

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMAHAMAN
SEJARAH PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V MI AL ISLAM
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd.)



Oleh:

KHAIRATUL INSANI

NIM. 1516240181

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
2019**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMAHAMAN
SEJARAH PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V MI AL ISLAM
KOTA BENGKULU**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd.)

KHAIRATUL INSANI

NIM. 1516240181

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Ali Akbar Fono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Ahmad Svarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



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

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

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Khairatul Insani

NIM : 1516240181

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu.

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini:

Nama : Khairatul Insani

NIM : 1516240181

Judul : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah
Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Agustus 2019

Pembimbing I

Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Pembimbing II

Ahmad Svarifin, M.Ag
NIP. 198006162015031003



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

Alamat Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51171-51276 Fax. (0736) 51172 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu”, yang disusun oleh : **Khairatul Insani** Nim. 1516240181 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Senin, tanggal 26 Agustus 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tarbiyah (S.Pd).

Ketua
Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 196405411991031001

Sekretaris
Rossi Delta Fitriyah, SS, M.Pd
NIP. 198107272007102004

Penguji 1
Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Penguji II
Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP. 197601192007011018

Bengkulu, Agustus 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



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

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas karunia Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, dan kesabaran sehingga sehingga diriku mampu menempuh pendidikan dan menyelesaikan skripsi ini. Dalam menyelesaikan skripsi aku persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayahanda Syafril (Alm) dan Ibunda Fefi Yanti yang telah membesarkan, mendidik, dan mendoakan ku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran. Serta Kakanda dan Adinda tersayang Oktavi Hendri, Afri Andri, Muhammad Arif, Andra Saputra, Mela Angraini, Siska Yulia Putri, Yusril Hadi, Etek Yusni Haryanti dan keluarga sayuti Family yang mendukungku, membantuku dan menjadi temanku selama ini.
2. Sahabat Siti Zaura, Putri, Gusri, Mbak Isti, Maryani, Jon, Indun, Ira Mazatil Imat, Engki Azwari, Tri Wulan SM, Mesti Hartina, Cintri Ripi Anisa, Delpi, Novri, Yosi, Dewi, Yuyun, Pipit, Tuyik, zah ica, yuk hesty, yang selalu memotivasi dan membantu. Serta Keluarga PGMI F, yang selama ini bersama selalu menjadi tempat untuk bergurau, berbagi suka dan duka, bersama-sama menempuh dan memperjuangkan pendidikan ini.
3. Seluruh Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
4. Agama, Bangsa, dan Almamaterku. Telah menjadi pijakan ku untuk menuju kesuksesan.

MOTTO

"Janganlah kamu berduka cita, Sesungguhnya Allah beserta kita."

(Khairatul Insani)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Khairatul Insani

NIM : 1516240181

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **"Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu"** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2019

Yang Menyatakan



Khairatul Insani
NIM. 1516240181

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuninya kepada kita semua, sehingga dengan nikmat dan karunia Allah SWT tersebut penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Sejarah Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu”. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag., M.H. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
5. Bapak Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

6. Bapak Ahmad Syarifin, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak/Ibu dosen, pimpinan, staf dan karyawan Civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan layanan, fasilitas dan proses belajar mengajar.
8. Bapak/Ibu dan Staff di MI Al Islam Kota Bengkulu yang telah membantu segala sesuatu sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Penulisan juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Agustus 2019

Penulis

Khairatul Insani
NIM.1516240181

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Sistematika penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori.....	9
1. Metode Pembelajaran Role Playing	9
a. Pengertian Metode Role Paying.....	9
b. Tujuan metode Role Playing.....	10
c. Prinsip-prinsip Metode Role Playing	12
d. Langkah-langkah Metode Role Playing.....	13
e. Kelebihan Metode Role Playing	19
f. Kelemahan Metode Role Playing	20
2. Pemahaman	21
a. Pengertian Pemahaman	21
b. Indikator Pemahaman.....	22
c. Kategori Pemahaman	24
3. Mata Pelajaran IPS	26
a. PengertianIPS	26
b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	27
c. Tujuan Pembelajaran IPS	28
d. Prinsip-prinsip Dasar Pembelajaran IPS	30
e. Konsep Sejarah dalam IPS	35
f. Keterkaitan Role Playing dengan Pemahaman Siswa.....	35

B. Hasil Penelitian yang Terdahulu	36
C. Kerangka Berfikir.....	40
D. Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat Penelitian.....	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Instrumen Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Wilayah penelitian	55
B. Hasil penelitian.....	59
C. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Khairatul Insani, Juli 2019, Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Pemahaman Sejarah Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu. Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing 1. Dr. H.Ali Akbarjono,M.Pd, 2.Ahmad Syarifin, M.Ag.

Kata Kunci : Metode Role Playing, Pemahaman Sejarah.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap pemahaman sejarah dalam muatan IPS siswa kelas VA MI Al Islam Kota Bengkulu. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran IPS di kelas siswa masih pasif dan kurang percaya diri, guru belum menggunakan metode yang bervariasi dan pembeajaran cenderung dengan metode ceramah, media pembelajaran yang digunakan buku cetak dan LKS. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain *quasi eksperimen*,. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi,soal tes, dokumentasi. Teknik analisis data yang menggunakan uji-t.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

Hasil penelitian ini adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,115 > 2,002$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu. Sedangkan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Perbandingan hasil dari *posttest* nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen sebesar 69,83% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64,16%. Dengan demikian melihat hasil nilai rata-rata dari kedua kelas tersebut,maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata posttes hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata *post test* pada kelas kontrol.

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3. 1 Populasi Siswa MI Al-Islam Kota Bengkulu	44
2. Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian	46
3. Tabel 3. 3 Pengujian Item Soal No. 5	48
4. Tabel 3. 4 Uji Realibilitas Soa Tes	50
5. Tabel 4. 1 Profil Data Siswa MI Al-Islam Kota Bengkulu	57
6. Tabel 4.2 Profil Data Guru.....	58
7. Tabel 4.3 Hasil Pretest siswa kelas V A	59
8. Tabel 4. 4 Perhitungan Nilai <i>Mean Pretest</i> Siswa Kelas V A	60
9. Tabel 4. 5 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V A	61
10. Tabel 4.6 Hasil Pretest siswa kelas V C.....	62
11. Tabel 4. 7 Perhitungan Nilai <i>Mean Pretest</i> Siswa Kelas V C.....	63
12. Tabel 4. 8 Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V C.....	64
13. Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X	66
14. Tabel 4. 10 frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (F_o) untuk variabel X	68
15. Tabel 4. 11Distribusi Skor Skor Baku Variabel Y.....	70
16. Tabel 4. 12 Frekuensi Yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (F_o) Untuk variabel Y	72
17. Tabel 4.13 Hasil Postest siswa kelas V A	75
18. Tabel 4. 14 Perhitungan Nilai <i>Mean Posttest</i> Siswa Kelas V A.....	76
19. Tabel 4. 15 Frekuensi Hasil Siswa Kelas V A.....	77
20. Tabel 4.16 Hasil Postest siswa kelas V C	78
21. Tabel 4. 17 Perhitungan Nilai <i>Mean Posttest</i> Siswa Kelas V C	79
22. Tabel 4. 18 Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas V C	80
23. Tabel 4.19 Hasil Belajar Yang Menggunakan Metode Role Playing dan Dengan Tanpa Menggunakan Metode	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Siabus	
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
Lampiran 3	Soal <i>Try Out</i>	
Lampiran 4	Soal Pretest dan Postest	
Lampiran 5	Naskah Drama	
Lampiran 6	KKM Mata Pelajaran IPS	
Lampiran 7	Hasil Observasi Guru	
Lampiran 8	Hasil Observasi Siswa	
Lampiran 9	Tabulasi Skor Hasil Tes Item Soal Bernomor Genap	
Lampiran 10	Tabulasi Skor Hasil Tes Item Soal Bernomor Ganjil	
Lampiran 11	Hasil Belajar IPS Kelas V A yang Menggunakan Metode Role Playing	
Lampiran 12	Hasil Belajar IPS Kelas V C yang Tanpa Menggunakan Metode Role Playing	
Lampiran 13	Tabel r Product Moment	
Lampiran 14	Tabel O s/d Z	
Lampiran 15	Tabel Chi Kuadrat	
Lampiran 16	Tabel Distribusi F	
Lampiran 17	Tabel Distribusi t	
Lampiran 18	Surat Izin Penelitian	
Lampiran 19	Surat Melakukan <i>Try Out</i>	
Lampiran 20	Surat Keterangan Selesai Penelitian	
Lampiran 21	Surat Selesai Melakukan <i>Try Out</i>	
Lampiran 22	Surat Penunjukkan Pembimbing	
Lampiran 23	Keterangan Revisi Judul	
Lampiran 24	Catatan Perbaikan Pembimbing	
Lampiran		25 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan proses harkat dan martabat manusia dan berlangsung sepanjang hayat yang dilaksanakan dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Karena itu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga dan masyarakat dan pemerintah¹.

Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No 2 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Pasal 1 ayat 1 bahwa:“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara².

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan Pendidikan adalah usaha sadar untuk membangun bangsa dan dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sebab melalui proses pendidikan tersebut seseorang dapat apapun yang belum di ketahui sebelumnya sehingga pada akhirnya akan terbentuk suatu karakter yakni manusia dapat mengembangkan potensinya, memiliki pengendalian diri, kekuatan spiritual, akhlak mulia, kecerdasan, kecerdasan dan keterampilan.

¹Abdul Kadir, *Dasar-dasar Pendidikan*,(Jakarta :Prenadamedia, 2012) hal.62-63

²Dirjen Pendidikan, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Tentang Pendidikan*, (Jakarta : Departemen Pendidikan, 2009) hal.5

Sebagaimana Al-Qur'an mengajak untuk mencari ilmu dan kearifan dan menempatkan orang-orang berilmu pada derajat yang tinggi. seperti terdapat dalam surah Al-Mujadilah ayat 11 :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ ائْتُوا فَانُشُرُوا فَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

11. Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan³.

Pada dasarnya pendidikan memiliki suatu inti yakni pendidik, peserta didik dan berlangsung selama beberapa waktu untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar berkaitan dengan banyaknya peserta didik, tenaga pendidik, waktu pembelajaran dan metode pembelajaran.

Proses pembelajaran pada dasarnya yaitu mengembangkan moral dan keagamaan, aktivitas, kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Yang terjadi sekarang ini masih banyak kegiatan pembelajaran yang tidak mengembangkan moral keagamaan, aktivitas, kreatifitas peserta didik. Hal ini banyak di sebabkan oleh metode dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan penguasaan intelektual saja dan proses pembelajaran berpusat pada guru di kelas, sehingga yang terjadi peserta didik hanya mendengarkan atau menunggu penjelasan dari guru.

Proses pembelajaran IPS yang selama ini di laksanakan masih kurang efektif, ada siswa yang bermain dengan teman sebelahny, ada juga yang

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung :CV Penerbit Diponegoro, 2010) h. 543

keluar masuk kelas dan ada juga yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas dan juga penggunaan media yang kurang membuat minat siswa untuk belajar jadi kurang. Fungsi media dalam pembelajaran yaitu untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

Dalam pembelajaran IPS memuat semua yang berhubungan dengan masalah sosial salah satunya memuat tentang pelajaran sejarah. Sejarah adalah ilmu yang mengkaji kisah perbuatan-perbuatan manusia pada masa lampau dan masa sekarang. Pelajaran sejarah banyak mengandung hafalan dan mengharuskan anak untuk berfikir keras dengan mengingat setiap materi yang diajarkan apalagi dengan menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah, kebanyakan anak hanya ingat di hari itu saja setelah ditanya esok harinya hanya beberapa orang siswa saja yang masih ingat sedangkan siswa yang lainnya sudah lupa.

Salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar terlihat dari hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil pretest IPS didapat hasil pada kelas V A dengan rata-rata nilai 49,33% dengan 4 siswa mencapai ketuntasan dan pada kelas V C dengan rata-rata 47,16% dengan 3 siswa mencapai ketuntasan. Keberhasilan peserta didik dalam belajar sangat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi bakat, minat, motivasi dan kemampuan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal

adalah metode pembelajaran, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus mampu membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar⁴.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, pada tanggal 9 Januari 2019 di MI Al Islam Kota Bengkulu, masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional atau tradisional seperti metode ceramah, demonstrasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kondisi belajar yang kurang kondusif seperti siswa ribut, ngobrol, melamun, siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, waktu belajar yang siang membuat kondisi siswa mengantuk. Aktivitas guru disekolah setelah mereka mengajar langsung memasuki kelas untuk pergantian jam selanjutnya, hal ini yang dilakukan karena waktu terbatas. Sarana dan prasarana di MI Al Islam Kota Bengkulu sudah cukup lengkap, semisal ada mushola, tempat wudhu, perpustakaan, kantin dan peralatan tulis menulis yaitu spidol dan papan tulis, ruang guru, ruang kelas. Akan tetapi keterbatasan ruangan kelas menyebabkan proses pembelajaran dibagi menjadi dua sesi yaitu kelas pagi yang di ikuti oleh kelas 1, 5, 6 dan kelas siang di ikuti oleh kelas 2, 3, 4⁵.

Dari beberapa permasalahan hasil observasi yang penulis jabarkan seperti metode pembelajaran yang masih kurang efektif, pada saat ini juga proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang kreativitas siswa. Hal tersebut menyebabkan masalah baru seperti pemahaman yang masuk kedalam hasil belajar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKM

⁴ Nila Sofianty dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bogor : PT. Quadra Inti Sosial, 2015) h.vi

⁵ Observasi Kegiatan Belajar Mengajar Siswa di Kelas V A Pada Tanggal 9 Januari 2019

pada Pembelajaran IPS. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPS kelas V di MI Al-Islam Kota Bengkulu adalah 62⁶.

Untuk menjadikan pembelajaran IPS menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan salah satu metode dalam proses pembelajaran yaitu metode *Role Playing*. Metode *role playing* atau bermain peran adalah metode yang dalam penerapannya masing-masing siswa melakukan sebuah peran ataupun drama mengenai suatu kejadian ataupun peristiwa sejarah yang di dalamnya juga terdapat tanggal serta tragedi-tragedi yang terjadi pada detik-detik sejarah berlangsung. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati⁷.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, pada tanggal 9 Januari 2019 di MI Al Islam Kota Bengkulu, penggunaan metode *Role Playing* dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat jarang digunakan karna kurang siapnya guru dalam menerapkan metode *Role Playing*⁸.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Pemahaman Sejarah Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu”**

B. Identifikasi Masalah

⁶Data KKM Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu

⁷ Dayun Riadi. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, h. 41

⁸ Hartini, S.Pd Wali Kelas V A, wawancara pada tanggal 9 Januari 2019

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan metode pembelajaran inovatif.
2. Kurang penggunaan media pembelajaran
3. Aktivitas belajar siswa lemah.
4. Pemahaman tentang sejarah siswa masih rendah.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
6. Waktu Pembelajaran yang kurang kondusif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap masalah yang akan di bahas, maka diberikan batasan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang diambil dari *pre-test* dan *post-test*
2. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial muatan Sejarah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh metode *role playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, diantaranya siswa, guru, penelitian.

1. Manfaat yang diperoleh siswa

Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa dalam meningkatkan pemahaman sejarah pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat yang diperoleh guru

Bagi guru memberi pengetahuan baru kepada pendidik bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa sehingga nantinya dapat menjadi alternatif metode pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan didalam kelas.

3. Manfaat yang diperoleh peneliti

Bagi peneliti lain hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkat pemahan sejarah siswa pada mata pelajaran IPS.

G. Sistematika Penulisan

Agar penelitian tersebut dapat dilakukan dengan runtut dan terarah, maka peneliti mengetenghkan gambaran pembahasan yang disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, meliputi : latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, meliputi : deskripsi konseptual, hasil penelitian terdahulu, kerangka teoretik, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian, meliputi : jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi : deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup, meliputi : kesimpulan dan saran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* yaitu cara permainan yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik dengan tekanan utama pada karakteristik/ sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan¹.

Metode *Role Playing* atau yang bernama lain sosiodrama. Sosio berarti sosial menunjuk pada masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan².

Role playing atau Bermain Peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang³.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi siswa. Pengembangan

¹Ihat Hatimah, *Metode Pembelajaran*,(Bandung : Rizqi Press, 2014) h. 124

²Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung:Alfabeta, 2013) h.39

³Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media, 2011) h.161

imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati⁴.

Metode bermain peran, *pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang di sertai analisis. Metode ini dipelopori oleh George shaftel⁵.

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan penggunaan metode *Role Playing* yaitu untuk melatih peserta didik dalam memerankan satu karakter sesuai dengan yang diinginkan, karakter dalam hal ini yaitu menyangkut karakter manusia dalam kehidupan yang nyata⁶.

Metode bermain peran ini bisa digunakan dalam pembelajaran PKN dan IPS, hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan semangat siswa agar lebih memiliki jiwa proklamasi yang tinggi dan budaya cinta tanah air yang kental. Hal ini dapat terlihat saat siswa melakukan peran dan merasakan sendiri tentang kejadian yang berada dalam pembelajaran

⁴ Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. (Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada, 2013) h,60

⁵ Hamza B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009) h.26.

⁶ Ihat Hatimah, *Metode Pembelajaran*,(Bandung : Rizqi Press, 2014) h. 124

itulah hal yang akan selalu mereka ingat hingga, dan melalui kegiatan inilah siswa akan belajar dari sejarah bangsanya dan tidak akan mengulang kesalahan bangsanya yang dahulu untuk kedua kalinya.

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan proses bermain peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain⁷.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : Menggali perasaannya, Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecah segala masalah, Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara. Dengan demikian, jika siswa terjun ke masyarakat kelak ia dapat menempatkan diri didalam segala situasi dimana begitu banyak peran terjadi. Seperti dalam lingkungan keluarga, tetangga, lingkungan kerjanya dan lain-lain.

Prosedur pembelajaran melalui bermain peran tergantung kualitas permainan peran yang diikuti analisis terhadapnya. Disamping

⁷Iif Khoiru Ahmad, *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*, (Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya, 2011) h. 33-34

itu, tergantung persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi nyata⁸.

c. Prinsip-Prinsip Metode *Role Playing*

Segala metode yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan mutu dan pemahaman siswa mengenai pembelajaran haruslah memiliki prinsip yang menjadi dasar atas suatu metode tersebut.

Prinsip dari metode bermain peran (*Role Playing*) menurut Hasibuan dan Moedhino yang dikutip Tujiran Taniredja diantaranya:

Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda, Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing, Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru, Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu, Dalam simulasi setidaknya dapat dicapai tiga domain psikis, Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap, dan Hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu.

Prinsip ini harus dipahami oleh pendidik, agar metode yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh pendidik. Metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, hal ini agar tidak keluar dari konsep materi yang akan diterima oleh peserta didik. Dari prinsip-prinsip metode bermain peran di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran ini

⁸ Iif Khoiru Ahmad, *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*, (Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya, 2011) h. 33-34

harus melibatkan semua siswa yang berada di dalam kelas, siswa juga mendapatkan perannya masing-masing, topik dari materi harus juga dipersiapkan dan disesuaikan dengan metode yang akan digunakan, guru dalam hal ini berperan sebagai sutradara dan guru berperan untuk menentukan peran masing-masing peserta didik di dalam kelas, secara tidak langsung metode ini juga memberikan pembelajaran terhadap siswa dan membuat siswa merasa bahagia karena merasa dirinya dihargai oleh lingkungannya⁹.

d. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Langkah atau prosedur yang digunakan dalam metode pembelajaran ini diantaranya: pemanasan (*warming up*), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan.

1) Pemanasan.

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang akan mereka bahas, yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian selanjutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh dari permasalahannya tersebut. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja telah dipersiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru

⁹Iif Khoiru Ahmad, *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*,) h. 33-34

menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema ataupun permasalahan dalam cerita telah terlihat dengan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita¹⁰.

2) Memilih pemain (partisipan).

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan perannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini dilakukan setelah dilakukannya langkah pertama. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

3) Menata panggung.

Dalam hal ini guru mengiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam penataan panggung, mulai dari latar belakang, lampu, dan penataan tempat duduk penonton dan pemain drama. Penataan panggung ini dapat disusun secara sederhana ataupun secara

¹⁰Hamza B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009) h .26-28.

kompleks. Hal lain yang dibutuhkan adalah skenario (tanpa dialog lengkap) untuk menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dahulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut. Pengamat dalam hal ini juga bisa digantikan dengan siswa siswi yang berada dalam kelas lain yang tidak memiliki peran dalam permainan drama tersebut¹¹.

5) Permainan peran di mulai.

Permainan peran dilaksanakan secara spontan dan apa adanya tanpa adanya rekayasa. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan termasuk ke dalam perannya. Jika permainan peran

¹¹Hamza B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. h .26-28.

sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Usulan perbaikan akan muncul, baik dari guru yang bersangkutan ataupun dari lingkungan sekitar seperti teman-teman yang ikut memainkan drama. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

- 7) Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan dengan langkah ke tujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario, dan diusahakan tidak terdapat pergantian pemain dan semua peran dapat berjalan sesuai dengan skenario.
- 8) Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya, seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis¹². Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang

¹²Hamza B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. h .26-28.

galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi. Semua peran yang dimainkan haruslah sesuai dengan realitas dan tidak ditambah-tambahkan ataupun dikurangi.

- 9) Pada langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi yang terdapat dalam sebuah skenario tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan, dan tidak terlalu berlebihan dalam memainkan peran ataupun tidak terlalu kaku dalam memainkan peran¹³.

Menurut Hasibuan dan Moedhino yang dikutip Hamzah B Uno menyatakan langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran ataupun simulasi diantaranya adalah:

- 1) Penentuan topik dan tujuan simulasi,
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan,
- 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peran-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya,
- 4) Pemilihan pemegang peranan,

¹³ Hamza B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. h .26-28.

- 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan,
- 6) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan,
- 7) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi,
- 8) Pelaksanaan simulasi,
- 9) Evaluasi dan pemberian balikan, dan
- 10) Latihan ulang¹⁴.

Semua metode yang digunakan oleh pendidik memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapannya, hal ini sangatlah penting dilakukan agar semua pencapaian dari setiap langkah dapat tercapai dan tujuan pembelajaran juga dapat terselesaikan dengan baik. Langkah-langkah penerapan metode ini juga memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya, jadi apabila satu langkah pembelajaran dalam metode yang digunakan dihilangkan atau terlewatkan maka akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pemahaman pembelajaran oleh peserta didik. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan metode ini secara singkat adalah dengan melakukan penentuan topik atau pembahasan terlebih dahulu, kemudian memberikan gambaran secara umum tentang pembahasan, pemilihan pemain sesuai dengan karakteristik dalam pembahasan, latihan rutin pada setiap pemain, menentukan lokasi pertunjukan dan pengamat, melakukan evaluasi dan perbaikan ulang, latihan ulang dan yang terakhir adalah pementasan.

¹⁴Hamza B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. h .26-28.

- 1) Pendidik menyiapkan penggalan cerita
- 2) Pendidik bersama peserta didik membahas permasalahan yang akan dibahas dengan diawali melalui peragaan berdasarkan penggalan cerita
- 3) Pendidik menugaskan peserta didik untuk mekasanakan tugasnya sesuai dengan peran yang sudah ditentukan
- 4) Peserta didik mekasanakan permainan
- 5) Pendidik dan peserta didik melaksanakan diskusi tentang cerita yang sudah di peragakan oleh pendidik¹⁵.

e. Kelebihan Metode *Role Playing*

Setiap metode mempunyai kelebihan tersendiri yang membedakan dengan metode-metode yang lainnya diantaranya sebagai berikut :

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu pelaksanaan permainan.
- 4) Berkesan dengan kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

¹⁵ Ihat Hatimah, *Metode Pembelajaran*, (Bandung : Rizqi Press, 2014) h. 124-125

- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

f. Kelemahan Metode *Role Playing*

Dibalik kelebihan terdapat kelemahan dari metode role playing sebagai berikut :

- 1) Waktu yang digunakan relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerluka suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat di sajikan melalui metode ini¹⁶.

2. Pemahaman

¹⁶ Aris Sohimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2016) h. 162-163

a. Pengertian Pemahaman

Kemampuan ini mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah soal pilihan ganda dan uraian¹⁷. Menurut taksonomi Bloom yang dikutip Nana Sudjana menyatakan, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal, peristiwa mengetahui dan mengenal ini dapat dilihat saat siswa mengalami proses pembelajaran, baik yang bersifat klasikal ataupun tidak.

Pada tingkat pengetahuan peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-kata sendiri, memberi contoh suatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi kedalam beberapa bagian, menekan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintensis, peserta didik dituntut menghasilkan sebuah cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintensiskan

¹⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989) h. 24

pengetahuannya. Pada tingkat evaluasi, peserta didik mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk didalamnya judgement terhadap analisis untuk membuat kebijakan.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode, atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut¹⁸.

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menguasai sebuah materi ataupun konsep yang telah dimengerti dan diingat dengan jelas, serta hal ini dapat dinyatakan dengan kemampuannya menjabarkan ataupun menguraikan sebuah materi menggunakan bahasanya sendiri dari awal hingga akhir secara berurutan.

b. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman menurut Kenneth D. Moore indikator yang menunjukkan pemahaman antara lain adalah :

1. Menyajikan ulang sebuah konsep
2. Mengklasifikasikan sebuah objek-objek menurut sifat tertentu

¹⁸Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012) h.44

3. Memberi contoh dan non-contoh konsep
4. Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis
5. Mengembangkan syarat perlu
6. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu
7. Mengaplikasikan konsep pemecahan masalah¹⁹

Indikator pemahaman menurut Benyamin S Bloom sebagai berikut :menerjemahkan (*translation*), menginterpretasi (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*)²⁰.

Pemahaman pada dasarnya sama yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat menjelaskan, mempertahankan, mempraktekkan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menulis kembali, mengklasifikasikan, dan mengikthisarkan. Indikator tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan.

c. Kategori Pemahaman

¹⁹Kuswana, *Taksonomi Kognitif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) h.111

²⁰Junaidi, *Modul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Agama Islam, 2011) h. 31

Pembelajaran dianggap sudah sukses jika semua siswa sudah mampu memahami pelajaran tersebut dan mampu mengungkapkan suatu kejadian ataupun suatu materi dengan menggunakan bahasa sendiri. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori, diantaranya :

- 1) Tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar. Jadi dalam hal ini siswa hanya memahami maksud dan arti dari sebuah pengetahuan yang baru didupatkannya.
- 2) Tingkat kedua, adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang konjugasi kata kerja, subjek, dan *passive pronoun* sehingga tahu menyusun kalimat “*My friend is studying*” bukan “*My friend studying*” merupakan contoh pemahaman penafsiran. Contoh lain adalah dalam pembelajaran matematika mengenai penjumlahan dan pengurangan, siswa mampu menafsirkan dengan pengalamannya ketika membeli sesuatu di warung uangnya akan berkurang sesuai dengan banyaknya jajanan yang dibeli.

3) Pemahaman tingkat ketiga atau tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya. Dalam hal ini siswa sudah memahami suatu materi sampai kepada inti materi tersebut, tidak lagi hanya mengetahui tentang luar dari ilmu saja tetapi tahu sampai kepada hal-hal yang melatarbelakangi suatu kejadian ataupun peristiwa²¹.

Kategori pemahaman terdiri atas tiga tingkatan, sesuai dengan pemaparan di atas bahwa tingkatan pertama adalah tingkatan rendah, dimana siswa memahami sebuah teori dalam arti sebenarnya, sedangkan pada tingkat kedua yaitu pada tingkatan penafsiran, siswa sudah harus mampu menghubungkan sebuah teori dengan teori sebelumnya ataupun dengan pengalamannya, sedangkan pada tingkatan ketiga atau tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi dimana pada tingkatan ini siswa sudah dapat menguasai dan memahami sebuah teori sampai kepada intinya, tidak hanya tahu dari luar saja, tetapi tahu sampai kepada hal-hal yang melatarbelakangi suatu kejadian ataupun peristiwa.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, h 24

Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang berisis materi dari perpaduan sebagai konsep atau materi-materi ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran disekolah atau madrasah.kajian teori IPS geografi,sisiologi,ekonomi,sejarah,antropologi,politik,psikologi.

Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur kurikulum 2013.ketercapaian pembelajaran IPS didukung oleh proses pembelajaran yang dirancang dalam kurikulum 2013. Ada dua hal dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pengembangan materi ajar yang selalu dikaitkan dengan lingkungan masyarakat dalam satuan pendidikan dan model pembeajaran dengan pendekatan saintifik²².

Dalam pendidikan saintifik dikenal dengan ada lima langkah peristiwa pembelajaran yaitu, mengamati,menanya,mengumpulkan informasi,mengolah informasi,mengkomunikasikan.

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya

²² Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS*.(Yogyakarta :Ar-Ruzz Media,2017), h.17

manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Menurut NCSS pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. Di dalam program sekolah pendidikan IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Juga isi sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan, seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian jelaslah bagi kita bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu²³.

b. Ruang Lingkup Kajian Pembelajaran IPS

IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya. Dengan cara memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang,

²³ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.h. 137-144

sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS di batasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup kajian IPS di tingkat SD/MI meliputi aspek manusia, tempat, lingkungan, waktu, sosial dan budaya yang terdapat di lingkungan sekitar peserta didik²⁴.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Groos menyebut bahwa tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari Pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Pada dasarnya tujuan pendidikan Sosial adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan

²⁴Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS*. h.17

lingkungannya, serta berbagai bekal untuk siswa melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi²⁵.

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan dilingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa dan negara dalam berbagai karakteristik. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran yaitu aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Nur Hadi mengatakan tujuan IPS adalah untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Karakteristik warga negara yang baik secara umum dapat di gambarkan sebagai warga

²⁵ Etin Solihatini, dkk. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009) h. 14-15

negara yang mempunyai ciri-ciri seperti yang dikemukakan Barth & Shermis , sebagai berikut :

1. Memiliki sikap patriotisme, yaitu cinta tanah air, bangsa dan negara.
2. Mempunyai penghargaan dan pengertian terhadap nilai-nilai, pranata, dan praktik kehidupan kemasyarakatan.
3. Memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara.
4. Mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap nilai –nilai budaya atau tradisi yang diwariskan oleh bangsanya.
5. Mempunyai motivasi untk turut serta secara aktif dalam pelaksanaan kehidupan demokratis.
6. Memiliki kesadaran tanggapan akan masalah-masalah sosial.
7. Memiliki sikap, ide dan keterampilan yang diharapkan sebagai seorang warga negara.
8. Mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku²⁶.

d. Prinsip-Prinsip Dasar Pembelajaran IPS

Selain memiliki sebuah tujuan yang jelas sebuah ilmu pengetahuan juga harus memiliki prinsip yang mendasari pengetahuan tersebut. Prinsip ini dijadikan patokan dalam merancang dan membuat metode yang akan digunakan sebagai pengantar dalam pembelajaran.

²⁶Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. .h. 146-147

Prinsip dasar dalam pembelajaran IPS khususnya MI lebih identik dengan kegiatan demokrasi, dengan memperlihatkan hal-hal sebagai berikut²⁷:

1) *Integrated* (terpadu)

Integrated identik dengan integrasi atau keterpaduan antara satu hal dengan hal yang lainnya, dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan berdasarkan topik yang terkait, misalnya kegiatan ekonomi penduduk dalam hal ini ditinjau dari persebaran dan kondisi fisik-geografis yang tercakup dalam disiplin geografi.

2) Interaksi

Interaksi merupakan hubungan timbal-balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok ataupun kelompok dengan kelompok. Interaksi dapat terjadi akibat adanya dorongan saling membutuhkan dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, baik dalam kepuasan, rasa ingin diperhatikan, dan rasa ingin mendapatkan kasih sayang.

3) Kesenambungan dan perubahan

Manusia di dalam kehidupan masyarakat terkait dengan adat dan tradisi dalam masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Sejalan dengan perkembangan zaman peraturan yang digunakan bisa saja berubah-ubah, tetapi adat tradisi ini diteruskan secara berkesinambungan. Misalnya,

²⁷Etin Sholihatin, dkk. *Cooperative Learning...*h .15-21

kesinambungan kehidupan suatu masyarakat dapat terjadi karena lembaga perkawinan. Lebih jelasnya, setelah wanita menikah, akan punya anak (melahirkan) selanjutnya setelah anaknya dewasa dan menikah, juga akan melahirkan anak, demikian seterusnya, sehingga manusia berkembang secara berkesinambungan. Tidak ada individu, kelompok, dan masyarakat berhenti berproses. Misalnya apabila kebudayaan suatu masyarakat dalam perjalanan waktu berubah, baik besar maupun kecil, kelompok dan masyarakatpun akan mengalami perubahan. Perubahan sosial biasanya terjadi disebabkan oleh politik, ekonomi, ataupun kemajuan dalam bidang teknologi dengan skala perubahan yang relatif berbeda-beda tiap masyarakat.

4) Kooperatif

Sistem pembelajaran gotong-royong atau *cooperative learning* merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa-siswi dalam tugas-tugas yang terstruktur²⁸. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau bekerja dalam kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur ataupun tahapan dorongan terhadap sebuah tugas yang bersifat kooperatif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi

²⁸Etin Sholihatin, dkk. *Cooperative Learning...*h .15-21

secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok²⁹.

5) Kontekstual

Dalam prinsip ini haruslah menekankan kepada pentingnya pemecahan masalah. Mengakui pentingnya pembelajaran yang dilakukan dalam berbagai konteks seperti rumah, masyarakat, dan tempat kerja. Bermuara pada keragaman konteks kehidupan siswa-siswi yang berbeda-beda, dan juga mendorong siswa-siswi untuk belajar dari sesama teman dan belajar secara bersama. Kegiatan kontekstual dapat dinilai menggunakan penilaian autentik.

6) *Problem solving*

Pembelajaran tipe ini melibatkan siswa-siswi dalam meneliti informasi yang spesifik untuk sampai pada kesimpulan yang belum ditetapkan sebelumnya. Dalam pendekatan ini siswa diharapkan mampu untuk menarik pengetahuan dari disiplin ilmu tertentu, menggunakan seluruh pengetahuannya secara tepat, menerapkan pengetahuan dalam serangkaian tantangan, mereaksi secara tepat terhadap masalah yang muncul, mencapai solusi yang telah dipertimbangkan dengan alasan yang tepat.

7) Inkuiri

Inkuiri diartikan sebagai pertanyaan, penyelidikan, penelitian, ataupun pengungkapan suatu persoalan ataupun memecahkan sebuah

²⁹Etin Sholihatin, dkk. *Cooperative Learning...*.h .15-21

persoalanan. Tujuan dari prinsip ini adalah untuk melatih dan merangsang kemauan dan kemampuan bertanya, menyelidiki, meneliti, atau mengembangkan berfikir kritis dalam mencari alternatif pemecahan suatu masalah ataupun persoalan.

8) Keterampilan sosial

Pengembangan keterampilan lebih menitik beratkan pada ranah psikomotorik. Keterampilan merupakan modal dalam melaksanakan segala kegiatan. Untuk dapat melaksanakan komunikasi dengan pihak lain. Keterampilan sosial adalah jenis keterampilan yang meliputi keterampilan bekerjasama, bergotong royong, tolong-menolong, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial ini juga merupakan jenis keterampilan dalam melakukan kegiatan-kegiatan sebagai makhluk sosial untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dalam bermasyarakat. Pada pembelajaran IPS, pengembangan keterampilan sosial ini dapat dilaksanakan melalui tugas mengikuti sebuah bulan dana PMI, mengikuti kegiatan bakti sosial di wilayah sekitar, bergotong-royong, melaksanakan pekerjaan yang membutuhkan kerja sama antara warga sekitar lingkungan tempat tinggal³⁰.

Pembelajaran IPS memiliki beberapa prinsip seperti yang terpapar pada pernyataan di atas. Prinsip-prinsipnya terdiri atas prinsip terpadu antara satu hal dengan hal lainnya, interaksi yang terjadi antara individu, kesinambungan dan perubahan budaya di lingkungan

³⁰ Etin Sholihatin, dkk. *Cooperative Learning...*h .15-21

masyarakat, kooperatif, kontekstual, pemecahan masalah khususnya dalam lingkungan sosial, ikuri dalam bentuk penelitian, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial lainnya.

e. Konsep Sejarah dalam IPS

Sejarah adalah ilmu yang mengkaji kisah perbuatan-perbuatan manusia pada masa lampau dan masa sekarang. Unsur pokoknya adalah manusia, ruang, dan waktu. Sifat obyek adalah perbuatan atau peristiwa-peristiwa terpilih yang mempunyai arti bagi manusia. Sedangkan sumber bahan adalah bahan tertulis dan bahan tidak tertulis. Sifat-sifat karakteristik yang perlu diperhatikan dalam sejarah antara lain adalah kejadian atau data itu bersifat hanya sekali saja terjadi dan tak mungkin terjadi lagi, perkembangan peristiwa atau kejadian historis itu bersifat kausal.

f. Keterkaitan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) dengan Pemahaman Siswa

Keterkaitan antara metode *Role Playing* dengan pemahaman siswa sangatlah tergambarkan dengan kriteria anak usia sekolah dasar yang masih senang dengan bermain, bergerak, belajar bekerja sama, berkelompok, dan memperagakan langsung karakter tokoh yang berada dalam pembelajaran tersebut. Hal ini membuat siswa tertarik untuk melakukan sebuah pembelajaran melalui metode *role playing*, siswa akan menyukai metode bermain peran dan akan dengan sendirinya mengingat dan memahami bahan ajar yang akan dipentaskan.

B. Penelitian Yang Terdahulu

- a. Ite Febrianti, 2018, judul "Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 73 Kota Bengkulu". Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 73 Kota Bengkulu. Hal ini ditunjukkan hasil Perhitungan Uji-t, yaitu nilai $t_{hitung} = 2,65$ dan $t_{tabel} = 2,021$ ($2,65 > 2,021$) pada taraf signifikan 5%.
- b. Bernadeta Patrisia Karsin, 2016, judul ".Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Cerita Rakyat Bengkulu Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus III Kota Bengkulu. Hasil menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari perbedaan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai berikut.
 1. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan aspek kognitif antara kelas yang yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelas yang menggunakan ceramah bervariasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai $t_{hitung} = 8,120$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,00$
 2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan aspek afektif antara kelas yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelas yang menggunakan ceramah bervariasi. Hal ini

ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai $t_{hitung} = 4,22$ lebih besar dari pada nilai $t_{tabel} = 2,00$

3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan aspek psikomotorik antara kelas yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelas yang menggunakan ceramah bervariasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan nilai $t_{hitung} = 5,67$ lebih besar dari pada nilai $t_{tabel} = 2,00$.

c. Hutri Diana, 2017, judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Di SDN 74 Kota Bengkulu”. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dilihat dari pada tiap-tiap siklus. Pra siklus nilai rata-rata yang telah dicapai oleh siswa yaitu 60,18 dengan persentase 31,81 % kemudian pada siklus I sebesar 73,13 meningkat pada siklus II yang nilai rata-rata sebesar 82,09. Pada siklus pertama, secara klasikal belum dikatakan tuntas karena hanya 16 siswa atau 72,27% yang Mendapat nilai > 70, pada siklus II secara Klasikal siswa sudah sangat baik dikatakan tuntas karena 20 siswa atau 90% sudah mencapai target.

Tabel 1.0
Matriks Penelitian Relevan

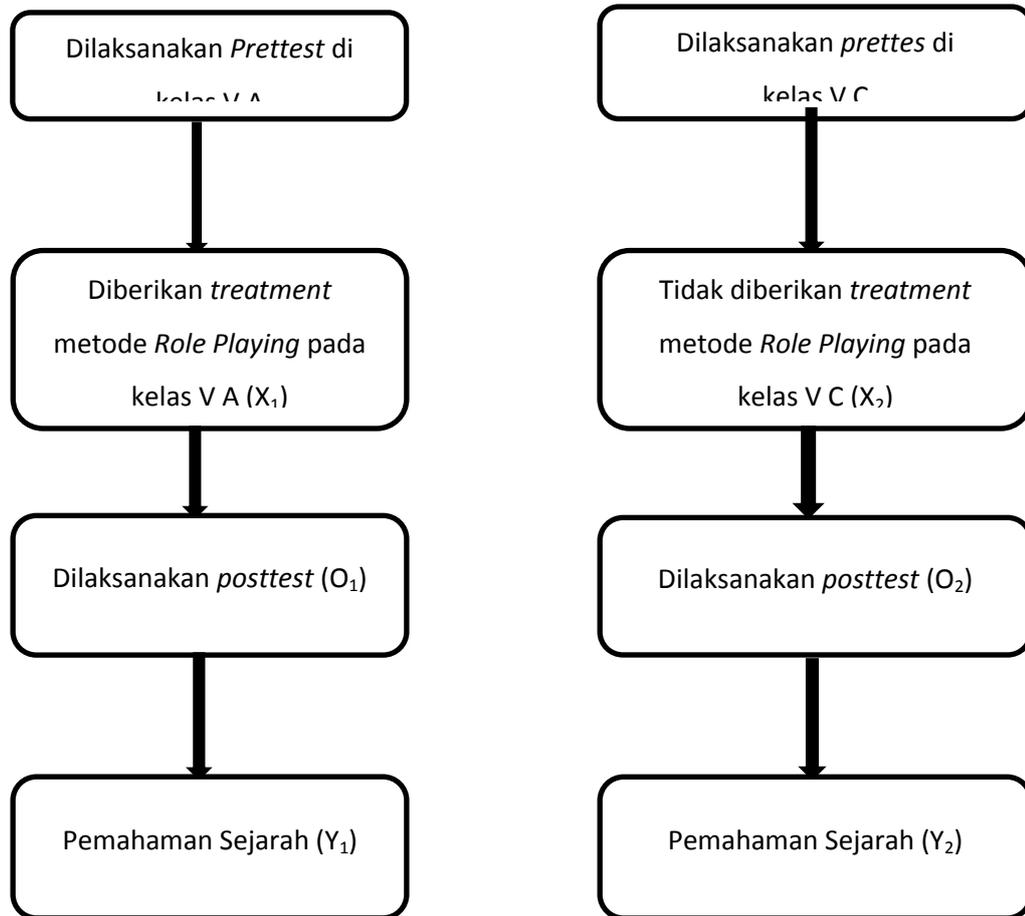
No	Penelitian Tahun	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Ite Febrianti (2018)	Pengaruh penerapan Model <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar	Merujuk pada pembahasan tentang	Jenis penelitian yang digunakan yaitu Eksperimen

		Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 73 Kota Bengkulu	metode Role Playing dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variabel bebas : model Role Playing Variabel terikat : hasil belajar ▪ Penelitian dilakukan di SD Negeri 73 Kota Bengkulu ▪ Mata pelajaran IPS
2.	Bernadeta Patrisia Karsin (2016)	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Cerita Rakyat Bengkulu Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus III Kota Bengkulu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merujuk pada pembahasan tentang metode Role Playing dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen ▪ Variabel bebas : model Role Playing Variabel terikat : hasil belajar ▪ Penelitian dilakukan di SD Negeri Gugus III Kota Bengkulu ▪ Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
3.	Hutri Diana (2017)	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Di SDN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merujuk pada pembahasan tentang metode Role Playing dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jenis penelitian yang digunakan PTK ▪ Variabel bebas : metode Role Playing

		74 Kota Bengkulu		<p>Variabel terikat :</p> <p>hasil belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penelitian dilakukan di SD Negeri 74 Kota Bengkulu ▪ Mata Peajaran Pendidikan Kewarganegaraan
--	--	------------------	--	---

C. Kerangka Berfikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian di perlukan kerangka berfikir, maka kerangka berfikir ini adalah :



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat Pengaruh yang Signifikan Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, yang mana penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerik (angka-angka) yang diolah dengan metoda statistik.¹ Desain yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yang mana desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.² Didalam desain eksperimen semu (*quasi eksperiment*) terdapat bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Didalam bentuk ini terdapat dua kelompok yang dipiilih secara tidak random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Kemudian keduanya diberikan post-test untuk mengetahui hasil pelakuan yang telah dilakukan.³

O₁	X	O₂
O₃		O₄

¹Nur Arifah, *Panduan Mudah & Praktis Menyusun Skripsi-Tesis-dan Disertasi Lengkap Dengan Teknik Jitu Menyusun Proposal Agar Segera Disetujui* (Yogyakarta:Araska, 2016), h. 23.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2015), h. 77.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ...*, h. 79.

Keterangan :

O₁ : kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

O₂ : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (post-test)

O₃ : kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

O₄ : kelas kontrol setelah diberi perlakuan (post-test)

X : pemberian perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Kelurahan Sumber Jaya Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini dilakukan pada tanggal 16 Juli sampai 27 Agustus 2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Kota Bengkulu.

⁴ Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2012) h. 61

Tabel 3.1
Data Siswa Kelas V MI Al-Islam Kota Bengkulu

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	V A	18	12	30
2	V B	16	12	28
3	V C	13	17	30
	Jumlah Total	47	41	88

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut⁵. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu⁶. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A berjumlah 30 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas V C berjumlah 30 orang sebagai kelas kontrol di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Kota Bengkulu.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Secara umum observasi adalah pengamatan dan ingatan.⁷ Sasaran observasi adalah kondisi proses belajar mengajar IPS di kelas V A dan kelas V C Madrasah Ibtidaiyah Al Islam Kota Bengkulu.

⁵Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 81

⁶Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 81

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif...*, h.145.

2. Tes

Tes adalah rangkaian pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban testi sebagai alat ukur proses evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Untuk manusia, instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Untuk mengukur kemampuan dasar antara lain: untuk mengukur inteligensi (IQ), tes minat, tes bakat khusus, dan sebagainya.⁸ Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk ganda yang terdiri dari 20 soal. Tes ini berguna untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas V A dan V C MI Al-Islam Kota Bengkulu, baik itu soal *Pretest* dan *Posttest*.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen-dokumen atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah bersangkutan.⁹ Dokumentasi yang telah didapatkan tabel nilai kelas V A dan V C, jumlah guru, sarana dan prasarana MI Al Islam Kota Bengkulu.

⁸ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 266

⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian...h*, 274

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.¹⁰

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

a. Variabel Bebas (x)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat).¹¹ Jadi variabel (x) dalam penelitian ini yaitu metode *Role Playing*

b. Variabel Terikat (y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹² Jadi variabel terikat (y) dalam penelitian ini yaitu Pemahaman Sejarah.

2. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator	C1	C2	C3	Jumlah
3.1.Mengidentifikasi karakteristik geografis indonesia	• Mengetahui karakteristik geografis indonesia sebagai negara	4	1	3	8

¹⁰Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian...*, h. 3.

¹¹ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h.4.

¹² Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h.4.

sebagai negara kepulauan / maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	kepulauan / maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.				
	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui Karakteristik geografis indonesia sebagai negara kepulauan / maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. Mengetahui sejarah indonesia. 	3	2	3	8
		3	3	3	9
Jumlah		10	6	9	25

3. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.¹³ Rumus yang

¹³Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, h. 46.

digunakan untuk uji validitas kontruk denga teknik korelasi product moment, yaitu:

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

Keterangan:

- R_{xy} : Validitas soal
 n : Jumlah Peserta tes
 $\sum X$: Jumlah skor item X
 $\sum Y$: Jumlah skor item Y
 $\sum XY$: Jumlah perkalian antara X dan Y
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat total X
 $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat total Y

Dalam rangka untuk mengetahui baik tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*try out*) suatu soal validitas suatu item. Untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 35 siswa di luar sampel yakni diujikan di kelas V MIN 02 Kota Bengkulu. Pelaksanaan uji validitas soal dilakukan kepada 35 siswa sebagai responden yang terdiri dari 25 soal tentang pelaksanaan metode *Role Playing*(variabel X). Hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3

Pengujian Validitas Item Soal No. 5

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	1	17	1	289	17
2	1	20	1	400	20
3	1	11	1	121	11
4	0	19	0	361	0

5	1	10	1	100	10
6	1	12	1	144	12
7	1	15	1	225	15
8	1	15	1	225	15
9	0	11	0	121	0
10	0	6	0	36	0
11	1	12	1	144	12
12	0	12	0	144	0
13	0	6	0	36	0
14	1	16	1	256	16
15	0	13	0	169	0
16	1	24	1	576	24
17	1	16	1	256	16
18	0	11	0	121	0
19	1	22	1	484	22
20	1	19	1	361	19
21	0	10	0	100	0
22	1	24	1	576	24
23	1	11	1	121	11
24	1	17	1	289	17
25	1	10	1	100	10
26	1	22	1	484	22
27	1	21	1	441	21
28	1	20	1	400	20
29	1	20	1	400	20
30	1	16	1	256	16
31	1	18	1	324	18
32	1	23	1	529	23
33	1	21	1	441	21
34	0	10	0	100	0

35	1	14	1	196	14
Σ	26	544	26	9326	446

Berdasarkan tabel di atas, dapat dicari validitas soal nomor 5 dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n(\Sigma Y^2) - \Sigma Y^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{35(446) - (26)(544)}{\sqrt{[35(26) - (26)^2][35(9326^2) - 544^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{15610 - 14144}{\sqrt{[910 - 676][326410 - 295936]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1466}{\sqrt{(234).(30474)}}$$

$$r_{xy} = \frac{1466}{\sqrt{7130916}}$$

$$r_{xy} = \frac{1466}{2670,37}$$

$$r_{xy} = 0,5489$$

dengan hasil analisis diatas maka diketahui r_{hitung} atau r_{xy} yaitu 0.5489. kemudian untuk mengetahui apakah soal nomor 5 dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” product moment dengan melihat “df” dengan rumus berikut:

$$df = N - 2$$

$$= 30 - 2$$

$$= 28$$

Nilai r_{tabel} product moment ternyata “df” nya adalah 28 pada taraf signifikan 5% adalah 0,344 sedangkan nilai r_{hitung} adalah 0,5489.

Kemudian r_{tabel} dibandingkan dengan r_{hitung} jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka itm soal tersebut valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{xy} = 0,5489$ lebih besar dari $r_{\text{tabel}} 0,344$ ($0,5489 \geq 0,344$). Maka item nomor 5 dinyatakan valid. Untuk pengujian item soal lainnya dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian nomor 5. Hasil uji validitas item soal secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran.

- b. Reliabilitas pengetahuan adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kepercayaan suatu instrumen.

Tabel 3.4
Uji Reabilitas Soal Tes

NO	SKOR ITEM BERNOMOR		X^2	Y^2	XY
	GANJIL	GENAP			
1	8	5	64	25	40
2	9	7	81	49	63
3	5	3	25	9	15
4	9	8	81	64	72
5	4	3	16	9	12
6	4	6	16	36	24
7	7	5	49	25	35
8	8	4	64	16	32
9	4	3	16	9	12
10	3	0	9	0	0
11	6	3	36	9	18
12	5	4	25	16	20
13	3	1	9	1	3

14	8	6	64	36	48
15	7	4	49	16	28
16	10	10	100	100	100
17	6	6	36	36	36
18	6	3	36	9	18
19	10	8	100	64	80
20	8	8	64	64	64
21	3	3	9	9	9
22	10	10	100	100	100
23	4	4	16	16	16
24	8	8	64	64	64
25	4	4	16	16	16
26	9	9	81	81	81
27	9	9	81	81	81
28	9	7	81	49	63
29	8	9	64	81	72
30	8	7	64	49	56
31	9	8	81	64	72
32	10	9	100	81	90
33	9	9	81	81	81
34	5	3	25	9	15
35	5	5	25	25	25
∑	240	201	1828	1399	1561

Untuk mencari koefisien korelasi antara item kelompok ganjil (X) dan kelompok genap (Y) yaitu dengan menggunakan rumus product moment sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{35(1561) - (240)(210)}{\sqrt{[35(1828) - (240)^2][35(1399) - (210)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(54635) - (50400)}{\sqrt{(63980 - 57600) \cdot (48965 - 44100)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4235}{\sqrt{(6380) \cdot (4865)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4235}{\sqrt{31038700}}$$

$$r_{xy} = \frac{4235}{5571,23}$$

$$r_{xy} = 0,7601$$

jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rxy antara kelompok ganjil (X) dan genap (Y) sebesar 0,7601. Kemudian dilanjutkan dengan mencari reabilitas soal tes secara keseluruhan digunakan rumus Spearman Brown yaitu:

$$r_{11} = \frac{2(r_{xy})}{(1+r_{xy})}$$

$$r_{11} = \frac{2(0,7601)}{(1+0,7601)}$$

$$r_{11} = \frac{1,5202}{1,601}$$

$$r_{11} = 0,8637$$

Dari hasil analisis diatas diketahui bahwa nilai r_{11} yaitu 0,8637. Kemudian untuk mengetahui reabilitasnya maka dilanjutkan dengan mengkonsultasikan r_{11} dengan nilai rtabel dengan melihat derajat degree of freedom "df" dengan rumus:

$$df = N - 2$$

$$df = 30 - 2$$

$$df = 28$$

setelah mengetahui nilai df adalah 28, selanjutnya melihat r_{tabel} ternyata df 28 pada taraf signifikan 5% adalah 0,344. Berdasarkan data yang ada maka nilai r_{11} yaitu 0,8637 dan nilai r_{tabel} yaitu 0,344, maka r_{11} lebih besar dari r_{tabel} ($0,8637 \geq 0,334$) sehingga dapat dikatakan tes penelitian ini reliabel.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Pra syarat

a. Uji Normalitas Data

Menggunakan uji kai kuadrat (x^2 hitung)

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_h)^2}{f_n}$$

Dimana:

x^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_n = Ftekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas Data

$$F = \frac{\textit{Varians Terbesar}}{\textit{Varians Terkecil}}$$

Jika F hitung \geq F tabel maka, tidak homogen

Jika F hitung \leq F tabel maka, homogen

2. Analisis Data

Untuk menguji komparasi data ratio atau interval, dari hasil tes yang udah 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-2¹⁴

Jika $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak

guna uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa pertandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel)

¹⁴Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 138.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil MI Al-Islam Kota Bengkulu

Madrasah Ibtidaiyah merupakan sekolah berbasis agama yang dibawah naungan kementerian agama. Salah satu madrasah ibtidaiyah yang berada di kota Bengkulu adalah Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam berstatus swasta. Letak sekolah yang strategis merupakan salah satu keunggulan dari madrasah ini. MI Al-Islam terletak di jalan Pasundan No. 56 RT 25 RW 01, Kelurahan Kandang Mas, Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu.

Pada awalnya MI Al-Islam dipimpin oleh Mustahik sebagai kepala sekolah yang pertama, kemudian dilanjutkan oleh Saefudin kemudian dilanjutkan oleh Amsiah, S.Ag samaoi sekarang. MI Al-Islam berdiri pada tahun 1981 dengan bangunan yang masih sedikit yang terdiri dari beberapa kelas. Seiring perkembangan maka dibangun ruang belajar dan penambahan fasilitas yang akan membantu proses pembelajaran, di bawah pimpinan ibu Amsiah, S.Ag¹.

2. Visi dan Misi

¹ Data MI Al Islam Kota Bengkulu

a. Visi

Terwujudnya Madrasah yang berbudaya unggul dan mendidik siswa menjadi manusia beriman dan bertaqwa serta berwawasan lingkungan.

b. Misi

1. Mewujudkan perilaku yang berbudi pekerti dan berakhlak mulia
2. Mewujudkan kemahiran membaca, menulis dan berhitung serta kemahiran membaca ayat-ayat al-quran baik dalam pembelajaran intra maupun ekstrakurikuler
3. Mewujudkan lingkungan yang hijau, bersih, indah, nyaman dan sehat².

3. Situasi dan Kondisi sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Kota Bengkulu terletak di jalan Pasundan No 56 RT 25 RW 01. Letak sekolah ini melewati jalur Betungan hingga Simpang Kandis dan sedikit masuk gang. Tentunya tidak menyulitkan guru maupun siswa

untuk datang ke sekolah, lingkungannya pun lumayan kondusif dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Situasi dan Kondisi MI Al-Islam sudah cukup baik karena sudah memiliki Akreditasi B dan prasaran sekolah ini juga tergolong lengkap karena ada fasilitas yang mendukung seperti perpustakaan dan media

²Data MI Al Islam Kota Bengkulu

pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam sudah memiliki bangunan berbetuk permanen adapun batasan madrasah dengan lingkungan adalah tembok yang mengelilingi madrasah, berbatasan dengan rumah penduduk yang ada disekitar sekolah serta berdekatan dengan masjid.

4. Jumlah siswa

Tabel 4.1
Jumlah siswa

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	1 A	16	14	30
	1 B	17	13	30
	1 C	15	14	29
2	2 A	10	15	25
	2 B	12	16	28
	2 C	10	15	25
3	3 A	13	15	28
	3 B	13	14	27
	3 C	12	13	25
4	4A	13	17	30
	4B	14	16	30
	4C	12	14	26
5	5 A	18	12	30
	5 B	16	12	28
	5 C	13	17	30
6	6 A	12	15	27
	6 B	13	17	30
	6 C	10	19	29
JUMLAH		239	268	507

Sumber(Data MI Al Islam)

5. Keadaan Guru

Madrasah Ibtidaiyah A-Islam memiliki 29 guru. Dari 22 guru tersebut 16 bertugas sebagai guru kelas, 6 orang sebagai staf serta yang lainnya sebagai guru bidang studi. Adapun penjaga sekolah 1 orang dan petugas kebersihan juga 1 orang.

Tabel 4.2
Nama Guru

No	Nama	Keterangan
1.	Amsiah, S.Ag	Kepala sekolah
2.	Suranmi, S.Pd.I	Guru kelas
3.	Misnapaneti, S.Pd.I	Guru kelas
4.	Khurzaniman, S.Pd.I	Guru kelas
5	Ririn Puspita Sari, S.Pd	Guru kelas
6	Henny Safitri, S. Pd.I	Guru kelas
7	Hasmanidar, S, Pd	Guru kelas
8	Yetrianah, S.Pd.I	Guru kelas
9	Febria K Rizana, S.Pd	Guru kelas
10	Eri Julita, S.Pd	Guru kelas
11	Sri Astuti, M.Pd	Guru kelas
12	Dra. Dalena	Guru kelas
13	Dian Mayasari, S.E	Guru kelas
14	Sri Utami, S.Pd.I	Guru kelas
15	Aryanti, S.Pd	Guru kelas
16	Hartini, S.Pd	Guru kelas
17	Trimurti Lestari, S.Pd	Guru kelas
18	Wiliyanti, S.Ag	Aqidah Akhlak
19	Habiba, S.Pd.I	Fiqih
20	Lesrawati, S.Pd.I	Ski
21	Sustri Afrianty, S.Pd.I	Aqidah Akhlak
22	Iis Murdiah, S.Pd.I	Alquran Hadist

23	Rudi Andeka, S.Pd	Penjaskes
24	Peti Pursila, S.Pd	Penjaskes
25	Yulianita Kusmiyanti	Bahasa arab
26	Septiani Vahlevi	TU
27	Sabta Afriansyah, S.Sos.I	TU
28	Yeni Oktariana, S.E	TU
29	Elvi Fitri, S.Pd	Guru kelas

Sumber(Data MI Al-Islam)

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian menggunakan metode Role Playing. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian.

a. Kelas V A (Eksperimen)

Tabel 4.3
Hasil Pretest kelas VA

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X^2	X	x^2	Interpretasi
1	Ahmad Wildan	9	45	2025	-4,33	18,74	T
2	Aini Rahmawati	12	60	3600	10,67	113,84	S
3	Aisyah Suci R	12	60	3600	10,67	113,84	S
4	Arin Maretri T	11	55	3025	5,67	32,14	S
5	Aura Putri Arvi	12	60	3600	10,67	113,84	S
6	Denis Pratama	8	40	1600	-9,33	87,04	S
7	Deris Ibrahim	11	55	3025	5,67	32,14	S
8	Dona Amelia Sinta	6	30	900	-19,33	373,64	R
9	Dwita Angmiola	11	55	3025	5,67	32,14	S
10	Fakhri Haikal	10	50	2500	0,67	0,44	S

11	Galang Saputra	8	40	1600	-9,33	87,04	S
12	Gilang Ramadan	9	45	2025	-4,33	18,74	S
13	Ihsan Rizal N	10	50	2500	0,67	0,44	S
14	Ilham Julianto	7	35	1225	-14,33	205,34	R
15	Isnawati	9	45	2025	-4,33	18,74	S
16	Jeskar Alfian s	11	55	3025	5,67	32,14	S
17	Maesi Safa J	9	45	2025	-4,33	18,74	S
18	Marwah	13	65	4225	15,67	245,54	T
19	Mawarni	6	30	900	-19,33	373,64	R
20	Melka Adin D	14	70	4900	20,67	427,24	T
21	Nabila Putri A	11	55	3025	5,67	32,14	S
22	Nabila Mutiara	13	65	4225	15,67	245,54	T
23	Nuraini Saputri	8	40	1600	-9,33	87,04	S
24	Ponima	7	35	1225	-14,33	205,34	R
25	Rehan Ahmad A	7	35	1225	-14,33	205,34	R
26	Rendi	10	50	2500	0,67	0,44	S
27	Rico Ardiansyah	14	70	4900	20,67	427,24	T
28	Ridho Fernandes	10	50	2500	0,67	0,44	S
29	Septiana	8	40	1600	-9,33	87,04	S
30	Zian ade	10	50	2500	0,67	0,44	S
			$\sum X =$ 1480	$\sum X^2 =$ 76650		$\sum x^2 =$ 3636,4	

Sumber : *Pretest* (Senin, 22 Juli 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor yang benar diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = X - \bar{x}$.

($x = \sum fx / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-rata (x²)

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

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

Tabel 4.4
Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas V A

X	F	Fx
70	2	140
65	2	130
60	3	180
55	5	275
50	5	250
45	4	180
40	4	160
35	3	105
30	2	60
Jumlah	30	1480

(Sumber : Hasil analisis penelitian)

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)

Dari hasil Pretest siswa kelas V A, terdapat 4 orang siswa yang tuntas mencapai KKM.

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1480}{30} = 49,33$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{\sum 3636,4}{30}} = \sqrt{121,21} = 11$$

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

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 49,33 + 11 = 60,33$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 49,33 - 11 = 38,33$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.5
Frekuensi Hasil Pretest siswa kelas V A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	60,33 ke atas	Atas / Tinggi	4	13,3%
2	38,33 – 60, 33	Tengah / Sedang	21	70%
3	38,33 ke bawah	Bawah / Rendah	5	16,7%
Jumlah			30	100%

(sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas VA

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyak siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas V A, terdapat :
4 siswa dikelompokkan atas/tinggi (13,3%), 21 siswa dikelompokkan
tengah / sedang (70%), dan 5 siswa dikelompokkan bawah / rendah
(16,7%).

b. Kelas V C (Kelas Kontrol)

Tabel 4.6
Hasil Pretest Siswa Kelas V C

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
1	Abi Triansyah	6	30	900	-17,16	294,46	R
2	Aditia Putri H	5	25	625	-22,16	491,06	R
3	Adnan Martua	10	50	2500	2,84	8,06	S
4	Aisyah	12	60	3600	12,84	164,86	S
5	Andika Pratama	8	40	1600	-7,16	51,26	S
6	Andra Adhatama	10	50	2500	2,84	8,06	S

7	Badriyah	11	55	3025	7,84	61,46	S
8	Bilal Awaludin	9	45	2025	-2,16	4,66	S
9	Dwi Wahyu P	12	60	3600	12,84	164,86	S
10	Galih Pramana	7	35	1225	-12,16	147,86	S
11	Hailal Abdilah	11	55	3025	7,84	61,46	S
12	Masriani	10	50	2500	2,84	8,06	S
13	Meli Tri Ayu	5	25	625	-22,16	491,06	R
14	Melisa Putri	11	55	3025	7,84	61,46	S
15	Meyudha Tegar	14	70	4900	22,84	521,66	T
16	M.Fadil A	11	60	3600	12,84	164,86	S
17	Mutia Riskina	10	50	2500	2,84	8,06	S
18	Mutiara Kasih	7	35	1225	-12,16	147,86	S
19	Nadin Nurjanah	11	55	3025	7,84	61,46	S
20	Pajlin	6	30	900	-17,16	294,46	R
21	Natasya R	5	25	625	-22,16	491,06	R
22	Reno Fitri A	12	60	3600	12,84	164,86	S
23	Rindu Arona Putri	9	45	2025	-2,16	4,66	S
24	Rini Semendawai	10	50	2500	2,84	8,06	S
25	Rofidah Atika P	7	35	1225	-12,16	147,86	S
26	Silvia Novianti	9	45	2025	-2,16	4,66	S
27	Sofia Sani Salsabila	8	40	1600	-7,16	51,26	S
28	Venita Dwi A	8	40	1600	-7,16	51,26	S
29	Zaki Vidi	14	70	4900	22,84	521,66	T
30	Zeko Ariesta	14	70	4900	22,84	521,66	T
			$\Sigma Y =$ 1415	$\Sigma Y^2 =$ 71925		$\Sigma Y^2 =$ 5184	

Sumber : *Pretest* (Rabu, 23 Juli 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor yang benar diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (Y)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y²)

Kolom 6 adalah simpangan rata-ratanya (y) yang diketahui dari $y = Y - \bar{y}$.
($y = \sum fy / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-rata (y²)

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

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

Tabel 4.7
Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas V C

Y	F	Fy
70	3	210
60	4	240
55	4	220
50	5	250
45	3	135
40	3	120
35	3	105
30	2	60
25	3	75
Jumlah	30	1415

(Sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nilai (Y)

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

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (Y) dengan frekuensi(F)

Dari hasil Pretest siswa kelas V C, terdapat 3 orang siswa yang tuntas mencapai KKM.

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1415}{30} = 47,16$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{\sum 5184}{30}} = \sqrt{172,8} = 13,14$$

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

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 47,16 + 13,14 = 60,3$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 47,16 - 13,14 = 34,02$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.8
Frekuensi Hasil Pretest siswa kelas V C

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	60,3 ke atas	Atas / Tinggi	3	10%
2	34,02 – 60, 33	Tengah / Sedang	22	73,3%
3	34,02 ke bawah	Bawah / Rendah	5	16,7%
Jumlah			30	100%

(sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas V C

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyak siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas V C, terdapat :
3 siswa dikelompokkan atas/tinggi (10%), 22 siswa dikelompokkan tengah / sedang (73,3%), dan 5 siswa dikelompokkan bawah / rendah (16,7%).

2. Normalitas Data

a. Uji Normalitas Distribusi Data (X)

1) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 70$$

$$\text{Nilai terendah} = 30$$

2) Menentukan rentang (R)

$$\text{Rentang Kelas} = \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}$$

$$= 70 - 30$$

$$= 40$$

3) Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,477)$$

$$= 1 + 4,87$$

$$= 5,87 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) Panjang kelas = $\frac{\text{rentang kelas}}{k}$

$$= \frac{40}{6}$$

$$= 6,66 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 7$$

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Interval	F	Xi	Xi ²	Fxi	Fxi ²
1	30 – 36	5	33	1089	165	5445
2	37 – 43	4	40	1600	160	6400
3	44 – 50	9	47	2209	423	19881
4	51 – 57	5	54	2916	270	14580
5	58 – 64	3	61	3721	183	11163
6	65 – 71	4	68	4624	272	18496
Σ		30	303	16159	1473	75965

5) Mencari Mean dengan Rumus

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum Fxi}{n} = \\ &= \frac{1473}{30} \\ &= 49,1\end{aligned}$$

6) Menentukan simpang baku

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{n\sum FXi^2 - (\sum FXi)^2}{n(n-1)}} \\ S &= \sqrt{\frac{30 \cdot 75965 - (1473)^2}{30(30-1)}} \\ S &= \sqrt{\frac{2278950 - 2169729}{30 \cdot 29}} \\ S &= \sqrt{\frac{109221}{870}} \\ S &= \sqrt{125,54} \\ S &= 11,20\end{aligned}$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama kurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5, sehingga didapatkan : 29,5/ 36,5/ 43,5/ 50,5/ 57,5/ 64,5/71,5.

b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{banyak kelas} - X}{s}$$

$$Z1 = \frac{29,5 - 49,1}{11,2} = \frac{-19,6}{11,2} = 1,75$$

$$Z2 = \frac{36,5 - 49,1}{11,2} = \frac{-12,6}{11,2} = 1,12$$

$$Z3 = \frac{43,5 - 49,1}{11,2} = \frac{-5,6}{11,2} = 0,5$$

$$Z4 = \frac{50,5 - 49,1}{11,2} = \frac{1,4}{11,2} = 0,12$$

$$Z5 = \frac{57,5 - 49,1}{11,2} = \frac{8,4}{11,2} = 0,75$$

$$Z6 = \frac{64,5 - 49,1}{11,2} = \frac{15,4}{11,2} = 1,37$$

$$Z7 = \frac{70,5 - 49,1}{11,2} = \frac{21,4}{11,2} = 1,91$$

c) Mencari luar 0 - Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4599 : 0,3686 : 0,1915 : 0,0478 : 0,2734 : 0,4147 : 0,4719.

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0 - Z, yaitu angka baris pertama dikurang dengan angka baris kedua, angka baris kedua di kurang dengan angka baris

ketiga dan begitu seterusnya, kecuali dengan angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4599 - 0,3686 = 0,0916$$

$$0,3686 - 0,1915 = 0,1771$$

$$0,1915 + 0,0478 = 0,2393$$

$$0,0478 - 0,2734 = 0,2256$$

$$0,2734 - 0,4147 = 0,1413$$

$$0,4147 - 0,4719 = 0,0572$$

- e) Mencari frekuensi yang di harapkan (Fe) dengan cara mengalihkan luas tiap interval dengan jumlah responden (n= 30)

$$0,0916 \times 30 = 2,748$$

$$0,1771 \times 30 = 5,313$$

$$0,2393 \times 30 = 7,179$$

$$0,2256 \times 30 = 6,768$$

$$0,1413 \times 30 = 4,239$$

$$0,0572 \times 30 = 1,716$$

Tabel 4.10
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	29,5	1,75	0,4599	0,0916	2,748	5
2	36,5	1,12	0,3686	0,1771	5,313	4
3	43,5	0,5	0,1915	0,2393	7,179	9

4	50,5	0,12	0,0478	0, 2256	6,768	5
5	57,5	0,75	0,2734	0, 1413	4,239	4
6	64,5	1,37	0,4147	0, 0572	1,716	3
7	71,5	1,91	0,4719			

Mencari Chi Kuadrat (X^2 Hitung) dengan Rumus

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(fo-fe)^2}{fe} \\
 &= \frac{(5-2,748)^2}{2,748} + \frac{(4-5,313)^2}{5,313} + \frac{(9-7,179)^2}{7,179} + \frac{(5-6,768)^2}{6,768} + \frac{(4-4,239)^2}{4,239} + \\
 &\quad \frac{(3-1,716)^2}{1,716} \\
 &= 1,84 + 0,32 + 0,46 + 0,46 + 0,36 + 3,04 \\
 &= 6,48
 \end{aligned}$$

b. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1) Menentukan nilai tertinggi dan terendah

$$\text{Nilai tertinggi} = 70$$

$$\text{Nilai terendah} = 25$$

2) Menentukan rentang (R)

$$\text{Rentang Kelas} = \text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}$$

$$= 70 - 25$$

$$= 45$$

3) Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 30$$

$$= 1 + 3,3 (1,477)$$

$$= 1 + 4,87$$

$$= 5,87 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

$$4) \text{ Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k}$$

$$= \frac{45}{6}$$

$$= 7,5 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 8$$

Tabel 4.11

Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Interval	F	Yi	Yi ²	Fyi	Fyi ²
1	25 – 32	5	28,5	812,25	142,5	4061,25
2	33 – 40	6	36,5	1332,25	219	7993,5
3	41 – 48	3	44,5	1980,25	133,5	5940,75
4	49 – 56	9	52,5	2756,25	472,5	24806,25
5	57 – 64	4	60,5	3360,25	242	14641
6	65 – 72	3	68,5	4692,25	205,5	14076,75
Σ		30	291	15233,5	1415	71519,5

5) Mencari Mean dengan Rumus

$$\bar{X} = \frac{\Sigma Fxi}{n} =$$

$$= \frac{1415}{30}$$

$$= 47,16$$

6) Menentukan simpang baku

$$S = \sqrt{\frac{n\Sigma FXi^2 - (\Sigma FXi)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{30 \cdot 71519,5 - (1415)^2}{30(30-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2145585 - 2002226}{30 \cdot 29}}$$

$$S = \sqrt{\frac{143359}{870}}$$

$$S = \sqrt{164,78}$$

$$S = 12,83$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a) Membuat batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama kurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5, sehingga didapatkan : 24,5/ 32,5/ 40,5/ 48,5/ 56,5/ 64,5/72,5.

b) Mencari nilai Z skor untuk batas kelas interval dengan rumus :

$$Z = \frac{\text{banyak kelas} - X}{s}$$

$$Z1 = \frac{24,5 - 47,1}{12,83} = \frac{-22,6}{12,83} = 1,76$$

$$Z2 = \frac{32,5 - 47,1}{12,83} = \frac{-14,6}{12,83} = 1,13$$

$$Z3 = \frac{40,5 - 47,1}{12,83} = \frac{-6,6}{12,83} = 0,51$$

$$Z4 = \frac{48,5 - 47,1}{12,83} = \frac{1,4}{12,83} = 0,10$$

$$Z5 = \frac{56,5 - 47,1}{12,83} = \frac{9,4}{12,83} = 0,73$$

$$Z6 = \frac{64,5 - 47,1}{12,83} = \frac{17,4}{12,83} = 1,35$$

$$Z7 = \frac{70,5 - 47,1}{12,83} = \frac{23,4}{12,83} = 1,82$$

c) Mencari luar 0 – Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4608 : 0,3708 : 0,1950 : 0,0398 : 0,2673 : 0,3944 : 0,4656.

- d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangi angka-angka 0 – Z, yaitu angka baris pertama dikurang dengan angka baris kedua, angka baris kedua di kurang dengan angka baris ketiga dan begitu seterusnya, kecuali dengan angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4608 - 0,3708 = 0,09$$

$$0,3708 - 0,1950 = 0,1753$$

$$0,1950 + 0,0398 = 0,2348$$

$$0,0398 - 0,2673 = 0,2275$$

$$0,2673 - 0,3944 = 0,1271$$

$$0,3944 - 0,4656 = 0,0712$$

- e) Mencari frekuensi yang di harapkan (Fe) dengan cara mengalihkan luas tiap interval dengan jumlah responden (n= 30)

$$0,09 \times 30 = 2,7$$

$$0,1753 \times 30 = 5,274$$

$$0,2348 \times 30 = 7,044$$

$$0,2275 \times 30 = 6,825$$

$$0,1271 \times 30 = 3,813$$

$$0,0712 \times 30 = 2,136$$

Tabel 4.12
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil pengamatan (F_o) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas	Fe	Fo

				Interval		
1	24,5	1,76	0,4608	0, 09	2,7	5
2	32,5	1,13	0,3708	0, 1753	5,274	6
3	40,5	0,51	0,1950	0, 2348	7,044	3
4	48,5	0,10	0,0398	0, 2275	6,825	9
5	56,5	0,73	0,2673	0, 1271	3,813	4
6	64,5	1,35	0,3944	0, 0712	2,136	3
7	72,5	1,82	0,4656			

Mencari Chi Kuadrat (X^2 Hitung) dengan Rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \\
 &= \frac{(5-2,7)^2}{2,7} + \frac{(6-5,274)^2}{5,274} + \frac{(3-7,044)^2}{7,044} + \frac{(9-6,825)^2}{6,825} + \frac{(4-3,813)^2}{3,913} + \\
 &\quad \frac{(3-2,136)^2}{2,136} \\
 &= 1,95 + 0,09 + 2,32 + 0,69 + 0,009 + 0,34 \\
 &= 5,39
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikan $d.b = k-3 = 6-3=3=0,05$ 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 tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas metode *Role Playing* (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 6,48$ sedangkan perhitungan uji normalitas (variabel Y) memiliki $X^2_{hitung} = 5,39$. Dari data tersebut ternyata variabel X maupun Variabel Y memiliki X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} . maka

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

3. Homogenitas Data

pengujian homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data kelompok bersifat homogenitas atau tidak, sehingga diketahui kemampuan kedua kelas sama dan bisa dijadikan sebagai sampe penelitian. Adapun perhitungan sebagai berikut :

a. Mencari Varians (S₁) Kelas A

$$S_i^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{30 (76650) - (1480)^2}{30 (30-1)}$$

$$= \frac{2299500 - 22190400}{30 (29)} = \frac{109100}{870}$$

$$S_i = \sqrt{125,40}$$

$$= 11,19$$

b. Mencari Varians (S_i) Kelas C

$$S_i^2 = \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{30 (71925) - (1415)^2}{30 (30-1)}$$

$$= \frac{2157750 - 2002225}{30 (29)} = \frac{155525}{870}$$

$$S_i = \sqrt{178,76}$$

$$= 13,37$$

c. Mencari Homogenitas terhadap uji (F)

$$F = \frac{S_{iB}}{S_{iK}}$$

$$= \frac{13,37}{11,19} = 1,19$$

Varians kemampuan *pretest* kelas V A = 11,19 dan kelas C = 13,37
 Dari perhitungan uji “F” diperoleh $F_{hitung} = 1,19$ untuk pembilang $n-1 = 30 - 1 = 29$ dan penyebut $n - 1 = 30 - 1 = 29$, diperoleh F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ adalah $F = 1,86$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,19 < 1,86$), maka dapat dinyatakan bahwa varians data *pretest*-nya tidak berbeda atau homogen, sehingga bisa dijadikan sebagai sampel penelitian.

4. Hasil *Posttest*

Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberi perakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir pada pembelajaran IPS. Adapun hasil posttest hasil belajar yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Kelas V A (eksperimen)

Tabel 4.12
Perhitungan Hasil *Posttest* kelas V A

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X^2	X	x^2	Interpretasi
1	Ahmad Wildan	11	55	3025	-14,83	219,92	R
2	Aini Rahmawati	15	75	5625	5,17	26,72	S
3	Aisyah Suci R	14	70	4900	0,17	0,02	S
4	Arin Maretri T	17	85	7225	15,17	230,12	T
5	Aura Putri Arvi	15	75	5625	5,17	26,72	S
6	Denis Pratama	15	75	5625	5,17	26,72	S
7	Deris Ibrahim	15	75	5625	5,17	26,72	S
8	Dona Amelia Sinta	13	65	4225	-4,83	23,32	S
9	Dwita Angmiola	17	85	7225	15,17	230,12	T
10	Fakhri Haikal	15	75	5625	5,17	26,72	S

11	Galang Saputra	11	55	3025	-14,83	219,92	S
12	Gilang Ramadan	14	70	4900	0,17	0,02	S
13	Ihsan Rizal N	14	70	4900	0,17	0,02	S
14	Ilham Julianto	13	65	4225	-4,83	23,32	S
15	Isnawati	12	60	3600	-9,83	96,62	R
16	Jeskar Alfian s	17	85	7225	15,17	230,12	T
17	Maesi Safa J	11	55	3025	-14,83	219,92	R
18	Marwah	14	70	4900	0,17	0,02	S
19	Mawarni	16	80	6400	10,17	103,42	T
20	Melka Adin D	14	70	4900	0,17	0,02	S
21	Nabila Putri A	17	85	7225	15,17	230,12	T
22	Nabila Mutiara	14	70	4900	0,17	0,02	S
23	Nuraini Saputri	12	60	3600	-9,83	96,62	R
24	Ponima	12	60	3600	-9,83	96,62	R
25	Rehan Ahmad A	13	65	4225	-4,83	23,32	S
26	Rendi	14	70	4900	0,17	0,02	S
27	Rico Ardiansyah	16	80	6400	10,17	103,42	T
28	Ridho Fernandes	12	60	3600	-9,83	96,62	S
29	Septiana	13	65	4225	-4,83	23,32	S
30	Zian ade	13	65	4225	-4,83	23,32	S
			$\sum X =$ 2095	$\sum X^2 =$ 148725		$\sum x^2 =$ 2423,9	

Sumber : *Posttest* (Rabu, 24 Juli 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor yang benar diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

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

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-rata (x²)

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

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari

mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut :

Tabel 4.13
Perhitungan Nilai Mean Postest Siswa Kelas V A

X	F	Fx
85	4	340
80	2	160
75	5	375
70	7	490
65	5	325
60	4	240
55	3	165
Jumlah	30	2095

(Sumber : Hasil analisis penelitian)

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)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{2095}{30} = 69,83$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{\sum 2423,9}{30}} = \sqrt{80,79} = 8,98$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah

dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 63,83 + 8,98 = 72,81$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 63,83 - 11 = 52,83$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.14
Frekuensi Hasil Postest siswa kelas V A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
----	---------------	----------	-----------	---

1	78,81 ke atas	Atas / Tinggi	6	20%
2	60,85– 78,81	Tengah / Sedang	17	56,7%
3	60,85 ke bawah	Bawah / Rendah	7	23,3%
Jumlah			30	100%

(sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai posttest siswa kelas VA

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyak siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas V A, terdapat :
6 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20%), 17 siswa dikelompokkan tengah / sedang (56,7%), dan 7 siswa dikelompokkan bawah / rendah (23,3%).

Tabel 4.15
Perhitungan Hasil Posttest kelas V C

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	y ²	Interpretasi
1	Abi Triansyah	10	50	2500	-17,16	294,46	R
2	Aditia Putri H	13	65	4225	-2,16	4,66	S
3	Adnan Martua	11	55	3025	-12,16	147,86	R
4	Aisyah	12	60	3600	-7,16	51,26	S
5	Andika Pratama	13	65	4225	-2,16	4,66	S
6	Andra Adhatama	15	75	5625	7,87	61,46	T
7	Badriyah	17	85	7225	17,84	318,26	T
8	Bilal Awaludin	10	50	2500	-17,16	294,46	R
9	Dwi Wahyu P	15	75	5625	7,87	61,64	T
10	Galih Pramana	13	65	4225	-2,16	4,66	S
11	Hailal Abdilah	13	65	4225	-2,16	4,66	S
12	Masriani	14	70	4900	2,84	8,06	S
13	Meli Tri Ayu	16	80	6400	12,84	164,86	T

14	Melisa Putri	11	55	3025	-12,16	147,86	R
15	Meyudha Tegar	14	70	4900	2,84	8,06	S
16	M.Fadil A	11	55	3025	-12,16	147,86	R
17	Mutia Riskina	14	70	4900	2,84	8,06	S
18	Mutiara Kasih	13	65	4225	-2,16	4,66	S
19	Nadin Nurjanah	14	70	4900	2,84	8,06	S
20	Pajlin	14	70	4900	2,84	8,06	S
21	Natasya R	13	65	4225	-2,16	4,66	S
22	Reno Fitri A	14	70	3025	2,84	8,06	S
23	Rindu Arona Putri	16	80	6400	12,84	164,86	T
24	Rini Semendawai	16	80	6400	12,84	164,86	T
25	Rofidah Atika P	14	70	4900	2,84	8,06	S
26	Silvia Novianti	14	70	4900	2,84	8,06	S
27	Sofia Sani Salsabila	12	60	3600	-7,16	51,26	S
28	Venita Dwi A	13	65	4225	-2,16	4,66	S
29	Zaki Vidi	14	70	4900	2,84	8,06	S
30	Zeko Ariesta	16	80	6400	12,84	164,86	T
			$\sum X =$ 2025	$\sum X^2 =$ 139185		$\sum x^2 =$ 2340,98	

Sumber : *Posttest* (Rabu, 24 Juli 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor yang benar diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (Y)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y²)

Kolom 6 adalah simpangan rata-ratanya (y) yang diketahui dari $y = Y - y$.

($y = \sum fy / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-rata (x²)

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

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

Tabel 4.16
Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas V C

Y	F	Fy
---	---	----

85	1	85
80	4	320
75	2	150
70	9	630
65	7	455
60	2	120
55	3	165
50	2	100
Jumlah	30	2025

(Sumber : Hasil analisis penelitian)

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)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{2025}{30} = 64,16$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{\sum 2340,98}{30}} = \sqrt{78,02} = 8,83$$

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

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 64,16 + 8,83 = 72,99$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 64,16 - 8,83 = 55,33$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.17
Frekuensi Hasil Postest siswa kelas V C

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	72,99 ke atas	Atas / Tinggi	7	23,3%
2	55,33– 72,99	Tengah / Sedang	18	60 %
3	55,33 ke bawah	Bawah / Rendah	5	16,7%

Jumlah	30	100%
--------	----	------

(sumber : Hasil analisis penelitian)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai posttest siswa kelas V C

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyak siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas V C, terdapat : 7 siswa dikelompokkan atas/tinggi (23,3%), 18 siswa dikelompokkan tengah / sedang (60%), dan 5 siswa dikelompokkan bawah / rendah (16,7%).

5. Analisis Data

Pada rumusan masalah, yaitu apakah ada perbedaan antara penggunaan metode *Role Playing* dengan tanpa menggunakan metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.18
Hasil belajar siswa yang menggunakan metode Role Playing
Dan Dengan Tanpa Metode Role Playing

No	X	Y	X ²	X	Y	Y ²
1	55	50	-14,83	3025	-17,16	2500
2	75	65	5,17	5625	-2,16	4225
3	70	55	0,17	4900	-12,16	3025
4	85	60	15,17	7225	-7,16	3600
5	75	65	5,17	5625	-2,16	4225
6	75	75	5,17	5625	7,87	5625
7	75	85	5,17	5625	17,84	7225
8	65	50	-4,83	4225	-17,16	2500
9	85	75	15,17	7225	7,87	5625
10	75	65	5,17	5625	-2,16	4225

11	55	65	-14,83	3025	-2,16	4225
12	70	70	0,17	4900	2,84	4900
13	70	80	0,17	4900	12,84	6400
14	65	55	-4,83	4225	-12,16	3025
15	60	70	-9,83	3600	2,84	4900
16	85	55	15,17	7225	-12,16	3025
17	55	70	-14,83	3025	2,84	4900
18	70	65	0,17	4900	-2,16	4225
19	80	70	10,17	6400	2,84	4900
20	70	70	0,17	4900	2,84	4900
21	85	65	15,17	7225	-2,16	4225
22	70	70	0,17	4900	2,84	3025
23	60	80	-9,83	3600	12,84	6400
24	60	80	-9,83	3600	12,84	6400
25	65	70	-4,83	4225	2,84	4900
26	70	70	0,17	4900	2,84	4900
27	80	60	10,17	6400	-7,16	3600
28	60	65	-9,83	3600	-2,16	4225
29	65	70	-4,83	4225	2,84	4900
30	65	80	-4,83	4225	12,84	6400
	$\sum x =$ 2095	$\sum y =$ 2025		$\sum X^2 =$ 148725		$\sum Y^2 =$ 139185

Berdasarkan tabel di atas maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan kedalam rumus perhitungan test “t” dengan langkah awal yaitu : mencari mean X dan Y. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut :

a. Mencari *mean* variabel X dan Y

1) Mencari *mean* variabel X

$$\text{Mean } X_1 = \frac{Fx}{N} = \frac{2095}{30} = 69,83$$

2) Mencari *mean* variabel Y

$$\text{Mean } X_2 = \frac{Fy}{N} = \frac{2025}{30} = 64,16$$

b. Mencari standar deviasi nilai variabel X dan variabel Y

1) Mencari standar deviasi nilai variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{\sum 2423,9}{30}} = \sqrt{80,79} = 8,98$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel Y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{\sum 2096}{30}} = \sqrt{69,86} = 8,35$$

c. Mencari varian variabel X dan Y

1) Mencari varian hasil belajar siswa kelas V A yang menggunakan metode *Role Playing*

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{30(148725) - (2095)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{4461750 - 4389025}{30 \cdot 29} = \frac{72725}{870} = 83,59 \end{aligned}$$

$$S1^2 = \sqrt{83,59}$$

$$S1 = 9,14$$

2) Mencari varian hasil belajar siswa kelas V C tanpa menggunakan metode

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N\sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{30(139185) - (2025)^2}{30(30-1)} \\ &= \frac{4175550 - 4060225}{30 \cdot 29} = \frac{115325}{870} = 132,55 \end{aligned}$$

$$S1^2 = \sqrt{132,55}$$

$$S1 = 11,51$$

d. Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = \frac{69,83 - 64,16}{\sqrt{\frac{83,59}{30} + \frac{132,55}{30}}}$$
$$= \frac{5,67}{\sqrt{\frac{261,1}{30}}} = \frac{5,67}{\sqrt{7,20}} = \frac{5,67}{2,68} = 2,115$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau db
 $= (N_1 + N_2) - 2 = (30 + 30) - 2 = 58$. Berdasarkan denagn perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 58 ($60 - 2$) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,002. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2,115 > 2,002$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

C. Pembahasan

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik semua dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar tahun 1993, disebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara. Menurut versi pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin-disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak guru terdapat kendala dalam pembelajaran IPS yaitu siswa cenderung pasif dan memiliki sikap kurang percaya diri dan juga keberanian karna takut salah menjawab. Guru belum menggunakan metode yang efektif dan bervariasi guru sering menggunakan metode ceramah dan mencatat, guru juga kurang dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru sering menggunakan buku cetak dan LKS dalam pembelajaran, hasil belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu, 62. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan menggunakan Metode *Role Playing* terhadap pemahaman Sejarah.

Metode *Role Playing* yaitu cara permainan yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik dengan tekanan utama pada karakteristik/ sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.

Tujuan penggunaan metode *Role Playing* yaitu untuk melatih peserta didik dalam memerankan satu karakter sesuai dengan yang diinginkan, karakter dalam hal ini yaitu menyangkut karakter manusia dalam kehidupan yang nyata. Metode bermain peran ini bisa digunakan dalam pembelajaran PKN dan IPS, hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan semangat siswa agar lebih memiliki jiwa proklamasi yang tinggi dan budaya cinta tanah air yang kental. Hal ini dapat terlihat saat siswa melakukan peran dan merasakan sendiri tentang kejadian yang berada dalam pembelajaran itulah hal yang akan selalu mereka ingat hingga, dan melalui kegiatan inilah siswa akan belajar dari sejarah bangsanya dan tidak akan mengulang kesalahan bangsanya yang dahulu untuk kedua kalinya.

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan proses bermain peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Pemahaman adalah Kemampuan ini mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah soal pilihan ganda dan uraian. Menurut taksonomi Bloom yang dikutip Nana Sudjana menyatakan, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal, peristiwa mengetahui dan mengenal ini dapat dilihat saat siswa mengalami proses pembelajaran, baik yang bersifat klasikal ataupun tidak.

Pada tingkat pengetahuan peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-kata sendiri, memberi contoh suatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi kedalam beberapa bagian, menekan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintesis, peserta didik dituntut menghasilkan sebuah cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintesis pengetahuan. Pada tingkat evaluasi, peserta didik mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk didalamnya judgement terhadap analisis untuk membuat kebijakan.

Oleh karena itu penulis melakukan penelitian *Quasi Eksperimen* kelas V A MI Al Islam Kota Bengkulu. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A sebanyak 30 siswa sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan metode *role Playing* pada pembelajaran IPS.

Sebelum melakukan penelitian, penulis melaksanakan pretest atau pertemuan pertama sebagai tolak ukur hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode *role playing*. Adapun proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Guru juga memakai buku cetak Tematik sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Adapun kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membahas materi yang sudah dipelajari sebelumnya, saat memasuki kegiatan inti guru menuliskan materi dipapan tulis dan siswa mendengarkan penjelasan guru setelah itu langsung menuliskan dibuku catatan. Guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil nilai pretest tertera di tabel 4.3 dengan nilai rata-rata kelas adalah 49,33%. Setelah penulis menganalisis hasil belajar siswa, penulis melakukan pengelompokkan kelas dengan cara mencari standar deviasi terlebih dahulu, yaitu . Dari perhitungan tersebut didapatkan frekuensi hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa , terdapat : 4 siswa dikelompokkan atas/tinggi (13,3%), 21 siswa dikelompokkan tengah / sedang (70%), dan 5 siswa dikelompokkan bawah / rendah (16,7%) yang tertera didalam tabel 4.5.

Sedangkan hasil pretest kelas kontrol tertera pada tabel 4.6 dengan nilai rata-rata 47,16%. Setelah penulis menganalisis hasil belajar siswa, penulis juga mengelompokkan kelas dengan mencari standar deviasi terlebih dahulu, yaitu 13,14. Dari perhitungan tersebut didapat frekuensi hasil belajar siswa di dapat 3 siswa dikelompokkan atas/tinggi (10%), 22 siswa dikelompokkan tengah / sedang (73,3%), dan 5 siswa dikelompokkan bawah / rendah (16,7%).

Setelah melakukan pretest peneliti sudah mendapatkan hasil pretest baik kelas eksperimen maupun kontrol selanjutnya peneliti akan melakukan treatment atau perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol untuk kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* akan tetapi menggunakan metode lain.

Pertemuan ke dua penulis melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis saat pembelajaran berlangsung yaitu saat eksplorasi guru menuliskan materi di papan tulis dan menempelkan peta konsep di papan tulis, guru menjelaskan secara singkat materi dan tujuan pembelajaran, guru membagi siswa drama sesuai dengan jumlah peran. Guru membagikan kertas naskah drama kepada seluruh siswa untuk pegangan dan Selanjutnya siswa yang telah dipilih dipersilahkan untuk membaca terlebih dahulu sebelum dimulai bermain perannya.

Pertemuan ke tiga penulis memberikan soal evaluasi kembali yaitu posttest sebagai bukti peningkatan hasil belajar untuk mengetahui pengaruh metode *role playing*. Hasil *posttest* siswa kelas eksperimen tertera pada tabel

4.12 dengan nilai rata-rata kelas adalah 69,83% dengan pengelompokkan kelas standar deviasi yaitu, 8,98. Dari hasil tersebut didapatkan frekuensi hasil belajar siswa 6 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20%), 17 siswa dikelompokkan tengah / sedang (56,7%), dan 7 siswa dikelompokkan bawah / rendah (23,3%) tertera dalam tabel 4.14. sedangkan hasil posttest kelas kontrol tertera dalam tabel 4.15 dengan nilai rata-rata kelas adalah 65,33% dengan pengelompokkan kelas standar deviasi yaitu 8,35. Dari hasil tersebut didapatkan frekuensi belajar siswa 7 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20,3%), 16 siswa dikelompokkan tengah / sedang (53,4%), dan 7 siswa dikelompokkan bawah / rendah (23,3%) tertera dalam tabel 4.17.

Untuk membuktikan apakah prestasi *pretest* kedua kelompok bersifat homogen atau tidak, maka dilakukan uji varians (homogenitas). Dari uji homogenitas (uji "F") diperoleh hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,19 < 1,86$) maka varians data *pretest* bersifat homogen (sama). Sehingga dapat dikaitkan kemampuan kedua kelas sama dan dapat dijadikan sebagai sampel penelitian berdasarkan uji normalitas.

Setelah kemampuan *pretest* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V A dan tanpa menggunakan metode *Role Playing* pada kelas V C. Sehingga diperoleh kemampuan *posttest* pada siswa kelas V A dengan rata-rata hasil belajar, yaitu : 69,83. Jika dilihat dari frekuensi hasil belajar IPS terdapat 6 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20%), 17 siswa dikelompokkan tengah / sedang (56,7%), dan 7 siswa dikelompokkan bawah / rendah

(23,3%). Sedangkan pada kelas V C rata-rata hasil belajar, yaitu : 64,16. Jika dilihat dari frekuensi hasil belajar siswa terdapat 7 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20,3%), 18 siswa dikelompokkan tengah / sedang (60%), dan 5 siswa dikelompokkan bawah / rendah (16,7%).

Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 2,115$ sedangkan t_{tabel} dengan df 58 (60-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 2,002. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,115 > 2,002$) yang berarti kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) dalam penelitian ini ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen membuktikan bahwa siswa sangat menyukai metode pembelajaran yang *inovatif* dan *bervariatif*, sehingga siswa tidak bosan hanya mendengarkan materi dan mencatat saja saat pembelajaran. Metode *role playing* adalah metode *alternativ* yang bisa digunakan tidak hanya dalam pelajaran IPS tetapi juga mata pelajaran lainnya seperti SKI, PKN, B.Indonesia dan lainnya. Sebagian besar peneliti sepakat kerja kelompok dan pembelajaran kooperatif terdiri dari para siswa bekerja sama didalam kelompok-kelompok yang bisa diikuti semua orang didalam tugas yang jelas, dengan tiga elemen penting yaitu : tujuan belajar mengarahkan kegiatan-kegiatan kelompok, guru meminta siswa secara pribadi

bertanggung jawab atas pemahaman mereka, siswa saling ketergantungan satu sama lain untuk mencapai tujuan.

Lebih besar hasil belajar posttest siswa karena pada kelas eksperimen siswa lebih berperan aktif, kreatif, ikut langsung dan bisa juga mengeluarkan pengetahuan juga pendapat dari materi yang diajarkan guru. Seperti yang diharapkan dalam menggunakan metode *role playing* dengan kelebihan : siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan, daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama, siswa dilatih berkreasi dan berinisiatif, dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai waktu yang tersedia, bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dapat muncul bakat-nakat seni drama dari sekolah, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain, membangkitkan motivasi belajar serta memperluas wawasan. Sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol dimana guru masih memakai metode konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga pembelajaran dalam kelas terkesan membuat anak-anak jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di MI Al Islam Kota Bengkulu, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan Metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu. Dengan di buktikan dari hasil pengujian “t” diperoleh $t_{hitung} = 2,115$ dengan t_{tabel} df 60 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,002 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,115 > 2,002$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah pada pembelajaran IPS kelas V MI Al Islam Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberi saran sebagai berikut :

1. Bagi kepala sekolah MI Al Islam Kota Bengkulu diharapkan terus mendukung serta meningkatkan profesional para dewan guru dalam penggunaan berbagai metode di antaranya Metode *Role Playing* membantu meningkatkan pemahaman siswa.
2. Bagi guru hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode yang inovatif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dirjen Pendidikan, 2009. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Tentang Pendidikan*, Jakarta : Departemen Pendidikan.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Hatmah, Ihat. 2014. *Metode Pembelajaran*. Bandung : Rizqi Press.
- Khoiru Ahmadi, Iif, Dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Narbuko, Cholid. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Ramayulis, 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Premada Media.
- Sohimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Solihatin, Etin. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulasman, 2014. *Metodologi Penelitian Sejarah*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah Dasar*. Jakarta : PrenadaMedia Group.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2013, *Model Pembelajaran Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan efektif*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Wahidmurni, 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media