

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR IPS**

JURNAL

Oleh:

**RISQHE RUMSI
SUGIYANTO
SUGIMAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS

Oleh
Risqhe Rumsi*, Sugiyanto, Sugiman*****

Bandar Lampung
Risqherumsi95@gmail.com

Masalah dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS siswa yang rendah dan guru belum menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan desain yang digunakan adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 108 siswa yang sekaligus menjadi sampel penelitian. Hasil dari teknik analisis data yang menggunakan Uji-*Student t Test* pada program SPSS seri 17.0 *for windows* ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen (VB) yaitu 82,36 lebih tinggi dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti metode ceramah pada kelas kontrol (VC) yang hanya mendapat nilai 57,36.

Katakunci: Prestasi belajar, Metode Pembelajaran *Role Playing*.

* Penulis 1

** Penulis 2

***Penulis 3

ABSTRACT

ROLE PLAYING THE EFFECT OF LEARNING METHOD ON ACHIEVEMENT IPS

By
Risqhe Rumsi *, Sugiyanto **, Sugiman***

Bandar Lampung
Risqherumsi95@gmail.com

The problem in this research is a social studies student achievement is low and teachers not using the learning method *of role playing* in class V. The purpose of this research was to determine the effect *of role playing* teaching methods on learning achievement IPS students. The research method in this research is quantitative and design used was experimental. The population in this study were all students of class V with the number of 108 students as well as sample. The results of the data analysis technique that uses Uji- *Student t test* in SPSS 17.0 *for Windows* series is shown by the average value of the learning achievement of students who take social studies learning teaching methods for *role playing* in the experimental class (VB) which is higher than the 82.36 the average value of student achievement that followed the lecture method in class control (VC), which only scored 57.36.

Keywords: academic achievement, *Role Playing Learning Method*.

* Author 1

** Author 2

*** Author 3

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan harus berwawasan masa depan yang memberikan jaminan bagi perwujudan hak-hak azasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dan prestasinya secara optimal guna kesejahteraan hidup bangsa di masa depan.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah wadah di mana peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah di Indonesia untuk pengertian *social studies* seperti di Amerika serikat. Dalam dunia pengetahuan kemasyarakatan atau pengetahuan sosial kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial dan ilmu pengetahuan sosial. dalam pembelajaran IPS di SD, seorang guru IPS hendaknya menguasai perbedaan konsep-konsep esensi ilmu sosial dengan ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial sehingga upaya membentuk peserta didik sesuai tujuan pembelajaran IPS .

IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Jasa guru sangatlah besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sebenarnya memang bukan sekedar bintang jasa yang diharapkan dari seorang guru, melainkan sebuah hasil dari mendidik yang nantinya bisa bermanfaat bagi anak didiknya. Guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik, seorang guru dituntut untuk memiliki beberapa kemampuan dan keterampilan tertentu. Kemampuan dan keterampilan tersebut sebagai bagian dari kompetensi profesionalisme guru. Kompetensi merupakan suatu kemampuan yang mutlak dimiliki oleh seorang guru agar tugasnya sebagai pendidik dapat terlaksana dengan baik. masalah yang dihadapi oleh siswa ialah kurangnya interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih sangat rendah, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang aktif, kreatif dan mandiri.

Pencapaian tujuan pengajaran dapat dilihat dari prestasi yang dicapai siswa. Pengertian secara umum prestasi merupakan hasil dari apa yang telah diusahakan. Pengertian prestasi belajar menurut Hamalik (2004: 48)

Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah dilakukan proses mengajar. Pengertian prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes.

Sedangkan menurut Ahmadi (2002: 33) “Prestasi belajar adalah hal yang menyangkut hasil pembelajaran atau hasil yang dicapai anak didik yang diukur melalui aktivitas belajar”. Prestasi belajar merupakan suatu indikator dari perkembangan dan kemajuan siswa atas penguasaan dari pelajaran-pelajaran yang telah diberikan guru kepada siswa. Hal ini sesuai dengan

pendapat yang dikemukakan oleh Djamarah (2001: 226) bahwa “Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti simpulkan bahwa prestasi belajar merupakan gambaran dari penguasaan kemampuan para peserta didik sebagai mana telah ditetapkan untuk suatu pelajaran tertentu. Setiap usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran baik oleh guru sebagai pengajar, maupun oleh peserta didik sebagai pelajar bertujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya, seperti halnya juga dalam pelajaran IPS pada materi pokok topik cahaya dan sifat-sifatnya, untuk menguasai konsep yang lebih tinggi tingkat kesukarannya, harus dikuasai terlebih dahulu konsep awal yang merupakan dasar bagi pelajaran yang akan dipelajari.

Metode Role Playing Menurut Hamdayama (2014: 189) 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 mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Role Playing murid diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif di mulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid Proses pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan

memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Keadaan di lapangan menunjukkan bahwa IPS menjadi mata pelajaran yang memiliki materi abstrak, rumit, dan memerlukan ketelitian dan pemahaman. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar IPS. Hal ini tampak dilakukan pra penelitian di SD Al Azhar 1 Way Halim pada siswa kelas V, bahwa pembelajaran IPS kurang menarik perhatian siswa. Selain itu kurang bervariasi metode pembelajaran dan sering menggunakan metode ceramah, menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa tidak aktif, serta kurangnya sarana dan prasarana juga menghambat proses kegiatan belajar mengajar.

Terkait dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di Sekolah tersebut, diketahui bahwa kemampuan IPS siswa masih rendah. Terlihat selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan prestasi belajar siswa yang kurang optimal, walaupun guru telah memberikan penjelasan namun masih ada beberapa siswa yang kurang paham. Kondisi tersebut dapat berpengaruh kurang baik terhadap prestasi belajar IPS. Penelusuran dokumen prestasi belajar IPS siswa kelas V diperoleh ketuntasan prestasi belajar siswa rendah, nilai ulangan semester ganjil siswa pada mata pelajaran IPS kelas V dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Data Nilai Ulangan Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
V A	36	0-64	65	11	30,56 %	Belum Tuntas
		≥ 65		25	69,44 %	Tuntas
V B	36	0-64		21	58,33 %	Belum Tuntas
		≥ 65		15	41,67 %	Tuntas
V C	36	0-64		23	63,89 %	Belum Tuntas
		≥ 65		13	36,11 %	Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa data tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih jauh dari harapan, dilihat dari persentase siswa belum tuntas lebih besar dari pada persentase siswa tuntas. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya prestasi belajar siswa dapat meningkat. Dari kegiatan observasi yang telah dilakukan, diketahui terdapat beberapa faktor yang menyebabkan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif masih rendah di sekolah. Salah satu faktor yang menarik perhatian adalah metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan latar belakang inilah menjadi menarik dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian metode eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design* dengan pola *pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (2014: 112) ciri utama *true experimental design* adalah bahwa, sampel yang diambil itu secara acak dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara acak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh suatu metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Membedakan dari kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah bahwa pada kelas eksperimen diberi perlakuan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 72 siswa, yaitu kelas VC yang berjumlah 36 siswa dan VB berjumlah 36 siswa. Kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol. Variabel pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing* (X) dan Prestasi Belajar IPS (Y). Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu dokumentasi dan tes.

Sebelum diujikan kepada siswa, hal yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Sebelum lembar observasi digunakan untuk mengamati apakah metode *role playing* sudah diterapkan dengan efektif, lembar observasi perlu diuji kevalidannya. Instrumen penelitian yang akan diuji coba harus menunjukkan kesesuaiannya pada aspek yang ingin diuji. Pengujian validitas lembar observasi dan instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengujian validitas isi (*content validity*).

Uji validitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes pilihan jamak yaitu sebanyak 25 soal dan sebelum soal diajukan kepada siswa agar dilakukan terlebih dahulu meminta pertimbangan ahli sebagai *Expert Judgment*, yaitu validator menilai dan mengoreksi instrumen soal yang akan diberikan kepada siswa. Untuk mengukur tingkat kevalidan soal digunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *Microsoft Office*

Excel 2010. Dari perhitungan terdapat 5 item soal yang tidak valid diputuskan untuk tidak digunakan, kemudian soal yang valid ada 20 soal, dan 20 soal yang valid digunakan pada *posttest* penelitian ini. Uji reliabilitas instrumen prestasi belajar pada penelitian ini telah dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} (0,854) ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas yang diperoleh berada diantara nilai 0,80 – 1,000, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari instrumen tes tergolong sangat kuat.

Penelitian dalam penelitian ini untuk uji daya beda soal menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010*. Soal dengan kriteria cukup, baik dan sangat baik dapat digunakan pada *posttest* untuk mengukur prestasi belajar IPS siswa kelas VB dan kelas VC pada materi peristiwa menjelang kemerdekaan. Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Perhitungan taraf kesukaran pada 25 soal yang diujikan kepada sampel di luar kelas penelitian terdapat 5 butir soal sukar, 20 butir soal sedang, dan tidak ada butir soal yang bernilai mudah. Menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010* dan taraf klasifikasi kesukaran soal.

Uji persyaratan analisis data dilakukan sebelum analisis data. Syarat yang harus di analisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan adalah uji normalitas data dengan rumus *Uji Liliefors* yang dilakukan dengan bantuan Program SPSS 17 *for windows* dan uji homogenitas menggunakan uji F dengan bantuan program SPSS 17 *for*. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Uji Hipotesis menggunakan rumus dari *student t test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil prestasi belajar siswa diperoleh dari pemberian *Posttest* diakhir pertemuan pada masing-masing kelas. Butir soal yang digunakan untuk *Posttest* yaitu 20 soal pilihan jamak. Soal diberikan satu kali pada kelas eksperimen yaitu kelas VB yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* setelah empat kali pertemuan dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa dan soal diberikan satu kali pada kelas kontrol yaitu kelas VC yang tidak menggunakan metode pembelajaran *role playing*, setelah empat kali pertemuan dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa.

Hasil prestasi belajar siswa diperoleh dari pemberian *Posttest* diakhir pertemuan pada masing-masing kelas. Data prestasi belajar kelas eksperimen VB diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55, sehingga rentang datanya 40 dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas interval 7.

Tabel 2. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persen
1	55-61	2	5,6%
2	62-68	0	0%
3	69-75	10	27,8%
4	76-82	4	11,1%
5	83-89	7	19,4%
6	90-96	13	36,1%
Total		36	100%

Data prestasi belajar kelas kontrol VC diperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 40, sehingga rentang datanya 35 dengan banyak kelas 6 dan panjang kelas interval 6.

Tabel 3. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persen
1	40-45	5	13,9%
2	46-51	5	13,9%
3	52-57	6	16,7%
4	58-63	12	33,3%
5	64-69	5	13,9%
6	70-75	3	8,3%
Total		36	100%

Hasil Uji normalitas persyaratan analisis data dilakukan dengan melihat nilai di *Uji Liliefors* yang dilakukan dengan bantuan Program *SPSS 17 for windows*. dapat diketahui nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,887 dan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,942. Karena nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih dari batas distribusi yaitu 0,148 maka kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalannya yaitu dengan menggunakan uji F dengan bantuan program *SPSS 17 for windows*. Berdasarkan perhitungan uji statistikanya maka diperoleh hasil uji homogenitas data kelas eksperimen dan data kelas kontrol diperoleh nilai signifikan 0,960 dan taraf distribusi signifikan 2,43, karena nilai signifikan $>$ dari taraf signifikan, dapat disimpulkan bahwa varian kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengujian hipotesis menggunakan analisis *Student t Test* dengan bantuan *SPSS 17 for Windows*. Hasil uji hipotesis menunjukkan selisih perbedaan antara mean posttest (82,36) dengan mean spesifik KKM (65) yaitu *Mean Differences* = $82,36 - 65 = 17,36$. *Degree of Freedom* (DF) yaitu $N - 1 = 36 - 1 = 35$. Nilai t_{hitung} sebesar 2,064. Maka untuk pengujian 2 pihak, kita bandingkan nilai t_{hitung} tersebut dengan t_{tabel} pada df 39 dan probabilitas 0,05 yaitu t_{tabel} sebesar 2,064. Dalam kasus diatas $57,36 > 2,064$ maka keputusan hipotesis adalah H_a diterima dan H_0 ditolak, Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* pada mata pelajaran IPS pada materi pokok peristiwa menjelang kemerdekaan yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen dan nilai rata-rata prestasi belajar kelas kontrol. Dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 82,36 dan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 57,36 berarti rata-rata nilai *posttest* IPS kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan dengan kelas kontrol hal ini dikarenakan kelas eksperimen telah menerapkan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara menyampaikan pelajaran yang meletakkan dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, dan membuat kesimpulan dan sebagainya. Metode pembelajaran *role playing* melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Pembelajaran IPS tidak bisa diajarkan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Namun, harus lebih banyak mengikut sertakan keterlibatan siswa secara aktif, dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* memancing keaktifan siswa dalam belajar. Hal itu dibuktikan dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan metode ceramah. Jika pembelajaran IPS disampaikan hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan metode pembelajaran *role playing* akan menjadikan materi tidak menarik perhatian siswa, membuat daya ingat terhadap materi tersebut lemah mengakibatkan prestasi belajar yang rendah.

Pembelajaran IPS yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena dengan metode pembelajaran *role playing* siswa dapat terlibat secara maksimal untuk mencari dan menemukan pengetahuan dari permasalahan yang diajukan. Artinya, pada pembelajaran *role playing* menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*).

Perbedaan nilai rata-rata prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sanjaya (2010: 196) bahwa “Metode pembelajaran *role playing* merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan”.

Menggunakan metode pembelajaran *role playing* siswa dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan cara berpikir kritis untuk memberikan solusi terhadap masalah yang diberikan, dengan meningkatnya kemampuan siswa di dalam berpikir kritis, maka secara tidak langsung prestasi belajar siswa pada kelas V akan menjadi baik, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Dengan kata lain, metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Tahun Pelajaran 2015/2016. Saran bagi guru dalam kegiatan pembelajaran IPS sebaiknya guru menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran, karena dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama pada pembelajaran IPS. Saran bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, hendaknya untuk menjaga kedisiplinan kelas ketika pembelajaran berlangsung karena kelas akan gaduh saat pembagian kelompok diskusi dan dapat membagi waktu dalam proses pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi. Abu. 2002. *Psikologi sosial*. Rianeka cipta : Bandung.
- Hamalik.Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Hamdayama. Jumanta.2014.*Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia : Bogor.
- Sanjaya.2010.*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*.Prenada: Jakarta.
- Sugiyono.2014.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta 456 Hlm, CV: Bandung.
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.8 Juli 2013. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301 Jakarta.