuk mengetahui ada tidaknya perbandingan hasil belajar siswa dengan metode bermain peran dengan metode Tanya jawab mata pelajaran IPS materi kedudukan dalam keluarga pada siswa kelas II SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

Adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisis sebagai berikut Untuk menguji komparasi data rasio atau interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus:

Rumus t-tes parametris varians:

$$T \text{ hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$n_1$ dan $n_2$	: Jumlah sampel
$\bar{x}_1$	: Rata-rata sampel ke-1
$\bar{x}_2$	: Rata-rata sampel ke- 2
$s_1^2$	: Varians sampel ke- 1
$s_2^2$	: Varian sampel ke-2

---

<sup>38</sup>Ridwan, *Dasar-Dasar Statistik*, H.184

Guna uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (*signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel*).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

##### 1. Profil SDN 05 Kota Bengkulu

###### a. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SD Negeri 5
- 2) NPSN : 10702655
- 3) Nomor Statistik Sekolah : 101266001004
- 4) Akreditasi : A
- 5) Alamat :
  - a) Jalan : Asahan
  - b) Kelurahan : Padang Harapan
  - c) Kecamatan : Gading Cempaka
  - d) Kabupaten/Kota : Bengkulu
  - e) Provinsi : Bengkulu
  - f) Kode Pos : 38225
  - g) Telpon/HP : (0736) 23038
- 6) Luas Tanah/Lahan :  $\pm$  4.250, m
- 7) Surat IMB : No.00075 tgl. 23 November 1996

###### b. Identitas Kepala Sekolah

- 1) Nama : Siti Jalilah, S.Pd
- 2) Nomor Induk Pegawai : 19630810 198212 2 001
- 3) Pangkat/Gol. : Pembina, IV a
- 4) Jabatan : Kepala Sekolah
- 5) Tempat Tanggal lahir : Bengkulu, 10 Agustus 1963
- 6) Agama : Islam
- 7) Alamat Tempat Tinggal : Jl. Nangka I Kel. Panorama  
Kec. Gading Cempaka Kota Bengkulu

##### 2. Keadaan Guru SDN 05 Kota Bengkulu

###### a. Keadaan Guru SDN 05 Kota Bengkulu



**Tabel 4.1**  
**Keadaan Kepala Sekolah, Guru Dan Pegawai SD Negeri 5**  
**Kota Bengkulu**

No	Nama/NIP	Ijazah Terakhir	Jabatan
1	Siti Jalilah,S.Pd 19630810 198212 2 001	S1 PGSD	Kepala Sekolah
2	Porwati,S.Pd 19650705 198508 2 004	S1 PGSD	Gr.Kls I.B
3	Dra.Parulian Saragih 19640822 198307 2 001	S1 STKIP	Gr.Kls IV.B
4	Dra.Hj.Warneti 19590310 198103 2 005	S1 STKIP	Gr.Kls III.C
5	Drs.Sutoto,M.Pd 19600709 198204 1 001	S2 UNJ	Gr.Kls VI.A
6	Hj.Idawati,S.Pd 19600806 198202 2 004	S1 PGSD	Gr.Kls V.C
7	Isnah Wartini,S.Pd 19631118 198411 2 002	S1 PGSD	Gr.Kls VI.D
8	Mahyar,S.Pd 19640612 198411 2 001	S1 PGSD	Gr.Kls VI.C
9	Nely Candrawaty,S.Pd.I 19601211 198202 2 005	S1 Tarbiyah	Gr.MP PAI
10	Sumarniati,S.Pd 19620507 198212 2 003	S1 PGSD	Gr.Kls V.B
11	Asriwati,S.Pd 19640616 198310 2 001	S1 PGSD	Gr.Kls II.B
12	Rini Wijanarti,S.Pd 19661228 198803 2 004	S1 PGSD	Gr.Kls IV.C
13	Elita,S.Pd 19591017 198903 2 001	S1 PGSD	Gr.Kls III.B
14	Risna Baiti,S.Pd 19610917 198406 2 002	S1 PGSD	Gr.Kls IV.D
15	Rasumah,S.Pd 19630311 198612 2 001	S1 PGSD	Gr.Kls II.C
16	Harniati,S.Pd 19670113 198908 2 001	S1 PGSD	Gr.Kls I.C
17	Ika Purwanti,MT.Pd 19720916 199506 2 001	S1 B.Indo	Gr.Kls IV.A
18	Arina,S.Pd.I 19721212 200003 2 005	S1 Tarbiyah	Gr.MP PAI
19	Tri Nawangsih,S.Pd 19810808 200502 2 003	S1 PGSD	Gr.Kls V.A
20	Witri Darlena,S.Pd 19810813 201101 2 002	S1 PGSD	Gr.Kls I.A
21	Susiana,S.Pd 19800926 201407 2 001	S1 PGSD	Gr.Kls III.D
22	Mardhatillah,S.Pd	S1	Gr.Kls

	19770527 201407 2 002	PGSD	III.A
23	Pahrazoni,S.Pd 19800927 200604 1 005	S1 PJOK	Gr.MP PJOK
24	Muslizar,S.Pd 19840425 201101 1 004	S1 PJOK	Gr.MP PJOK
25	Rasniati,M.Pd 19710324 200801 2 001	S2 B.Indo	Gr.Kls V.D
26	Reprin Tohadi,S.Pd 19780425 200902 1 002	S1 PJOK	Gr.MP PJOK
27	Adnan 19630521 198803 1 006	SD	PS

b. Keadaan Guru Dan Staf (Honorar)

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Guru Dan Staf (Honorar) Sd Negeri 5**  
**Kota Bengkulu**

No	Nama	Ijazah Terakhir	Jabatan
1	Fatma Dewi,S.Pd	S1 PGSD	Gr.Kls VIB
2	Diyana Agustina,S.Pd	S1 PGSD	Gr.Kls.ID
3	Nia Puspita Rini,S.Pd	S1 PGSD	Gr.SBK
4	Fita Sari,S.Pd	S1 TARBIYAH	Gr.PAI
5	Novita Wulan Dari,S.Pd	S1 PGSD	Gr.Kls
6	Radiyah,S.Sos	S1 Sosial	Staf TU
7	Dora Vensi Yusepa,S.Sos	S1 Sosial	Staf TU
8	Fitri Yanti,S.Kom	S1 T.Infor	Staf TU
9	Siwi Herlina,A.Md	DIII Pustaka	Perpustakaan
10	Nursila Desi,A.Md.Kep	DIII Perawat	P.UKS
11	Devi Julianto	SMA	Satpam
12	Elly Rahmawati	SMA	P.Kebersihan
13	Rian Oktaviansyah,S.Pd	S1 PJOK	Gr.Penjaskes
14	Winarti	SMA	P.Kebersihan

3. Keadaan Siswa SDN 05 Kota Bengkulu

**Tabel 4.3**

### Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 05 Kota Bengkulu

Kelas	Tahun Pelajaran			
	2018/2019			
	RB	L	P	Jml
I	4	62	72	134
II	4	56	37	93
III	4	66	64	130
IV	4	85	75	160
V	4	67	88	155
VI	4	73	68	141
<b>Total(I-VI)</b>	<b>24</b>	<b>409</b>	<b>404</b>	<b>813</b>

#### 4. Sarana dan Prasarana SDN 05 Kota Bengkulu

**Tabel 4.4**  
**Data Sarana dan Prasarana SDN 05 Kota Bengkulu**  
**Tahun Ajaran 2017-2018**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	R Kepala Sekolah	1	baik
2	R Guru	1	baik
3	R Dinas	1	Baik
4	R Gudang	1	Baik
5	Ruang Kelas	24	Baik
6	R Perpustakaan	1	Baik
7	R UKS	1	Baik
8	WC Guru	2	Baik
9	WC Siswa	4	Baik
10	Meja Siswa	140	Baik
11	Kursi Siswa	280	Baik
12	Meja Guru di Kelas	24	Baik
13	Kursi Guru di Kelas	24	Baik
14	meja Guru di R Guru	6	Baik
15	Kursi Guru di Ruang Guru	6	Baik
16	Papan Tulis	24	Baik
17	Lemari	26	Baik
18	Tempat Sampah	15	baik
19	Jam Dinding	18	Baik
20	Tempat cuci tangan	6	Baik
21	Rak hasil karya peserta didik	1	Baik
23	Papan pengumuman	3	Baik
24	Kursi Pimpinan	1	Baik

25	Meja Pimpinan	1	Baik
27	Meja TU	3	Baik
28	Kursi TU	3	Baik
29	Printer TU	2	Baik
30	Rak Buku	10	Baik
31	Meja Baca	7	Baik
32	Kursi Baca	35	Baik
33	Simbol Kenegaraan	1	Baik
34	Penanda Waktu (Bell Sekolah)	1	Baik
35	Papan Pajang	1	Baik
36	Tempat Tidur UKS	2	Baik
37	Lemari UKS	1	Baik
38	Meja UKS	1	Baik
39	Kursi UKS	1	Baik
40	Catatan Kesehatan Siswa	1	Baik
41	Perlengkapan P3K	1	Baik
42	Selimut	2	Baik

5. Visi, Misi dan Tujuan SDN 05 Kota Bengkulu

a. Visi Sekolah :

“Mewujudkan lingkungan sekolah sehat, berwawasan lingkungan, kewirausahaan dan unggul dalam prestasi berdasarkan imtaq dan iptek”

b. Misi Sekolah :

- 1) Meningkatkan kegiatan lingkungan hidup yang bersih, asri dan nyaman berkelanjutan.
- 2) Meningkatkan kegiatan kewirausahaan di lingkungan warga sekolah.
- 3) Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan paikem
- 4) Menumbuhkan semangat unggul secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- 5) Meningkatkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan berkarater sehingga setiap siswa dapat mengenali potensi dirinya dan dapat berkembang secara optimal

- 6) Menerapkan manajemen parsitIPStif dengan melibatkan seluruh warga sekolah

c. Tujuan Sekolah :

Berdasarkan Visi dan Misi di atas, tujuan yang ingin dicapai:

- 1) Kegiatan lingkungan hidup yang bersih asri, dan nyaman berkelanjutan
- 2) Kegiatan kewirausahaan di lingkungan warga sekolah
- 3) Pembelajaran dengan pendekatan paikem
- 4) Semangat unggul secara intensif kepada seluruh warga sekolah
- 5) Penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan berkarater sehingga setIPS siswa dapat mengenali potensi dirinya dan dapat berkembang secara optimal.
- 6) Manajemen parsitIPStif dengan melibatkan seluruh warga sekolah.

## **B. Penyajian Data Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini akan disajikan hasil penelitian berupa tes, dimana ada 2 tes yang dilakukan, yaitu pretest dan posttest, adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut :

### 1. Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan penggunaan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil pretest terhadap keterampilan belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### a. Kelas IIA (Metode Pembelajaran Bermain Peran)

**Tabel 4.5**  
**Hasil Pretest Siswa Kelas IIA**

No	Nama	Skor	Nilai (X)
1	Aisyah A.	14	70
2	Anisa Rahma	11	55
3	Assyfa A.	4	20
4	Chika Selsy.	9	45
5	Delisca P	12	60
6	Desi Salma	5	25
7	Fahri M	9	45
8	Fajar R	10	50
9	Julian Andika	9	45
10	Kayla Tri Okta	4	20
11	Muhamad F	2	10
12	MFebriansyah	11	55
13	Rahmadawi A	5	25
14	Reghita Ulya.	7	35
15	Reihan Rianto	6	30
16	Sandrina M	7	35
17	Syafa A	12	60
18	Tengku F	9	45
19	Yusuf alfikri	8	40
20	Zakiyya Z	10	50
Jumlah			$\sum x=820$

Keterangan :

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai (X)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai ( $X^2$ )*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari  $x = X - x$ . ( $x = \sum fx / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya ( $x^2$ ).*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IIA**

X	F	Fx
70	1	70

60	2	120
55	2	110
50	2	100
45	4	180
40	1	40
35	2	70
30	1	30
25	2	50
20	2	40
10	1	10
Jumlah	20	820

Keterangan :

*Kolom 1 adalah nilai (X)*

*Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)*

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{820}{20} = 41$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{4720}{20}} = \sqrt{236} = 15,36$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 41 + 15,36 = 56,36$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 41 - 15,36 = 25,64$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.7**

**Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas IIA**

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	56,36 ke atas	Atas / Tinggi	3	15 %
2	25,64 – 56,36	Tengan / Sedang	12	60 %
3	25,64 ke bawah	Bawah / Rendah	5	25 %
Jumlah			20	100 %

*Ketengan :*

*Kolom 1 adalah nomor*

Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IIA

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IIA , terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 12 siswa dikelompok tangan/ sedang (60%), dan 5 siswa dikelompok bawah/rendah (25%).

- a. Kelas IIB (Metode Pembelajaran Tanya jawab)

**Tabel 4.8**  
**Hasil Pretest Siswa Kelas IIB**

No	Nama	Skor	Nilai (Y)
1	Adhaji Doni.	11	55
2	Abidah Zahra	4	20
3	Aura S	5	25
4	Bunga Citra	6	30
5	Irfan Pratama	7	35
6	Jantika H	8	40
7	Meisyah Nur.	6	30
8	Meisya Indria.	11	55
9	M. Heza Riski	7	35
10	Naila Akhirul	8	40
11	Najwa Zahra.	9	45
12	Okta Viani	8	40
13	Rendy Andika.	10	50
14	Sheli Trisa I	8	40
15	Sedi July U	11	55
16	Tessa Meilinda	3	15
17	Tiara Tri M	7	35
18	Yoven S	6	30
19	Zeko Alfalf	5	25
20	Zena Aprilia. P	8	40
Jumlah			$\Sigma Y = 780$

Keterangan

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (Y)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y<sup>2</sup>)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (y) yang diketahui dari

y

=X - x. (x =  $\frac{\Sigma fy}{N}$ )



Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya ( $y^2$ ).

Kolom 8 adalah interpretasi ( $T = tinggi, S = sedang, R = rendah$ ).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata ( $\bar{X}$ ). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas IIA**

X	F	F <sub>x</sub>
55	3	165
50	1	50
45	1	45
40	5	200
35	3	105
30	3	90
25	2	50
20	1	20
15	1	15
Jumlah	20	740

Keterangan :

Kolom 1 adalah nilai ( $X$ )

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut ( $F$ )

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai ( $X$ ) dengan Frekuensi ( $F$ )

$$\bar{X} = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{740}{20} = 37$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{2,470}{20}} = \sqrt{123,5} = 11,11$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————> Atas/Tinggi

$$M + 1.SD = 37 + 11,11 = 48,11$$

—————> Tengah/Sedang

$$M - 1.SD = 37 - 11,11 = 25,89$$

—————> Bawah/Rendah

**Tabel 4.10**  
**Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas IIA**

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	53,28 ke atas	Atas / Tinggi	4	20 %
2	24,72 – 53,28	Tengan / Sedang	12	60 %
3	24,72 ke bawah	Bawah / Rendah	4	20 %
Jumlah			20	100 %

Ketengan :

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah *pretest* siswa kelas IIA*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IIA, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/ tinggi (20%), 12 siswadikelompok tengan/sedang(60%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

## 2. Hasil *Posttest*

*Posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Adapun hasil postes terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### a. Kelas IIA Metode Pembelajaran Bermain peran

**Tabel 4.11**  
**Perhitungan *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas IIA**

No	Nama	Skor	Nilai (X)
1	Aisyah A	18	90
2	Anisa R	14	70
3	Assyfa A	11	55
4	Chika Selsy	16	80
5	Delisca P	14	70
6	Desi Salma	12	60
7	Fahri M	15	75

8	Fajar R	15	75
9	Julian Andika	16	80
10	Kayla T	14	70
11	Muhamad F	17	85
12	Febriansyah	15	75
13	Rahmadawi	11	55
14	Reghita U	15	75
15	Reihan R	12	60
16	Sandrina M	14	70
17	Syafa asmara	16	80
18	Tengku F	16	80
19	Yusuf alfikri	15	75
20	Zakiyya Z	16	80
Jumlah			$\sum x = 1460$

Keterangan :

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai (X)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X<sup>2</sup>)*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari  $x = X - \bar{x}$ . ( $\bar{x} = \sum f_x / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x<sup>2</sup>).*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas IIA**

X	F	Fx
90	1	90
85	1	85
80	5	400
75	5	375
70	4	280
60	2	120
55	2	110
Jumlah	20	1460

Keterangan :

*Kolom 1 adalah nilai (X)*

*Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi*

$$(F)$$

$$X = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1460}{20} = 73$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1980}{20}} = \sqrt{99} = 9,9$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 73 + 3,14 = 76,14$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 73 - 3,14 = 69,86$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.13**  
**Frekuensi Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas IIA**

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	75,24 ke atas	Atas / Tinggi	7	35 %
2	68,76 – 75,24	Tengan / Sedang	9	45%
3	68,76 ke bawah	Bawah / Rendah	4	20 %
Jumlah			20	100 %

Ketengan :

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IIA*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IIA , terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (35%), 9 siswa dikelompok tengah/sedang (45%), dan 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

b. Kelas IIB (Metode Pembelajaran Tanya Jawab)

**Tabel 4.14**  
**Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas IIB**

No	Nama	Skor	Nilai (Y)
1	Adhaji D	16	80

2	Abidah Z	14	70
3	Aura S	16	80
4	Bunga Citra	11	55
5	Irfan P	15	75
6	Jantika H	12	60
7	Meisyah N	14	70
8	Meisya I	10	50
9	M. Heza	10	50
10	Naila A	12	60
11	Najwa Z	14	70
12	Okta Viani	16	80
13	Rendy A	12	60
14	Sheli Trisa I	14	70
15	Sedi July U	11	55
16	Tessa M	11	55
17	Tiara Tri M	10	50
18	Yoven S	12	60
19	Zeko Alfalf	15	75
20	Zena A	11	55
Jumlah			$\Sigma y=1280$

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai (Y)*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y<sup>2</sup>)*

*Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (y) yang diketahui dari  $y = X - x$ . ( $y = \sum f_y / N$ )*

*Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (y<sup>2</sup>).*

*Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).*

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi dan perhitungannya adalah sebagai berikut

**Tabel 4.15**  
**Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas IIB**

Y	F	F <sub>x</sub>
80	3	240
75	2	150
70	4	280
60	4	240
55	4	220
50	3	150

Jumlah	20	1280
--------	----	------

Keterangan :

*Kolom 1 adalah nilai (X)*

*Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)*

$$X = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1280}{20} = 64$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1860}{20}} = \sqrt{9,3} = 3,04$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah

dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 64 + 3,04 = 67,04$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 64 - 3,04 = 60,96$$

—————→ Bawah/Rendah

**Tabel 4.16**  
**Frekuensi Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas IIB**

No	Nilai Postest	Kategori	Frekuensi	%
1	67,04 ke atas	Atas / Tinggi	9	45 %
2	60,96 - 67,04	Tengan / Sedang	4	20%
3	60,96 ke bawah	Bawah / Rendah	7	35 %
Jumlah			20	100 %

(sumber : Hasil analisis peneliti)

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah protest siswa kelas IIB*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IIB , terdapat:

9 siswa dikelompok atas/tinggi (45%), 4 siswa dikelompok tengah/sedang

(20%), dan 7 siswa dikelompok bawah/rendah (35%).

### C. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji regresi linier sederhana, akan dilakukan uji prasyarat analisa data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1. Uji Normalitas

Pada variabel X metode pembelajaran bermain peran dan variabel Y menggunakan metode pembelajaran tanya jawab yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.<sup>39</sup>

##### a. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

##### 1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 70

Skor kecil : 10

##### 2) Menentukan rentangan (R)

$R = 7 - 10$

$= 60$

##### 3) Menentukan banyaknya kelas

$BK = 1 + 3,3 \log n$

$= 1 + 3,3 \log 20$

$= 1 + 3,3 (1,301)$

$= 1 + 4,496$

$= 5,496$  (dibulatkan)

$= 6$

##### 4) Menentukan panjang kelas

Panjang kelas  $= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{60}{6}$

---

<sup>39</sup> Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian Edisi Revisi*. h.129

= 10

**Tabel 4.17**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas Interval	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	Fxi	FXi <sup>2</sup>
1	10-19	1	15	225	30	450
2	20-29	4	25	625	100	2500
3	30-39	3	35	1225	70	2450
4	40-49	5	45	2025	270	12150
5	50-59	4	55	3025	220	12100
6	60-69	2	65	4225	130	8450
	70-79	1	75	5625	75	5625
$\Sigma$		20		116975	895	43725

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini metode *bermain peran*, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

- 5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum Fx}{n} \\
 &= \frac{895}{20} \\
 &= 44,75 \text{ (dibulatkan)} \\
 X &= 45
 \end{aligned}$$

- 6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FXi^2 - (\sum Fxi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{20 \cdot 43725 - (895)^2}{20 \cdot (20-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{874500 - 801025}{380}}
 \end{aligned}$$



$$= \sqrt{\frac{73475}{380}}$$

$$= \sqrt{193,35}$$

$$S = 13,90$$

- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:
- Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 9,5 19,5 29,5 39,5 49,5 59,5 69,5 79,5
  - Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyakkelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{9,5 - 45}{13,90} = \frac{-35,5}{13,90} = 2,55$$

$$Z_2 = \frac{19,5 - 45}{13,90} = \frac{-25,5}{13,90} = 1,83$$

$$Z_3 = \frac{29,5 - 45}{13,90} = \frac{-15,5}{13,90} = 1,11$$

$$Z_4 = \frac{39,5 - 45}{13,90} = \frac{-5,5}{13,90} = 0,39$$

$$Z_5 = \frac{49,5 - 45}{13,90} = \frac{4,5}{13,90} = 0,32$$

$$Z_6 = \frac{59,5 - 45}{13,90} = \frac{14,5}{13,90} = 1,04$$

$$Z_7 = \frac{69,5 - 45}{15,35} = \frac{24,5}{3,90} = 1,76$$

$$Z_8 = \frac{79,5 - 45}{13,90} = \frac{34,5}{13,90} = 2,48$$

- c) Mencari luar O-Z dari tabel kurva norma dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4946 0,4699 0,3665 0,1517 0,1217 0,3508,4608 0,4934
- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4946 - 0,4699 = 0,0247$$

$$0,4699 - 0,3665 = 0,1034$$

$$0,3665 - 0,1517 = 0,2148$$

$$0,1517 + 0,1217 = 0,2734$$

$$0,1217 - 0,3508 = 0,2291$$

$$0,3508 - 0,4608 = 0,11$$

$$0,4608 - 0,4934 = 0,0326$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n=20$ )

$$0,0247 \times 20 = 0,494$$

$$0,1034 \times 20 = 2,068$$

$$0,2148 \times 20 = 4,296$$

$$0,2734 \times 20 = 5,468$$

$$0,2291 \times 20 = 4,582$$

$$0,11 \times 20 = 2,2$$

$$0,0326 \times 20 = 0,652$$

**Tabel 4.18**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	9,5	2,55	0,4946	0,00247	0,494	1
2	19,5	1,83	0,4699	0,1034	0,068	4
3	29,5	1,11	0,3665	0,2148	4,29	3
4	39,5	0,39	0,1517	0,2734	5,468	5
5	49,5	0,32	0,1217	0,2291	4,582	4
6	59,5	1,04	0,3508	0,11	2,2	2
7	69,5	1,76	0,4608	0,0326	0,652	1
$\Sigma$	79,5	2,48	0,4934			20

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_I^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

$$= \frac{(1-0,494)^2}{0,494} + \frac{(4-2,068)^2}{2,068} + \frac{(3-4,29)^2}{4,29} + \frac{(5-5,468)^2}{4,894} + \frac{(4-4,582)^2}{3,522} +$$

$$\frac{(2-2,2)^2}{2,2} + \frac{(1-0,652)^2}{0,652}$$

$$= 0,51 + 1,80 + 0,38 + 0,04 + 0,07 + 0,01 + 0,22$$

$$X^2 = 3,03$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 55

Skor kecil : 15

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 55 - 15$$

$$= 40$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 20$$

$$\begin{aligned}
 &= 1 + 3,3 (1,301) \\
 &= 1 + 4,496 \\
 &= 5,496 \text{ (dibulatkan)} \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{6} \\
 &= 6,66 \\
 &= 7 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

**Tabel 4.19**  
**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y**

No	Kelas Interval	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	Fyi	FYi <sup>2</sup>
1	15-21	2	18	324	36	684
2	22-28	5	25	625	125	3.125
3	29-35	3	32	1.024	96	3.072
4	36-42	6	39	1.521	234	9.477
5	43-50	1	47	2.209	47	2.209
6	51-57	3	54	2.916	162	8.748
Σ		20		7697	700	27.315

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini tanpa, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5) Mencari mea dengan rumus

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum Fy}{n} \\
 &= \frac{700}{20}
 \end{aligned}$$

$$X = 35$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum FYi^2 - (\sum FYi)^2}{n \cdot (n-1)}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{20 \cdot 27.315 - (700)^2}{20(20-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{540.300 - (490.000)}{380}} \\
&= \sqrt{\frac{56.300}{380}} \\
&= \sqrt{148,15}
\end{aligned}$$

$$S = 12,17$$

- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:
- Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 14,5 21,5 28,5 35,5 42,5 50,5 57,5
  - Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyakkelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{14,5 - 35}{12,17} = \frac{-23,1}{12,17} = 1,68$$

$$Z_2 = \frac{21,5 - 35}{12,17} = \frac{-16,1}{12,17} = 1,10$$

$$Z_3 = \frac{28,5 - 35}{12,17} = \frac{-9,1}{12,17} = 0,53$$

$$Z_4 = \frac{35,5 - 35}{12,17} = \frac{-2,1}{12,17} = 0,04$$

$$Z_5 = \frac{42,5 - 35}{12,17} = \frac{4,9}{12,17} = 0,61$$

$$Z_6 = \frac{50,5 - 35}{12,17} = \frac{18,9}{12,17} = 1,21$$

$$Z7 = \frac{57,5-35}{12,17} = \frac{18,9}{12,17} = 1,84$$

- c) Mencari luar O-Z dari tabel kurva norma dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,2517 0,3643 0,2019 0,0160 0,2291 0,3869 0,4671
- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,2517 - 0,3643 = 0,1126$$

$$0,3643 - 0,2019 = 0,1624$$

$$0,2019 - 0,0160 = 0,1859$$

$$0,0160 + 0,2291 = 0,4831$$

$$0,2291 - 0,3869 = 0,1578$$

$$0,3869 - 0,4671 = 0,0802$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=20)

$$0,1126 \times 20 = 2,252$$

$$0,1624 \times 20 = 3,248$$

$$0,1859 \times 20 = 3,718$$

$$0,4831 \times 20 = 9,806$$

$$0,1578 \times 20 = 3,156$$

$$0,0802 \times 20 = 1,604$$

**Tabel 4.20**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	14,5	1,68	0,2517	0,1126	2,252	2
2	21,5	1,10	0,3643	0,1624	3,248	5
3	28,5	0,53	0,2019	0,1859	3,718	3
4	35,5	0,04	0,0160	0,4831	9,806	6
5	42,5	0,61	0,2291	0,1578	3,156	1
6	40,5	1,21	0,3869	0,0802	1,604	3
$\Sigma$	57,5	1,84	0,4671			20

Mencari Chi Kuadrat ( $Y^2_{hitung}$ ) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_I^k \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

$$= \frac{(2-2,52)^2}{2,52} + \frac{(5-3,248)^2}{3,248} + \frac{(3-3,718)^2}{3,718} + \frac{(6-9,806)^2}{9,806} + \frac{(1-3,156)^2}{3,156} + \frac{(3-1,47)^2}{1,47}$$

$$= 0,10 + 0,94 + 0,13 + 1,47 + 0,47 + 1,21$$

$$Y^2 = 4,32$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $d.b = k-3 = 6-3 = 3 = 0,05$  didapat  $X^2_{tabel} = 7,815$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal dan sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas metode pembelajaran bermain peran (variabel X) memiliki  $X^2_{hitung} = 3,03$ , sedangkan perhitungan uji normalitas metode pembelajaran tanya jawab (variabel Y) memiliki  $X^2_{hitung} = 4,32$ . Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . Maka dapat

disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* metode pembelajaran bermain peran (Variabel X) dan metode pembelajaran tanya jawab (Variabel Y) dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

### a. Nilai varian variabel X

$$S_1^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{20(38175) - (820)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{763,500 - 672,400}{20(19)} = \frac{91,100}{380} = 239,736842$$

$$S_1 = \sqrt{239,736842} = 15,65$$

### b. Nilai varian variabel Y

$$S_1^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{20(29,850) - (740)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{597,000 - 547,600}{20(19)} = \frac{49,400}{380} = 130$$

$$S_1 = \sqrt{130} = 11,40$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 15,48 dan nilai varian (variabel Y) = 11,40. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel X dan varian terkecil variabel Y. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:



$$F_{\text{Hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{15,48}{11,40} = 1,35$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{\text{hitung}}$  dengan  $F_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$  dan  $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$ . apabila  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ , maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan  $F_{\text{hitung}} = 1,35$ . Selanjutnya nilai  $F_{\text{hitung}}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{\text{tabel}}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{\text{pembilang}} = 19$  dan  $dk_{\text{penyebut}} = 19$  diperoleh nilai  $F_{\text{tabel}} = 4,38$ . Ternyata nilai  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  ( $1,35 \leq 4,38$ ). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

### 3. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Dengan menggunakan data pada tabel 4.11 dibawah ini.

**Tabel 4.21**  
**Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran Dan Metode Pembelajaran Tanya Jawab Hasil Posttest**

No	X	Y	X	X <sup>2</sup>	Y	Y <sup>2</sup>
1	90	80	17	8100	16	6400
2	70	70	-3	4900	6	4900
3	55	80	-18	3025	16	6400
4	80	55	7	6400	-9	3025
5	70	75	-3	4900	11	5625
6	60	60	-13	3600	-4	3600
7	75	70	2	5625	-6	4900
8	75	50	2	5625	-14	2500

9	80	50	7	6400	-14	2500
10	70	60	-3	4900	-4	3600
11	85	70	12	7225	-6	4900
12	75	80	2	5625	16	6400
13	55	60	18	3025	-4	3600
14	75	70	2	5625	-6	4900
15	60	55	-13	3600	-9	3025
16	70	55	-3	4900	-9	3025
17	80	50	7	6400	-14	2500
18	80	60	7	6400	-4	3600
19	75	75	2	5625	11	5625
20	80	55	7	6400	-9	3025
$\Sigma$	1460	1280		108,300		84,050

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x – dan y.

Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

a. Mencari mean x dan y

1) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean } \bar{X}_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{1460}{20} = 73$$

Mencari mean variabel y

2)  $\text{Mean } \bar{Y}_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{1280}{20} = 64$

b. Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y

1) Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1980}{20}} = \sqrt{99} = 9,95$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1860}{20}} = \sqrt{93} = 9,64$$

c. Mencari varian variabel X dan Y

1) Mencari varian keterampilan belajar siswa kelas IIA yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran (variabel X)

$$S1^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{20(108,300) - (1460)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{2,166,000 - 2,131,600}{20(19)} = \frac{34,400}{380} = 90,526$$

$$S1^2 = \sqrt{90,526}$$

$$S1 = 9,51$$

- 2) Mencari varian keterampilan belajar siswa kelas IIB yang menggunakan metode pembelajaran *tanya jawab* (variabel Y)

$$S2^2 = \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{20(84,050) - (1,280)^2}{20(20-1)}$$

$$= \frac{1,661,000 - 1,638,400}{20(19)} = \frac{22,600}{380} = 59,473$$

$$S2^2 = \sqrt{59,473}$$

$$S2 = 7,71$$

- d. Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S1^2}{n1} + \frac{S2^2}{n2}}} = \frac{73 - 64}{\sqrt{\frac{90,526}{20} + \frac{59,473}{20}}}$$

$$= \frac{9}{\sqrt{\frac{149,999}{20}}} = \frac{9}{\sqrt{7,49995}} = \frac{9}{2,73860} = 3,286$$

Sebelum dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  ditentukan dahulu df atau db =  $(N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 40 - 2 = 38$ . Berdasarkan perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  dengan df 38 (menjadi 40) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,286 > 2,021$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan antara

penggunaan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 05 Kota Bengkulu.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan tempat dan waktu penelitian, setelah tempat dan waktu sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrument penelitian yang akan digunakan.

Dalam penelitian ini menggunakan dua metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran bermain peran diterapkan di kelas IIA dan metode pembelajaran tanya jawab diterapkan di kelas IIB. Sebelum diberi perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi benda dan sifatnya dengan menyelesaikan soal. Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk memperkirakan bagian yang belum dan sudah dikuasai oleh siswa pada materi benda dan sifatnya. Rata-rata *pretest* dikelas IIA yaitu, 41 dan kelas IIB dengan rata-rata 37. Dari table 4.10 dapat dilihat bahwa nilai *pretest* kelas IIA paling banyak antara nilai 24,72-53,28 sedangkan pada table 4.16 nilai *pretest* kelas IIB paling banyak antara nilai 60,96,67,04

Setelah dilakukan *pretest* baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. 2 kali dikelas IIA dan 2 kali dikelas IIB. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar. Rata-rata *posttest* di kelas IIA adalah 73 sedangkan rata-rata *posttest* di kelas IIB adalah 64. Data tersebut dapat dilihat pada halaman 75 dan 77 dari tabel 4.13 dapat dilihat bahwa nilai *posttest* kelas IIA paling banyak antara nilai 68-75 sedangkan pada tabel 4.16 nilai *posttest* kelas IIB paling banyak antara nilai 60,96-67,04. Adanya *pretest* dan *posttest* ini dapat digunakan untuk mengetahui perubahan

hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab. Bila dilihat dari frekuensi hasil belajar siswa 7 siswa dikelompokkan atas/ tinggi (35%), 9 siswa kelompok tengah/ sedang (45%), dan 4 siswa kelompok rendah (20%). Sedangkan pada kelas IIA memiliki rata-rata 64. Bila dilihat frekuensi hasil belajar terdapat 9 siswa dikelompokkan atas/ tinggi (45%), 4 siswa kelompok tengah sedang (20%) dan 7 siswa dikelompokkan rendah (35%).

Untuk lebih membuktikan perbandingan tersebut juga dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh,  $t_{hitung} = 3,286$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,286 > 2,021$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbandingan antara penggunaan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 05 Kota Bengkulu.

Berdasarkan data yang dianalisis, maka dapat diketahui adanya perbedaan hasil belajar antara pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab. Hal ini dapat dilihat dengan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi yaitu peserta didik lebih aktif, berani, menyenangkan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, berani menjawab pertanyaan saat guru melakukan tanya jawab. Selain itu juga dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab dapat menanamkan nilai-nilai seperti, ketaatan, kejujuran, kerendahan hati dan kepedulian, penanaman nilai ini disampaikan secara tidak langsung dan divisualisasikan melalui metode bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab khususnya pada materi benda dan sifatnya. Pemanfaatan metode bermain peran dan

metode pembelajaran tanya jawab dapat menunjang tercapaiannya tujuan dalam pembelajaran.

Setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab, terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Ngalm Purwanto bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi kepada peserta didik yang menyangkut berbagai aspek keperibadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/ berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.

Hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil pretest dan posttest pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 22**  
**Perbandingan Hasil Belajar Kelas IIA dan Kelas IIB**

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas bermain peran	75%	80%
Kelas tanya jawab	70%	65%

Dan juga dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh,  $t_{hitung} = 3,286$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,286 > 2,021$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan antara metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab pada mata pelajaran IPS di SDN 05 Kota Bengkulu.

Metode pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan metode pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan

dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar IPS siswa kelas II yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran tanya jawab di SD Negeri 05 Kota Bengkulu. Karena dengan menggunakan metode metode pembelajaran bermain peran siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani ke depan kelas mempersentasikan dan memperagakan serta berani menjawab hasil kerja sama bersama timnya saat disuruh guru dan hasil belajarnya memuaskan. Dibuktikan pada analisis uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(3,286 > 2,021)$ , dengan nilai rata-rata hasil posttest kelas  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(3,286 > 2,021)$  lebih tinggi dibandingkan kelas IIB, yaitu  $76,14 > 67,04$

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 05 Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh,  $t_{hitung} = 3,286$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu ( $3,286 > 2,021$ ) yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar IPS (IPS) siswa kelas IIA yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab terhadap hasil belajar siswa kelas IIB di SDN 05 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar IPS Posttest kelas IIA lebih tinggi dibandingkan kelas IV B, yaitu Posttest 80% > Posttest 65%

#### **B. Saran**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan di masa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi guru yang melaksanakan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab

Bagi seorang guru diharapkan dalam melaksanakan metode pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanya jawab ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul profesional dengan mempertimbangkan beberapa aspek di



antaranya kesesuaian dengan langkah-langkah dalam penggunaan metode tersebut.

2. Bagi peserta didik

Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam metode penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad H. M. said H. Suparna Nana, H.M.S Thayeb M.Sunarto, Said M. Umar Arsyad. 2012. *IPS Terpadu*. Penerbit Erlangga
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Managemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah Bahri Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Elisah Tatik, Amru Sofan, Ahmadi Khoiru IIF. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya
- Ghozali Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang : BPU Diponegoro
- Hamalik Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara
- Husdarta, Saputra M. Yudha. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Martono Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta : Rajawali Pers
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. 2009. Jakarta : Rineka Cipta
- Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar kependidikan*. Jakarta : KalamMulia
- Ridwan. 2012. *Dasar-dasar Statistik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ruslan Rosadi. 2010. *Metodologi Penelitian : Public Relation dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sam's HartinyRosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Teras
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Satria Irwan. 2015. *KonsepDasar Dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bogor : IPB Press
- SiregarSyofian. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Kencana

- SolihatiEtin.2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta : PT BumiAksara
- Sugiono. 2014.*Statistika Untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. Bandung :Alfabeta
- Sumantri Syarif Mohamad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja GrafindoPersada
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta : Change Pulication
- Undang-Undang RI tentang system pendidikan nasional (sisdiknas): Undang-Undang RI. No. 20 tahun 2013. Jakarta :Sinar Grafika
- Wahab Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Widoyoko Putro Eko. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Jakarta : PT BumiAksara
- Yusuf Muri A. 2017. *MetodePenelitian*. Jakarta :Kencana
- Zain Aswan, Djamarah Bahri Syaiful. 3013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta