

Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD

Eka Wulandari ^{1*}, Supriyadi ^{2*}, Mugiadi ^{3*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²PPS Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang

³FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

*e-mail: wulaneka385@gmail.com, Telp: +6282175674540

Received:

Accepted:

Online Publiced:

Abstract: The Effect of Cooperative Learning Model Type Role Playing to Social Study Result

The purpose of this research was to determine the effect of cooperative learning model type role playing to social study result. This research was an experiment research. The research used non-equivalent control group design. The population of this research was all students class V of 51 students. The sample of research was 51 respondents. The data collection technique used multiple choice test technique. The data was analyzed by tests statistic t-test pooled varians thats begins of normality test and homogeneity test. The result of research showed that there were significant effect of cooperative learning model tipe role playing to social study result with $t_{count} 2,11 > t_{table} 2,00$ (with $\alpha = 0,05$).

Keywords: *study result, social study, cooperative learning model tipe role playing.*

Abstrak: Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 51 orang siswa. Sampel penelitian berjumlah 51 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes bentuk soal pilihan jamak. Teknik analisis data menggunakan uji statistik *t-test pooled varians* yang diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa dengan $t_{hitung} 2,11 > t_{tabel} 2,00$ (dengan $\alpha = 0,05$).

Kata kunci: hasil belajar, IPS, model *cooperative learning* tipe *role playing*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan setiap negara, karena kemajuan suatu negara dapat dilihat dari kemajuan pendidikannya. Indonesia menempatkan pendidikan sebagai hak dasar setiap warga negara, pasal 31 ayat (1) UUD 1945 memberikan jaminan bahwa : “Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka hendaknya dimulai dari dasarnya. Susanto (2014: 145) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini mengalami peningkatan. Menurut data dari *Programme for International Student Assessment (PISA)*, yang diumumkan Selasa 6 Desember 2016 di Jakarta, persentase peningkatannya meningkat dari 63,4% di tahun 2012 menjadi 68,2% di tahun 2015 yang menjadikan pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke-64 dari 72 negara peserta. Namun harus ditingkatkan kembali karena capaian tersebut masih berada di bawah rerata negara-negara *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)*. (kemendikbud.2016)

Proses pembelajaran di sekolah dasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dilakukan dalam bentuk mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar adalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Trianto (2010: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Berdasarkan studi dokumentasi, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPS dilihat dari hasil ulangan tengah semester ganjil. Data mengenai hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Data nilai *mid* semester ganjil IPS siswa kelas V SDN 2Kampung Baru

Kelas	Nilai	Σ siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
			Σ Siswa	%	Σ siswa	%
VA	61	26	13	50	13	50
VB	61	25	14	56	11	44

Sumber: Dokumentasi guru kelas V SDN 2 Kampung Baru.

Berdasarkan tabel 1 diketahui persentase siswa yang memiliki nilai tuntas mata pelajaran IPS di kelas VA sebesar 50%, sedangkan di kelas VB sebesar 56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 2 Kampung Baru masih rendah.

Berdasarkan observasi di SDN 2 Kampung Baru guru belum mengembangkan potensinya, dapat diketahui bahwa proses belajar IPS di kelas V siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru, menghafal, dan mencatat tugas yang diberikan guru, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*).

Suasana kelas yang kurang kondusif karena banyak siswa yang masih mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah, model pembelajaran bersifat konvensional. Pembelajaran yang dilakukan membuat siswa mudah lupa dengan apa yang telah disampaikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar serta meningkatkan kemampuan akademik siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

Kurniasih dan Sani (2015: 69) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *role playing* melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan kemampuannya bekerjasama, membangkitkan semangat siswa sehingga suasana di kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Huda (2014: 116) mengatakan bahwa *role playing* berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Komalasari (2013: 80) menyatakan bahwa kelebihan *role playing* melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam

bekerja sama. Mengingat peran guru sangat penting sebagai sumber belajar, serta sebagai fasilitator, maka model pembelajaran *role playing* sangat diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Kampung Baru.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen. Objek penelitian yakni pengaruh model *cooperative learning* tipe *role playing* (X) terhadap hasil belajar IPS siswa (Y). Subjek penelitiannya siswa kelas V SDN 2 Kampung Baru. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dan menggunakan salah satu desainnya yaitu *non-equivalent control group design*. Desain ini terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kampung Baru yang beralamatkan di Jalan Bumi Manti III Kelurahan Kampung Baru, Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan, dari November 2016 sampai April 2017.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2016: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Kampung Baru yang berjumlah 51 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *non-probability sampling* (sampel tanpa acak). Jenis sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Prosedur

Langkah-langkah penelitian ini dimulai dari memilih dua subjek yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas tersebut selanjutnya diberikan *pretest*. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing* sedangkan untuk kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional. Kemudian pada kedua kelas diberikan *posttest*.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* menurut Kurniasih dan Sani (2015: 70) yaitu (1) guru menyiapkan skenario serta diberikan kepada siswa yang telah dipilih; (2) guru membuat kelompok heterogen; (3) kemudian guru memberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan; (4) masing-masing siswa dalam kelompoknya mengamati skenario yang sedang dilakukannya; (5) setelah selesai masing-masing siswa diberikan

lembar penilaian dilanjutkan dengan memberi penilaian atas yang ditampilkan; (6) perwakilan dari masing-masing kelompok menyampaikan hasil penilaian siswa antar kelompok; (7) kemudian siswa bersama guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

Instrumen tes ini berjumlah 45 butir soal dan sebelum diujikan kepada subjek penelitian maka diujicobakan pada subjek di luar subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pilihan jamak. Bentuk tes yang diberikan diuji validitas dan reliabilitas agar dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Tes uji ini dilakukan pada kelas V SD Negeri 3 Kampung Baru yang setara dengan SDN 2 Kampung Baru yang peneliti gunakan menjadi tempat penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif untuk mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Kemudian data diuji normalitas, homogenitas, dan hipotesis dengan

menggunakan perhitungan manual dibantu *microsoft office excel*.

Hipotesis yang diajukan penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *coopeartive learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Kampung Baru. Pengujian hipotesis menggunakan *t-test pooled varians* dengan aturan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak. Apabila H_a diterima berarti hipotesis yang diajukan dapat diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kampung Baru yang beralamatkan di Jl. Bumi Manti III Kelurahan Kampung Baru Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung. Sekolah ini didirikan pada tahun 1977 dengan tanah seluas 1080 m². SDN 2 Kampung Baru memiliki 19 ruangan. Pendidik dan tenaga kependidikan di SDN 2 Kampung Baru berjumlah 22 orang.

Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan April 2017 selama 2 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran di kelas masing-masing selama 1 kali pertemuan dengan materi yang sama. Pengambilan data hasil belajar kognitif dilaksanakan sebanyak 2 kali (*pretest* dan *posttest*) untuk masing-masing kelas. *Pretest* dilaksanakan sebelum pembelajaran berlangsung, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran berakhir. Setiap pertemuan dilaksanakan *pretest* dan *posttest* serta kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN 2

Kampung Baru, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* IPS siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai *pretest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

No.	Nilai	Kelas			
		VA (Kontrol)		VB (Eksperimen)	
		F	%	F	%
1	≥61	7	27	4	16
2	<61	19	73	21	84
Σ		26	100	25	100
X		52,69		49,12	

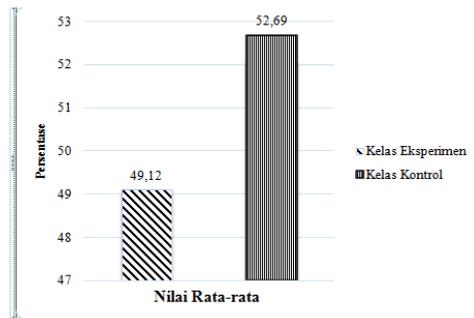
Berdasarkan tabel 2., diketahui persentase siswa yang tuntas saat *pretest* pada kelas kontrol sebesar 52,69% dan pada kelas eksperimen sebesar 49,12%. Dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas di kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen dilihat dari hasil persentase ketuntasan.

Setelah diterapkannya model *cooperative learning* tipe *role playing* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, selanjutnya pada akhir proses pembelajaran dilakukan *posttest* di kedua kelas. Butir soal yang diberikan untuk *posttest* sama dengan butir soal *pretest*. Berikut tabel hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kontrol.

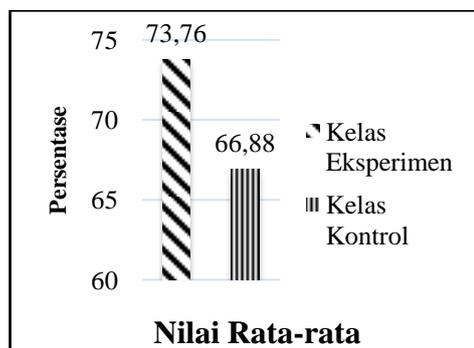
Tabel 3. Nilai *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

No.	Nilai	Kelas			
		VA (Kontrol)		VB (Eksperimen)	
		F	%	F	%
1	≥61	18	69	21	84
2	<61	8	31	4	16
Σ		26	100	25	100
X		66,88		73,76	

Berdasarkan tabel 3., diketahui persentase siswa yang tuntas saat *posttest* pada kelas kontrol sebesar 66,88% dan pada kelas eksperimen sebesar 73,76%. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata sebelum dan setelah pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen



Gambar 2. Diagram perbandingan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan gambar 1 dan 2 diketahui bahwa nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 52,69% dan kelas eksperimen sebesar 49,12%. Terdapat peningkatan pada nilai *posttest*, yaitu pada kelas kontrol sebesar 66,88% dan pada kelas eksperimen sebesar 73,76%.

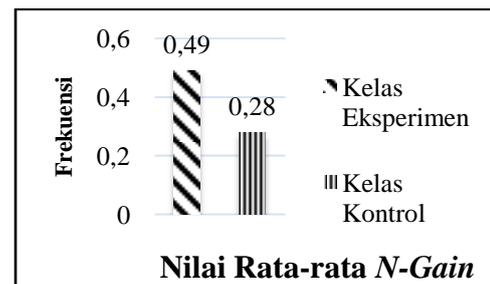
Setelah diketahui nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas, selanjutnya

menghitung peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

Tabel 4. Klasifikasi nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No.	Klasifikasi	F		X	
		IVA	IVB	IVA	IVB
1	>0,7 (Tinggi)	1	5	0,28	0,49
2	0,3-0,7 (Sedang)	10	16		
3	<0,3 (Rendah)	15	4		

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat perbandingan nilai rata-rata *N-Gain* kedua kelas yang dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram perbandingan nilai rata-rata *N-Gain*.

Berdasarkan gambar 3, dapat dilihat bahwa nilai *N-Gain* atau peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan. Rata-rata *N-Gain* di kelas eksperimen yaitu 0,49 termasuk dalam klasifikasi sedang. Sedangkan nilai rerata *N-Gain* di kelas kontrol hanya 0,28 termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebesar 0,21.

Uji normalitas hasil belajar kognitif menggunakan bantuan program SPSS 23 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal atau H_0 diterima, sebaliknya jika

nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal atau H_0 ditolak. Berikut data uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang diuji normalitas dalam penelitian ini adalah data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji normalitas *pretest* kelas VB

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	,178	25	,041	,950	25	,247

Tabel 6. Uji normalitas *pretest* kelas VA

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	,186	26	,022	,951	26	,249

Berdasarkan tabel 5 dan 6, diketahui nilai signifikansi untuk kelas VB (eksperimen) sebesar 0,247, sedangkan nilai signifikansi untuk kelas VA (kontrol) sebesar 0,249. Nilai signifikansi kedua kelas $> 0,05$, jadi dapat dikatakan bahwa kedua data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji normalitas *posttest* kelas VB

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	,147	25	,172	,957	25	,353

Tabel 8. Uji normalitas *posttest* kelas VA

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI	,192	26	,015	,941	26	,141

Berdasarkan tabel 7 dan 8, diketahui nilai signifikansi untuk kelas VB (eksperimen) sebesar 0,353, sedangkan nilai signifikansi untuk kelas VA (kontrol) sebesar 0,141. Nilai signifikansi kedua kelas $> 0,05$, jadi dapat dikatakan bahwa kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal.

Sedangkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Interpretasi hasil perhitungan dilakukan dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1$.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa nilai $\chi^2_{hitung} = 5,98 \leq \chi^2_{tabel} = 12,59$ berarti data berdistribusi normal. Begitu pula dengan perhitungan uji normalitas nilai *posttest* kelas kontrol, diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 2,36 \leq \chi^2_{tabel} = 12,59$ berarti data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* untuk kedua kelas berdistribusi normal.

Uji homogenitas dihitung menggunakan rumus *leneve* dengan program statistik SPSS 22.0. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima atau varian sama, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau varian berbeda.

Rumusan hipotesis:

$H_0 =$ Populasi mempunyai varians yang homogen.

$H_a =$ Populasi mempunyai varians yang tidak homogen.

Berikut data uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji homogenitas *pretest* kelas VA dan VB

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,073	1	49	,789
	Based on Median	,132	1	49	,718
	Based on Median and with adjusted df	,132	1	48,934	,718
	Based on trimmed mean	,087	1	49	,769

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui hasil perhitungan uji homogenitas memiliki data signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,789 ($0,789 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan H_0 diterima karena data memiliki varian sama.

Tabel 6. Uji homogenitas *posttest* kelas VA dan VB

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,486	1	49	,489
	Based on Median	,412	1	49	,524
	Based on Median and with adjusted df	,412	1	48,824	,524
	Based on trimmed mean	,446	1	49	,508

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui hasil perhitungan uji homogenitas memiliki data signifikansi lebih besar dari 0,05 diperoleh data yaitu ($0,489 > 0,05$), dapat bahwa data mempunyai variansi yang sama.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dapat diperoleh data-data berdistribusi normal dan memiliki varians yang

sama, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Berikut hasil uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS 23.

Tabel 7. Uji hipotesis hasil belajar siswa

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai	Equal variances assumed	,486	,489	3,150	49	,003	,21383	,06788
	Equal variances not assumed			3,158	48,643	,003	,21383	,06771

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS 23 diperoleh nilai *Sig* (2-tailed) 0,003, ($0,003 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan menggunakan *t-test pooled varians* diketahui bahwa $t_{hitung} = 2,11 > t_{tabel} = 2,00$. Berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen karena dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *role playing*. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan Khaerani (2010) dan Utari (2015) baik dari segi jenis, model pembelajaran, dan desain penelitian, serta hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 49,12 sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 52,69. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 73,76 sedangkan kelas kontrol adalah 66,88. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,49 sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol adalah 0,28 selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut adalah 0,21. Hasil pengujian hipotesis menggunakan program SPSS 23 diperoleh nilai *Sig* (2-tailed) 0,003, ($0,003 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak. Perhitungan dengan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,11 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,00, perbandingan tersebut menunjukkan ($2,11 > 2,00$) berarti H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Kampung Baru tahun pelajaran 2016/2017.

DAFTAR RUJUKAN

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pusat Pelajar.
- Kemendikbud. 2016. *Peringkat dan Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan*. Diakses melalui URL: www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/12/peringkat-dan-capaian-pisa-indonesia-mengalami-peningkatan. Diakses pada Rabu, 8 Februari 2017, pukul 13.00 WIB.
- Khaerani, Cahya. 2010. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tangerang pada Konsep Gerak pada Tumbuhan*. Jakarta. (Skripsi diterbitkan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. (diunduh pada Senin 28 November 2016 Pukul 21:28 WIB).
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung. Refika Aditama.
- Kurniasih, Imas & Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta. Prenamedia.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya. Bumi Aksara.

Utari, Dewi. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2015/2016.*

UU RI No 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta. Sinar Grafika.