



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN  
*ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO  
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SD NEGERI PLELEN 02  
GRINGSING BATANG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Arini Kholida Arridho

1401412521

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Plen 02 Gringsing Batang" benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 17 Juni 2016

STAMPEL  
METERA  
PEMPEL  
@CA13ADF606291895  
6000  
ENALBIDURUPAH



Arini Kholida Arridho

1401412521

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Pelen 02 Gringsing Batang" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di : Tegal

Hari, tanggal : Jumat, 17 Juni 2016

Dosen Pembimbing I



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

19630923 198703 1 001

Dosen Pembimbing II



Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.

19560414 198503 2 001

Mengetahui,  
Koordinator PGSD UPP Tegal



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dis. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Plelen 02 Gringsing Batang*, oleh Arini Kholida Arridho 1401412521, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 29 Juni 2016.

### PANITIA UJIAN



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.  
19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Dra. Umi Setijowati, M.Pd.  
19570115 19803 2 001

Penguji Anggota I

Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.  
19560414 198503 2 001

Penguji Anggota II

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.  
19630923 198703 1 001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- Bagi sesuatu ada jalannya dan jalan ke surga ialah ilmu pengetahuan. Sungguh tinta para sarjana itu lebih baik daripada darah para pahlawan. (Moh. Munawar).
- Siapa belajar ia akan maju. Santun itu terpuji. Pelajaran harus dihafal. Bertengkar itu tercela. Sebaik-baik teman di segala waktu adalah buku. (Moh. Munawar).
- Dan barangsiapa menempuh jalan dimana dituntutnya ilmu pengetahuan Allah tentu mudahkan baginya jalan ke surga. (H.R. Muslim).
- Allah tinggikan kedudukan mereka yang beriman dari antaramu dan mereka yang mendapat ilmu pengetahuan beberapa derajat lebih tinggi. (Q.S. Al-Mujadalah: 11).
- Sebab sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Q.S. Al-Insyirah: 5).



### Persembahan

Untuk Bapak Muhammad Ridho, Ibu Nur Hidayah, Adik Kholid Maulana Arridho, dan Adik Muhammad Wildan Arridho yang telah memberi semangat dan doa.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Pelen 02 Gringsing Batang.”

Banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi izin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
5. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd. dan Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Sumitro, S.Pd. Kepala SD Negeri Pelen 02 dan Vidhy Hartoto, S.Pd., MM. Kepala SD Negeri Sawangan 02 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang

yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.

7. Hendrawan Adhi N., S.Pd. sebagai Guru Kelas V SD Negeri Plelen 02 serta Tukul Priyono, S.Pd. sebagai Guru Kelas V SD Negeri Sawangan 02 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
9. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2012 yang saling memberi semangat dan motivasi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapat pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.



Tegal, Juni 2016

Penulis

## ABSTRAK

Arridho, Arini Kholida. 2016. *Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Plelen 02 Gringsing Batang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., II. Dra Sri Ismi Rahayu, M.Pd.

**Kata Kunci:** Minat Belajar; Hasil Belajar; *Role Playing*

Pembelajaran IPS di sekolah dasar yang menggunakan model pembelajaran konvensional berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan adanya pembelajaran yang efektif dan mengaktifkan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model *Role Playing* berbantuan media video terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Sekolah Dasar Negeri Plelen 02 Gringsing Batang.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Plelen 02 dan siswa kelas V SDN Sawangan 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis meliputi normalitas, homogenitas dan analisis akhir yang meliputi uji hipotesis (*independent sample t test*) dan uji keefektifan (*polled varian*).

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan uji *Independent Sample T Test*, nilai  $t_{hitung} (3,941) > t_{tabel} (2,014)$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan uji hipotesis keefektifan menggunakan rumus *polled varian*  $t_{hitung} (14,27) > t_{tabel} (2,014)$ . Sedangkan hasil penelitian menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa nilai  $t_{hitung} (2,515) > t_{tabel} (2,014)$  dengan signifikansi  $0,016 < 0,05$  dan uji hipotesis keefektifan rumus *polled varian*  $t_{hitung} (2,977) > t_{tabel} (2,014)$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video lebih baik dan efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS siswa kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video dalam proses pembelajaran di kelasnya.



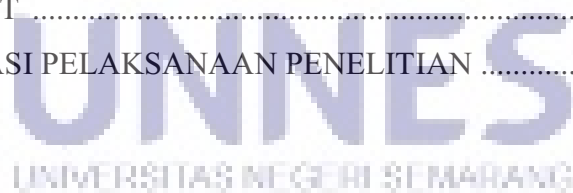
## DAFTAR ISI

	Halaman
Judul .....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Pengesahan .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Prakata.....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran .....	xvi
<b>BAB</b>	
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian .....	11
1.3.1 Pembatasan Masalah .....	11
1.3.2 Paradigma Penelitian .....	12
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.5.1 Tujuan Umum .....	13
1.5.2 Tujuan Khusus.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2 Manfaat Praktis .....	15
<b>2. KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	17

2.1.1	Belajar .....	17
2.1.2	Pembelajaran .....	21
2.1.3	Minat Belajar .....	25
2.1.4	Hasil Belajar .....	26
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	28
2.1.6	Pembelajaran IPS .....	30
2.1.7	Karakteristik Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara .....	34
2.1.8	Model Pembelajaran .....	35
2.1.9	Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	36
2.1.10	Media Pembelajaran .....	37
2.1.11	Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> berbantuan Media Video dalam Pembelajaran IPS .....	40
2.2	Kajian Empiris .....	41
2.3	Kerangka Berpikir .....	44
2.4	Hipotesis .....	47
<b>3. METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Metode Penelitian .....	50
3.1.1	Desain Penelitian .....	50
3.1.2	Prosedur Penelitian .....	51
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	61
3.3	Populasi dan Sampel .....	61
3.3.1	Populasi .....	61
3.3.2	Sampel .....	62
3.4	Variabel Penelitian .....	63
3.4.1	Variabel Independen .....	63
3.4.2	Variabel Dependen .....	63
3.5	Uji Kesamaan Rata-Rata .....	63
3.6	Definisi Operasional Variabel .....	65
3.6.1	Variabel Model <i>Role Playing</i> berbantuan media video .....	66
3.6.2	Variabel Minat Belajar Siswa .....	66

3.6.3	Variabel Hasil Belajar Siswa.....	67
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	67
3.7.1	Tes .....	68
3.7.2	Wawancara .....	68
3.7.3	Angket .....	69
3.7.4	Observasi.....	69
3.7.5	Dokumentasi .....	70
3.8	Instrumen Penelitian.....	70
3.8.1	Instrumen Variabel Penelitian .....	70
3.8.2	Instrumen Tes .....	74
3.8.3	Uji Validitas Instrumen .....	75
3.8.4	Uji Reliabilitas Instrumen .....	78
3.8.5	Analisis Tingkat Kesukaran .....	78
3.8.6	Analisis Daya Pembeda .....	80
3.8.7	Instrumen Nontes .....	82
3.9	Teknik Analisis Data .....	88
3.9.1	Analisis Deskriptif Data .....	89
3.9.2	Uji Prasyarat Analisis.....	90
3.9.3	Analisis Akhir .....	91
<b>4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Objek Penelitian .....	94
4.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	96
4.2.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Model Pembelajaran <i>Role-Playing</i> berbantuan Media Video .....	96
4.2.2	Hasil <i>Pretest</i> IPS Kelas Eksperimen dan Kontrol (Data Awal ) .....	101
4.2.3	Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa .....	102
4.2.4	Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa .....	110
4.2.5	Deskripsi Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa .....	113
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian .....	114
4.3.1	Uji Kesamaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> IPS Siswa (Data Awal) .....	115
4.3.2	Uji Prasyarat Analisis .....	116

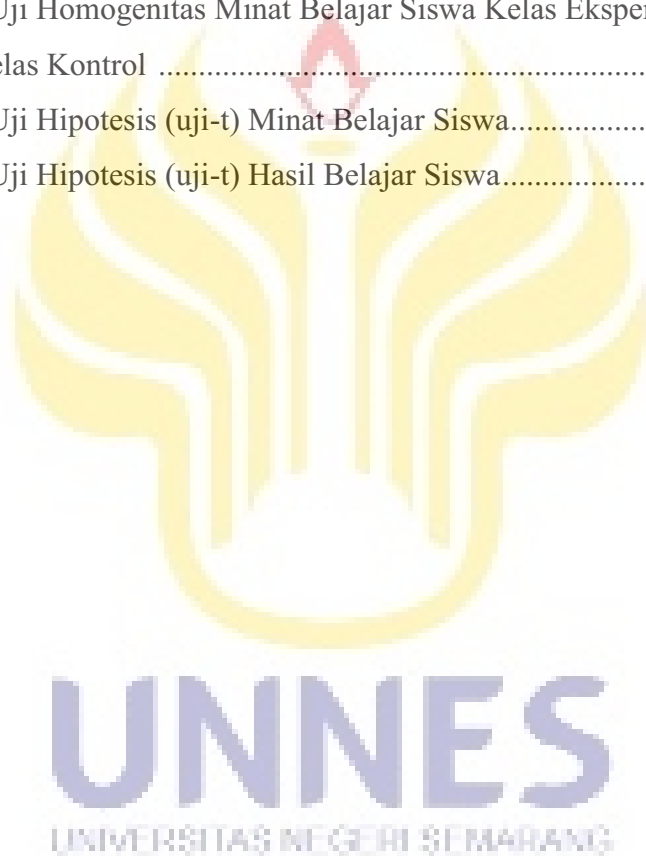
4.3.3	Uji Hipotesis (Uji Perbedaan) .....	119
4.4	Pembahasan .....	123
4.4.1	Perbedaan Penerapan Model <i>Role Playing</i> berbantuan Media .....	
	Video dan Model Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa .....	123
4.4.2	Perbedaan Penerapan Model <i>Role Playing</i> berbantuan Media .....	
	Video dan Model Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa .....	134
4.4.3	Keefektifan Model <i>Role Playing</i> berbantuan Media Video .....	
	terhadap Minat Belajar Siswa .....	140
4.4.4	Keefektifan Model <i>Role Playing</i> berbantuan Media Video .....	
	terhadap Hasil Belajar Siswa .....	145
5. PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	150
5.2	Saran.....	151
5.2.1	Bagi Siswa.....	152
5.2.2	Bagi Guru .....	152
5.2.3	Bagi Sekolah .....	152
5.2.4	Bagi Peneliti Lanjutan .....	153
DAFTAR PUSTAKA .....		154
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		158
SURAT-SURAT .....		344
DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN .....		349



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian yang Relevan .....	41
3.1 Perlakuan yang Diberikan Pada Penelitian .....	58
3.2 Penghitungan Uji Kesamaan Rata-Rata Secara Empiris .....	64
3.3 Penghitungan Uji Kesamaan Rata-Rata Secara Statistik .....	65
3.4 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa .....	66
3.5 Kriteria Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	
berbantuan Media Video .....	71
3.6 Kisi-kisi Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa .....	72
3.7 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba .....	77
3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	78
3.9 Analisis Tingkat Kesukaran.....	80
3.10 Rekapitulasi Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal.....	81
3.11 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa .....	84
3.12 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba .....	86
3.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	88
4.1 Data Responden berdasarkan Jenis Kelamin .....	95
4.2 Data Hasil Pengamatan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	
berbantuan Media Video bagi Guru .....	96
4.3 Data Hasil Pengamatan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	
berbantuan Media Video bagi Siswa .....	99
4.4 Deskripsi Data <i>Pretest</i> IPS Siswa .....	101
4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPS .....	102
4.6 Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa .....	103
4.7 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	106
4.8 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	109
4.9 Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Siswa (Data Akhir) .....	111
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> IPS .....	112

4.11	Deskripsi Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa .....	113
4.12	Data Distribusi Frekuensi Nilai Ranah Afektif Siswa.....	114
4.13	Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> .....	115
4.14	Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	116
4.15	Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	116
4.16	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	117
4.17	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	117
4.18	Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... dan Kelas Kontrol .....	118
4.19	Hasil Uji Hipotesis (uji-t) Minat Belajar Siswa.....	120
4.20	Hasil Uji Hipotesis (uji-t) Hasil Belajar Siswa.....	121



## DAFTAR GAMBAR

Bagan	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian Ganda .....	12
2.1 Kerangka Berpikir .....	47
3.1 Desain Penelitian.....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Uji Kesamaan Rata-Rata.....	158
2. Panduan Pelaksanaan Wawancara Kelas Eksperimen .....	159
3. Panduan Pelaksanaan Wawancara Kelas Kontrol .....	161
4. Pedoman Penelitian.....	163
5. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	164
6. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	165
7. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba.....	166
8. Daftar Nilai IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan .....	
Perumusan Dasar Negara Kelas V SDN Plelen 02 Tahun Pelajaran .....	
2014/2015 .....	167
9. Daftar Nilai UAS Kelas Eksperimen .....	169
10. Daftar Nilai UAS Kelas Kontrol.....	170
11. Silabus Pembelajaran .....	171
12. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen .....	172
13. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol .....	179
14. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	183
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	188
16. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	211
17. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	216
18. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	234
19. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	239
20. Kisi-Kisi Uji Coba Angket Minat Belajar terhadap Mata.....	
Pelajaran IPS .....	256
21. Pedoman Penskoran Uji Coba Angket Minat terhadap Mata .....	
Pelajaran IPS.....	257
22. Angket Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran IPS.....	258
23. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Ranah Kognitif .....	260



24. Soal Tes Uji Coba Ranah Kognitif .....	263
25. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba Ranah Kognitif .....	270
26. Kisi-Kisi Angket Hasil Belajar Ranah Afektif .....	271
27. Angket Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa .....	272
28. Telaah Soal Pilihan Ganda .....	273
29. Lembar Validitas Angket Minat Oleh Penilai Ahli .....	276
30. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i> berbantuan .....	
Media Video bagi Guru di Kelas Eksperimen .....	281
31. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i> berbantuan .....	
Media Video bagi Guru di Kelas Kontrol .....	284
32. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i> berbantuan .....	
Media Video bagi Siswa di Kelas Eksperimen .....	287
33. Lembar Pengamatan Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i> berbantuan .....	
Media Video bagi Siswa di Kelas Kontrol .....	289
34. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Merencanakan .....	
Pembelajaran menggunakan APKG I di Kelas Eksperimen .....	291
35. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Merencanakan .....	
Pembelajaran menggunakan APKG II di Kelas Eksperimen .....	294
36. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Merencanakan .....	
Pembelajaran menggunakan APKG I di Kelas Kontrol .....	298
37. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Merencanakan .....	
Pembelajaran menggunakan APKG II di Kelas Kontrol .....	302
38. Tabulasi Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa .....	306
39. Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa .....	308
40. Reliabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa .....	309
41. Tabulasi Uji Coba Soal Pilihan Ganda Ranah Kognitif .....	310
42. Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda Ranah Kognitif .....	312
43. Reliabilitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda Ranah Kognitif .....	313
44. Daya Beda dan Taraf Kesukaran Soal .....	314
45. Kisi-Kisi Angket Minat Siswa Belajar terhadap Mata Pelajaran IPS .....	315
46. Angket Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran IPS Materi .....	

Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.....	316
47. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> IPS Pilihan Ganda .....	318
48. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	321
49. Daftar Nilai <i>Pretest</i> .....	325
50. Daftar Nilai <i>Posttest</i> .....	326
51. Data Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen .....	327
52. Data Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Kontrol .....	328
53. Tabulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen .....	329
54. Tabulasi Angket Minat Belajar Kelas Kontrol.....	331
55. Hasil Uji Normalitas Angket Minat Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	333
56. Hasil Uji Homogenitas Angket Minat Belajar Siswa.....	334
57. Tabulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Eksperimen .....	335
58. Tabulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Kelas Kontrol.....	337
59. Hasil Uji Normalitas Angket Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	338
60. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa .....	339
61. Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa .....	340
62. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa .....	341
63. Uji Keefektifan (Perhitungan Manual Uji Pihak Kanan Data Minat Belajar Siswa .....	342
64. Uji Keefektifan (Perhitungan Manual Uji Pihak Kanan Data Hasil Belajar Siswa .....	343
65. Surat-Surat .....	344
66. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen .....	349
67. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol.....	352

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia, perlu adanya usaha yang disebut pendidikan. Pendidikan merupakan suatu tiang penyangga bagi suatu bangsa untuk membangun bangsa menjadi lebih maju dan bermartabat di mata dunia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan individu dan menjadi hak tiap individu untuk memperoleh pendidikan. Dalam upaya memenuhi hak tiap individu untuk memperoleh pendidikan, pemerintah memiliki lembaga strategis dalam penyelenggaraan pendidikan, yaitu sekolah. Sekolah menjadi penyelenggara pendidikan utama dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia, dalam pelaksanaannya memiliki tiga jenjang yaitu: pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pengertian pendidikan yang sangat umum oleh Driyakara (1980) dalam Mikarsa, Taufik, dan Prianto (2009: 1.2) bahwa “pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda”. Pengangkatan manusia

muda ke taraf insani harus diwujudkan di dalam seluruh proses atau upaya-upaya pendidikan. Sedangkan Wahyudin, dkk. (2008: 1.1) menjelaskan bahwa “pendidikan adalah humanisasi, yaitu upaya memanusiakan manusia atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaannya”. Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan yaitu untuk mengangkat derajat manusia ke arah yang lebih baik sesuai dengan martabat dan kemampuannya. Pendidikan erat hubungannya dengan guru dan dosen yang menjadi pendidik profesional.

Hamalik (2006) dalam Rusman (2012: 19) yang berisi, “guru profesional merupakan orang yang telah menempuh program pendidikan guru dan memiliki tingkat master serta telah mendapat ijazah negara dan telah berpengalaman dalam mengajar pada kelas-kelas besar”. Selain itu setiap guru di Indonesia dituntut untuk menguasai kompetensi guru yang meliputi: (a) Kompetensi Pedagogik, artinya guru harus mampu mengelola pembelajaran, mulai dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran; (b) Kompetensi Personal, artinya guru harus memiliki sikap kepribadian yang mantap, sehingga mampu menjadi sumber inspirasi bagi siswa; (c) Kompetensi Profesional, artinya guru harus memiliki pengetahuan yang luas berkenaan dengan bidang studi atau *subjek matter* yang akan diajarkan serta penguasaan didaktik metodik dalam arti memiliki pengetahuan konsep teoritis, mampu memilih model, strategi, dan metode yang tepat serta mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran; (d) Kompetensi Sosial, artinya guru harus menunjukkan kemampuan berkomunikasi

sosial, baik dengan murid-muridnya maupun dengan sesama teman guru, dengan kepala sekolah bahkan dengan masyarakat luas.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa dalam mencari jawaban tentang guru profesional memerlukan suatu tinjauan yang luas serta melingkupi berbagai segi, setelah itu barulah disimpulkan profil guru yang sebagaimana dikehendaki. Hal ini dijelaskan oleh Surachmad (1973) dalam Rusman (2012: 21) bahwa “sebuah profesi, dalam artian yang umum, adalah bidang pekerjaan dan pengabdian tertentu. Yang karena hakikat dan sifatnya membutuhkan persyaratan dasar, keterampilan teknis, dan sikap kepribadian tertentu”. Pendidikan dasar merupakan jenjang yang menjadi dasar penanaman ilmu pengetahuan, karakter, keterampilan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa yang dalam kurikulum diwujudkan dalam mata pelajaran. Pendidikan dasar sebagai tempat belajar siswa untuk menerima konsep-konsep dasar sebagai bekal untuk ke jenjang selanjutnya. Siswa dibekali dengan kemampuan dasar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga memunculkan karakter siswa yang baik. Proses pendidikan dasar atau sekolah dasar memerlukan penanganan khusus, yaitu proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi yang dihasilkan antara siswa, guru, dan sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan intensitas dan kualitas siswa. Winkel (1991) dalam Siregar dan

Nara (2011: 12) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memeperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami siswa”. Sedangkan Usman (2001) dalam Jihad dan Haris (2013: 12) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Jadi disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran memberikan kesempatan siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas belajar yang baik. Hal itu bisa diwujudkan dengan adanya pengelolaan pembelajaran yang efektif oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilakukan oleh guru, khususnya pada IPS yang memerlukan variasi dalam pembelajaran di kelas agar tidak monoton.

Kurikulum (1975) dalam Soewarso dan Widiarto (2012: 2) menjelaskan bahwa “IPS ialah bidang studi yang merupakan panduan dari sejarah mata pelajaran sosial”. IPS di berikan pada siswa di sekolah dasar juga telah diatur Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab X Pasal 37 Ayat 1, yang berisi: “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan, dan (j) muatan lokal”.

Soewarso dan Widiarto (2012: 1) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora”. Berdasarkan pendapat beberapa ahli disimpulkan bahwa, IPS merupakan suatu konsep ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai realita, fenomena di masyarakat baik bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, kesehatan dengan tujuan membentuk karakteristik manusia bertanggung jawab, nasionalis, demokratis, dan cinta damai. Sebagai salah satu mata pelajaran di SD, IPS mempelajari berbagai fenomena, realita di masyarakat sehingga membantu siswa siap menghadapi masalah melalui pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Namun saat ini pembelajaran IPS masih terpusat pada guru. Seperti yang terjadi pada pembelajaran saat ini masih banyak guru memberikan pemahaman yang salah pada siswa, bahwa materi IPS bersifat hafalan sehingga pembelajaran terpusat. Kondisi ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang mengakibatkan minat dan hasil belajar siswa kurang optimal. Untuk itu perlu dilakukan adanya perubahan inovasi guru dalam memberikan pembelajaran dengan variasi model-model tertentu.

Melihat karakteristik pelajaran IPS yang sangat luas, menjadikan siswa merasa kesulitan dalam memahami setiap materi yang dipelajari. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton, yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional di mana pembelajaran terpusat pada guru. Siswa hanya berperan sebagai objek belajar yang harus bisa menghafalkan semua materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran dan cenderung sulit untuk



menguasai materi. Guru juga perlu menumbuhkan minat siswa dalam belajar, karena minat menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dengan demikian siswa yang kurang berminat terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru, bisa berpengaruh buruk terhadap siswa yang lain dan siswa itu sendiri. Ini sesuai yang dikemukakan Susanto (2013: 66) bahwa “kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan”. Begitu juga sebaliknya jika siswa berminat terhadap pembelajaran, siswa akan tertarik, antusias, dan aktif dalam pembelajaran. Minat siswa tidak begitu saja timbul dengan sendirinya, minat siswa dapat dimunculkan dengan pengelolaan pembelajaran yang baik. Salah satunya dengan menggunakan variasi model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Namun pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah yang berlangsung saat ini sepenuhnya masih berpusat pada guru, proses pembelajaran masih mengutamakan metode ceramah, siswa hanya duduk diam dan mendengarkan materi yang disampaikan guru, serta kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan siswa menangkap materi pelajaran yang diberikan guru, pada akhirnya siswa cenderung malas dan bosan mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Usaha guru untuk membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil jika salah satunya melalui penggunaan model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan digunakannya berbagai model



pembelajaran akan membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam mengikuti pembelajaran, selain itu juga akan terjadi pembelajaran dua arah antara guru dan siswa karena siswa dituntut untuk aktif di dalam pembelajaran. Salah satu model yang mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran yaitu *role playing*. Menurut Fogg (2001) dalam Huda (2014: 208-9), “*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*”. Setelah siswa diajak guru untuk bermain peran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, guru juga bisa menambahkan media video untuk mendukung berhasilnya model pembelajaran *role playing*.

Guru menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional yang bertujuan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Melalui proses belajar siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Sudjana (2004) dalam Jihad dan Haris (2013: 15) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Benjamin S. Bloom dalam Jihad dan Haris (2013: 14) terdapat tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa dinyatakan berhasil jika telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan tercapainya KKM tertentu. Dalam hal ini yang dijadikan tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2013) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Role Playing* berbantuan Media Video Siswa Kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *role playing* berbantuan media video siswa kelas V SDN Kandri 01 Semarang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Kelas V SDN Kandri 01 Kota Semarang yang sudah terbukti kebenarannya.

Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri Plelen 02 dan SD Negeri Sawangan 02 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, pada hari Selasa, 15 Desember 2015 diperoleh informasi yaitu: 1) Siswa di kelas V SDN Plelen 02 berjumlah 26 siswa dan siswa di SDN Sawangan 02 berjumlah 21 siswa; 2) KKM untuk mata pelajaran IPS di SDN Plelen 02 yaitu 60 dan KKM di SDN Sawangan 02 yaitu 60; 3) Rata-rata nilai hasil UAS semester gasal di SDN Plelen 02 yaitu 60,76 dan rata-rata di SDN Sawangan 02 yaitu 60; 4) Model pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran IPS masih belum variatif, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional; 5) Minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS masih rendah karena siswa menganggap IPS adalah mata pelajaran mencatat dan hafalan.

Penggunaan model pembelajaran konvensional lebih memfokuskan pada aspek kognitif, sehingga pengembangan afektif dan psikomotorik siswa belum optimal. Penggunaan model pembelajaran tersebut memberikan hasil belajar

kognitif siswa yang tergolong rendah. Guru jarang menerapkan model-model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPS. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, kebutuhan siswa, materi pelajaran, serta ketersediaan sumber belajar, sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Selain memperhatikan siswa, guru juga perlu menguasai model pembelajaran yang akan diterapkan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penggunaan model *role playing* berbantuan media video masih jarang dilakukan di sekolah dasar khususnya untuk mata pelajaran IPS. Keterangan tersebut peneliti dapatkan dari kegiatan observasi pendahuluan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian uji coba mengenai bagaimana keefektifan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pada pembelajaran IPS. Penggunaan model ini dalam pembelajaran IPS tentunya mempertimbangkan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh keefektifan penggunaan suatu model pembelajaran yang bergantung pada beberapa aspek, di antaranya aspek karakteristik materi. Penelitian ini menggunakan materi yang terdapat pada kelas V semester II, yaitu materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara. Materi ini dipilih oleh peneliti karena karakter dan materi ini cocok untuk diajarkan dengan model pembelajaran yang akan peneliti gunakan, salah satunya yaitu perlunya keaktifan siswa dan partisipasi dari siswa dalam melakukan kegiatan bermain peran berbantuan dengan media video.

Sesuai undang-undang, karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan pokok bahasan, serta berbagai kemampuan yang perlu dimiliki siswa melalui pembelajaran IPS mengharuskan adanya penggunaan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, mengaktifkan siswa, dan efektif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengujicobakan penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dalam proses pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara, agar dapat diketahui keefektifannya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa daripada pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Video terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Plelen 02 Gringsing Batang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- (1) Guru kurang kreatif dan inovatif dalam menerapkan model yang sesuai untuk pembelajaran IPS di SD karena model pembelajaran IPS di SD yang digunakan oleh guru hanya model konvensional, berupa ceramah, tanya jawab, dan penugasan.
- (2) Pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa pasif dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- (3) Kegiatan pembelajaran IPS masih terfokus pada kegiatan siswa yang berupa mencatat bahan pelajaran, menghafal materi pelajaran, dan penjelasan guru yang lebih mendominasi dalam proses pembelajaran.
- (4) Kurang berminatnya siswa pada pembelajaran IPS, karena kurang beragamnya model pembelajaran yang digunakan guru.
- (5) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS belum optimal.

Identifikasi masalah tersebut sangat berkaitan erat dengan penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang harus digunakan oleh guru dalam kegiatan mengajarnya yaitu model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa, membuat siswa aktif dan meningkatkan pemahaman siswa tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara. Penggunaan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan banyaknya materi dan alokasi waktu yang disediakan. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media video merupakan model pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut. Oleh karena itu, maka model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dapat digunakan dalam pembelajaran ini.

### **1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian**

Peneliti perlu menentukan pembatasan masalah dan paradigma penelitian.

Uraianya sebagai berikut:

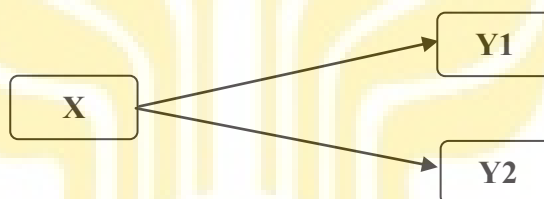
#### **1.3.1 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut hal yang akan dibatasi dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran IPS pada materi Persiapan

Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.

### 1.3.2 Paradigma Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menentukan tiga variabel yaitu model pembelajaran *role playing* berbantuan media video sebagai variabel bebas (X) yang mempengaruhi minat dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikat (Y). Thoifah (2015: 175), “paradigma penelitian yang diterapkan yakni paradigma ganda dengan dua variabel dependen, adalah paradigma ganda dengan satu variabel independen dan dua dependen”. Hubungan antarvariabel tersebut dapat dilihat pada bagan 1.1 berikut:



Gambar 1.1 Paradigma Penelitian Ganda

Keterangan:

X = Model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video

Y1 = Minat belajar siswa

Y2 = Hasil belajar siswa (Thoifah, 2015: 175)

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan empat masalah, yaitu:

- (1) Apakah terdapat perbedaan antara minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan

Perumusan Dasar Negara menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan model konvensional?

- (2) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan model konvensional?
- (3) Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video efektif terhadap minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara?
- (4) Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Uraiannya sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video terhadap minat dan hasil belajar siswa materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara pada siswa kelas V SDN Plelen 02 Gringsing Batang.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk:

- (1) Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (2) Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (3) Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.
- (4) Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian eksperimen yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Rincian manfaat penelitiannya, yaitu:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang berupa teori. Manfaat teoritis



dari penelitian ini, yaitu:

- (1) Menyediakan informasi tentang model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dalam pembelajaran IPS kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.
- (2) Sebagai rujukan bagi para guru dan para peneliti lain untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dalam pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat dalam bentuk praktik, yang secara langsung dapat dilaksanakan. Manfaat praktis dari penelitian ini, yaitu:

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Manfaat praktis yang dapat diperoleh siswa dari penelitian ini yaitu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, karena siswa dapat belajar lebih antusias, siswa lebih aktif dan kreatif, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Manfaat praktis yang diperoleh guru dari penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan guru tentang berbagai model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran IPS di SD yang diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan kompetensi guru untuk

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

#### ***1.6.2.3 Bagi Sekolah***

Manfaat praktis yang dapat diperoleh sekolah dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan keefektifan minat belajar sehingga tercapai hasil belajar yang optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan.

#### ***1.6.2.4 Bagi Peneliti***

Manfaat praktis yang dapat diperoleh peneliti dari penelitian ini yaitu dapat dijadikan peneliti untuk menambah inovasi dalam menciptakan proses pembelajaran, menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video.



## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan dasar pijakan bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Di dalam landasan teoritis memuat teori-teori yang dikemukakan oleh para tokoh/ahli. Teori-teori tersebut yaitu: belajar, pembelajaran, minat belajar, hasil belajar, karakteristik siswa SD, pembelajaran IPS, karakteristik materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara, model pembelajaran, model pembelajaran *Role Playing*, media pembelajaran, dan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berikut uraiannya:

##### 2.1.1 Belajar

Pada sub-bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian belajar, prinsip-prinsip belajar, dan faktor yang mempengaruhi belajar.

##### 2.1.1.1 Pengertian Belajar

Gagne (1977) dalam Siregar dan Nara (2011: 4) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan”. Sementara dalam *The Guidance of Learning Activities* Burton (1984) dalam Siregar dan Nara (2011: 4) “belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu

berinteraksi dengan lingkungannya”. Menurut Gagne dalam Suprijono (2013: 2) bahwa “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Slameto (2010:2) menyatakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan pada diri individu sehingga mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

#### **2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip belajar merupakan ketentuan yang harus dijadikan pegangan atau pedoman di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Prinsip belajar dianggap penting karena berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. Menurut Slameto (2010: 27-8) seorang calon guru atau pendidik seharusnya sudah dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, baik secara kelompok maupun individual. Susunan prinsip-prinsip belajar itu, antara lain: berdasarkan prasyarat belajar, sesuai hakikat belajar, sesuai materi/bahan yang harus dipelajari, dan syarat keberhasilan belajar.

Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar: (1) dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan

membimbing untuk mencapai tujuan instruksional; (2) belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional; (3) belajar perlu lingkungan yang menantang di mana siswa dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif; (4) belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya. Sesuai hakikat belajar: (1) belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya; (2) belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery; (3) belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan response yang diharapkan.

Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari: (1) belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya; (2) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya. Sesuai syarat keberhasilan belajar: (1) belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang; (2) repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

### ***2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar***

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhi proses belajar itu sendiri. Menurut Slameto, (2010: 54-60) faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 2, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang

sedang belajar, meliputi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, meliputi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Rifa'i dan Anni (2012: 80) menjelaskan bahwa faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sedangkan Syah (2012: 145) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 3, yaitu: 1) faktor *internal* (faktor dari luar siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; 2) faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa; 3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Menurut Daryanto (2013: 55-58) klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: 1) faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, antara lain: faktor-faktor non sosial dalam belajar (keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, dan alat-alat yang dipakai untuk belajar) dan faktor-faktor sosial dalam belajar (kehadiran orang atau orang-orang lain pada waktu seseorang

sedang belajar); 2) faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, antara lain: faktor-faktor fisiologis pada umumnya (kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu) dan faktor-faktor psikologi dalam belajar (adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas).

### **2.1.2 Pembelajaran**

Pada sub-bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian pembelajaran, komponen pembelajaran, dan prinsip-prinsip pembelajaran.

#### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Winkel (1991) dalam Siregar dan Nara (2011: 12), “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memeperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang dialami siswa”. Sementara Gagne (1985) dalam Siregar dan Nara (2011: 12), mendefinisikan pembelajaran sebagai peraturan peristiwa secara seksama dengan tujuan terjadi pembelajaran dan membuatnya berhasil daya guna.

Hamalik (2010: 57) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Jihad dan Haris (2013: 11) berpendapat bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar

tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai sumber pemberi pelajaran”. Aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran berlangsung. Usman (2001) dalam (Jihad dan Haris, 2013: 12) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut, pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa agar timbul hubungan timbal balik saat pembelajaran berlangsung.

#### **2.1.2.2 Komponen Pembelajaran**

Komponen merupakan bagian dari suatu kesatuan kegiatan atau program. Pembelajaran bagian dari program pendidikan yang terdiri dari beberapa komponen sehingga dalam prosesnya berjalan secara bersamaan dan saling mendukung untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran pada taraf organisasi mikro mencakup pembelajaran bidang studi tertentu dalam satuan pendidikan, tahunan, semesteran atau catur wulan. Bila pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Menurut Rifa'i dan Anni (2009: 159), komponen-komponen tersebut antara lain:

- a) Tujuan, tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam



TKP semakin spesifik dan operasional; b) Subyek Belajar, subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar; c) Materi Pelajaran, materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber; d) Strategi Pembelajaran, strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat guru mempertimbangkan akan tujuan, karakteristik siswa, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal; e) Media Pembelajaran, media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; f) Penunjang, komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya.

### ***2.1.2.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran***

Dalam melaksanakan pembelajaran agar dicapai hasil yang optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang lebih optimal. Selain itu akan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memberikan dasar-dasar teori untuk membangun

sistem instruksional yang berkualitas tinggi.

Beberapa prinsip pembelajaran dikemukakan oleh Suparman dalam Fillbeck (1974) dalam Siregar dan Nara (2011: 14), sebagai berikut: a) Respon baru diulang sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya; b) Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan siswa; c) Perilaku yang ditimbulkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan; d) Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi yang terbatas; e) Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah; f) Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar; g) Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa; h) Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model; i) Keterampilan tingkat tinggi terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana; j) Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya; k) Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lebih lambat; l) Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

### 2.1.3 Minat Belajar

Sudaryono, Margono, dan Rahayu (2013: 90) menyatakan bahwa “minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut”. Definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Menurut Bernard dalam Sardiman (2007) dalam Susanto (2013: 57) “minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri”. Slameto (2010: 180) menyatakan bahwa “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Sedangkan dalam kaitannya dengan belajar, Hansen (1995) dalam Susanto (2013: 57) menyebutkan bahwa “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan”. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran pada pelajaran tersebut. Minat atau dorongan dalam diri siswa dalam praktiknya dapat ditunjukkan melalui belajar.

Bloom (1982) dalam Susanto (2013: 59), mengemukakan bahwa “minat

adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran”. Dalam dunia pendidikan, minat memegang peranan penting dalam belajar, karena minat merupakan kekuatan motivasi belajar siswa yang menyebabkan siswa memusatkan perhatiannya terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Minat merupakan salah satu unsur yang menggerakkan motivasi siswa sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Kenyataan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Sardiman (2007) dalam Susanto (2013: 66) proses belajar mengajar akan berjalan lancar kalau disertakan dengan minat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya keefektifan proses belajar mengajar di sekolah dasar, membawa dampak yang positif terhadap meningkatnya hasil belajar, dan juga dapat mengaktifkan pembelajaran antara guru dan siswa di kelas yang bertujuan untuk ketercapaiannya pembelajaran yang diinginkan guru dan siswa di kelas.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar penting untuk diperhatikan karena dapat menjadi tolok ukur seorang siswa dalam melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat dilakukan melalui instrumen penilaian hasil belajar yang meliputi penilain intrumen tes dan penilaian non-tes.

Bloom dalam Jihad dan Haris (2013: 14) mengemukakan bahwa “tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Selanjutnya ia berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu: pengetahuan tentang fakta, pengetahuan tentang prosedural, pengetahuan tentang konsep, dan pengetahuan tentang prinsip. Sedangkan keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu: keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif, keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik, keterampilan bereaksi atau bersikap, dan keterampilan berinteraksi.

Sudjana (2004) dalam Jihad dan Haris (2013: 15) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”, sedangkan Hamalik (2003) dalam Jihad dan Haris (2013: 15) “hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas”. Usman (2001) dalam Jihad dan Haris (2013: 16), menyatakan bahwa:

hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori, yakni: domain kognitif, meliputi: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi atau penggunaan prinsip metode pada situasi yang baru, analisa, sintesa, dan evaluasi; domain kemampuan sikap (*affective*), meliputi: menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempribadi (mewatak); ranah psikomotorik, meliputi: menirukan, manipulasi, keseksamaan (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi.

Suprijono (2013: 5-6) hasil belajar dapat berupa: informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan

lambang; kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kemampuannya sendiri; keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani yang terkoordinasi sehingga terbentuk otomatisme gerak; sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Melalui proses belajar siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar dijadikan sebagai perubahan tingkah laku baik bersifat positif maupun negatif dari adanya kegiatan pembelajaran pada siswa yang mengacu pada peningkatan kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diinginkan adalah siswa dapat meningkatkan pemahamannya tentang materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.

#### **2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Pada saat guru merumuskan tujuan pembelajaran, guru menggunakan gagasan dan informasi mengenai karakteristik siswa. Masalah yang dihadapi oleh guru yaitu pemahaman terhadap guru, seperti masalah perbedaan kemampuan, kekuatan dan kelemahan, serta tahap-tahap perkembangan siswa. Berkaitan dengan pendidikan anak usia sekolah dasar, guru perlu memahami dengan benar sifat dan karakteristik siswa agar dapat mendidik dan mengajar dengan baik dan

benar, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa dapat terbina serta terasah dengan optimal.

Menurut Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 32-35), perkembangan kognitif mencakup empat tahap, yaitu: 1) Tahap Sensori Motorik (0-2 tahun), yaitu tahap dimana bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh). Pada awal tahap ini, bayi hanya memperlihatkan pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia dan menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotorik yang lebih kompleks; 2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun), yaitu tahap dimana pemikiran lebih bersifat simbolis, egoisentris dan lebih bersifat intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pada tahap ini terbagi menjadi dua sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Sub-tahap simbolis (2-4 tahun), yaitu tahap dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain, sehingga muncul egoisme dan animisme. Sementara, sub-tahap intuitif (4-7 tahun), yaitu tahap dimana anak mulai menggunakan penalaran dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan; 3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun), yaitu tahap dimana anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret; 4) Tahap Operasional Formal (7 – 15 tahun), yaitu tahap dimana anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis.



Berdasarkan teori Piaget tersebut, siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, dimana siswa sudah mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret dan belum bisa berpikir secara abstrak. Hal ini mengakibatkan sulitnya siswa memahami mata pelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan dan Perumusan Dasar Negara.

### **2.1.6 Pembelajaran IPS**

Dalam sub-bab ini akan diuraikan mengenai pengertian pengertian IPS, tujuan pembelajaran IPS, strategi pembelajaran IPS, dan ruang lingkup pembelajaran IPS di SD.

#### **2.1.6.1 Pengertian IPS**

Soewarso dan Widiarto (2012: 1) menjelaskan bahwa “ilmu pengetahuan sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora”. Menurut Nasution (1975) dalam Soewarso dan Widiarto (2012: 2), “IPS suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya, dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial”.

Banks (1985) dalam Susanto (2012: 140), bahwa pendidikan IPS adalah:

*“The social studies that part of the elementary and high school curriculum which has the primary responsibility for helping studies to develop the knowledge, skill, attitude, and values needed to participate in the civic life of their local communities the nation and the world”.*

Artinya pendidikan IPS atau yang disebut *social studies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan



siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, bahkan di dunia. Banks menekankan begitu pentingnya pendidikan IPS diterapkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi, terutama di sekolah dasar dan menengah.

Djahiri (1984) dalam Susanto (2012: 137-8), menyebutkan bahwa “hakikat IPS adalah harapan untuk membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai”. IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

#### **2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS**

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan ada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa 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.

Secara rinci, Mutakin (1998) dalam Susanto (2012: 145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut: memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya; melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial; mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat; menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat, mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, simpulan tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan membekali siswa tentang berbagai konsep masalah sosial sehingga dapat mengaplikasikan dalam hidup bermasyarakat. Selain tujuan yang sudah disebutkan, pembelajaran IPS juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dan agar tujuan pembelajaran awal yang sudah di buat oleh guru bisa terlaksana dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 2.1.6.3 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di SD

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah dengan menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Sapriya (2008) dalam Susanto (2012: 159), menjelaskan bahwa:

pada jenjang sekolah dasar, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Depdiknas (2006) dalam Susanto (2012: 160) menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah sebagai berikut: “manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Sedangkan menurut Susanto (2012: 160) menelaah lebih lanjut ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- (1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama;
- (2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu;
- (3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner;
- (4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

### 2.1.7 Karakteristik Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara

Karakteristik materi pelajaran IPS tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara sangat luas dan terlalu banyak menuntut siswa untuk mencatat, menghafal, dan mengingat fakta dan konsep. Menurut Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 34), usia siswa sekolah dasar (7-11 tahun) ada pada tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Penalaran logika menggunakan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi kongkrit dan kemampuan untuk menggolong-golongkan yang sudah ada namun belum bisa memecahkan masalah abstrak. Siswa sekolah dasar selalu ingin berbuat sesuatu, mereka ingin aktif, belajar, dan berbuat. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa, misalnya jeda istirahat belajar siswa tidak terlalu panjang, kegiatan pembelajaran harus bervariasi, guru harus memberikan pembelajaran kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi peristiwa persiapan dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan dan sesuai dengan kebutuhan, serta karakteristik siswa sekolah dasar yaitu model pembelajaran *role playing* yang berbantuan dengan media video.

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang mampu membuat siswa berani berbicara didepan kelas dan mengemukakan pendapatnya di depan umum serta berlatih bersosialisasi dengan teman sebayanya. Apalagi ditambah dengan media video yang diharapkan mampu menarik minat

siswa dalam meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran *role playing* merupakan tipe model pembelajaran yang mampu menguji kesiapan siswa dalam memerankan tokoh-tokoh yang sebelumnya sudah di naskahkan, dengan begitu siswa sudah pasti akan melatih diri di rumah sebelum mempraktekannya di sekolah. Melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media video siswa akan berlatih belajar mandiri di rumah maupun di sekolah dan untuk mengembangkan materi sesuai imajinasi mereka sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa akan terus berkembang.

#### **2.1.8 Model Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus pandai memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selama ini, pembelajaran di Indonesia lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional yang pembelajarannya hanya berlangsung satu arah yaitu hanya terpusat pada guru. Siswa hanya duduk diam, mendengarkan, mencatat, menghafal materi pelajaran, dan sesekali diselingi dengan tanya jawab. Kecenderungan pembelajaran model konvensional ini mengakibatkan siswa kurang mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce (1992) dalam Trianto (2011: 5) menjelaskan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam

tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Menurut Arends dalam Suprijono (2013: 46) “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut, model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan selama pembelajaran di kelas sehingga apa yang diinginkan guru dan siswa dalam pembelajaran dapat tercapai.

#### **2.1.9 Model Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Fogg (2001) dalam Huda (2014: 208), “*role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*”. Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada model ini, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi

tertentu. Model ini juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Model ini lebih mementingkan proses interaksi antar individu dalam kelompok yang berlangsung secara demokratis dan mempunyai misi mendorong siswa berperilaku produktif. *Role playing* memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai suatu prosedur bimbingan dan penyuluhan baik bersifat edukatif maupun industrial.

Huda (2014: 210-11) menyatakan ada beberapa keunggulan yang diperoleh siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ini, diantaranya:

- 1) dapat memberi kesan pembelajaran kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa;
- 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan;
- 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias;
- 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan;
- dan 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

#### **2.1.10 Media Pembelajaran**

Dalam media pembelajaran diuraikan mengenai pengertian pengertian media pembelajaran dan media pembelajaran video.

##### **2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Criticos (1996) dalam Daryanto (2013: 4) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komputer menuju komunikan”. Menurut Susilana dan Riyana (2009: 7), “media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras



(*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*)”. Sedangkan Rifa’i dan Anni (2012: 161) menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran”. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain karena: (1) media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas, (2) dapat menyajikan benda yang jauh dari subyek belajar, (3) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah diikuti. Untuk meningkatkan fungsi media dalam pembelajaran pendidik perlu memilih media yang sesuai. Mengenai bagaimana memilih media dan penggunaannya bergantung pada proses belajar mengajar di dalam kelas.

Dari berbagai pendapat ahli tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan (pesan pembelajaran), dan tujuan yang ingin dicapai (proses pembelajaran).

#### **2.1.10.2 Media Pembelajaran Video**

Arsyad (2015: 38) mengemukakan bahwa:

*interractive video* adalah suatu sistem penyampaian pengajaran di mana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.



Ada berbagai macam media pembelajaran baik berupa gambar, ataupun video. Menurut Warsita (2008: 30) “media audiovisual atau sering disebut video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian peserta didik”. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendidikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran. Dengan kata lain media video pembelajaran adalah program video yang dirancang, dikembangkan, dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Warsita (2008: 30) “media video adalah media visual gerak (*motion pictures*) yang dapat diatur percepatan gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat)”. Hal ini memungkinkan media video efektif bila digunakan membelajarkan pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (*motion*). Sedangkan Bosner (1997) dalam Warsita (2008: 30), berpendapat “video pembelajaran merupakan aplikasi dari berbagai metode dan teknologi audiovisual yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran”.

Dari pengertian beberapa ahli tersebut, media video memiliki potensi yang cukup besar jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan siswa akan dapat mengamati secara langsung tentang wujud benda yang sesungguhnya (aslinya), mengamati proses dari suatu kejadian atau suatu perubahan, mengamati perbedaan warna, dan mengamati suatu gerakan dan lain-lain yang diiringi dengan suara.

### 2.1.11 Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video dalam pembelajaran IPS

Penggunaan model *role playing* berbantuan media video menayangkan permasalahan dalam pembelajaran secara nyata sehingga siswa dapat mengekspresikan perasaan atau pemikirannya sesuai situasi yang digambarkan. Menurut Huda (2014: 209-10) ada 9 langkah pembelajaran *role playing* yang kemudian dikolaborasikan dengan media video untuk meningkatkan kreativitas, daya ingat, pemahaman, dan kerja sama dengan kelompok. Dengan alasan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video pada pembelajaran IPS untuk membantu siswa dalam menganalisis, menerapkan, dan mengekspresikan perasaan atau pemikiran tentang penyelesaian permasalahan sosial.

Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS melalui model *role playing* berbantuan media video yaitu: menyiapkan skenario, memilih pemain, menyiapkan pengamat, menyiapkan tempat, mengamati video, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, berbagi pengalaman, dan kesimpulan. Jadi prosedur pelaksanaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video adalah pertama-tama guru menyiapkan naskah bermain peran untuk siswa pemain yang telah diberikan oleh guru pada hari sebelumnya. Guru menyiapkan pemain dan pengamat yang telah ditunjuk oleh guru sebelumnya, selanjutnya guru menyiapkan tempat untuk bermain peran. Guru mengondisikan siswa untuk mengamati video yang akan diputar mengenai materi yang akan dipelajari, kepada siswa sebelumnya dibagikan lembar pengamatan video terlebih dahulu

untuk diisi pada saat video telah selesai diputarkan. Guru memutar video tentang materi yang akan diajarkan. Setelah video selesai diputarkan, guru menyuruh siswa untuk mengisi lembar pengamatan video yang sudah dibagikan tadi. Setelah selesai, guru menyiapkan tempat bermain peran dan siswa pemeran untuk mempersiapkan diri. Siswa bermain peran sesuai naskah yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Setelah selesai bermain peran, guru bersama siswa berdiskusi dan mengevaluasi mengenai peran yang telah dilakukan. Guru menyuruh siswa pengamat untuk menyampaikan hasil pengamatannya di depan kelas. Siswa diajak berbagi pengalaman setelah bermain peran dilanjutkan membuat simpulan materi pembelajaran.

## 2.2 Kajian Empiris

Ada beberapa penelitian yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video dalam suatu pembelajaran. Beberapa penelitian dan hasil dari penelitian tersebut, tertera dalam tabel 2.1 berikut ini:

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tabel 2.1. Penelitian yang Relevan

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mary Lynn Crow and Larry P. Nelson. <i>University of Texas at Arlington</i> (2015)	<i>The Effects of Using Academic Role Playing in a Teacher Education Service Learning Course</i>	<i>The students themselves reported that learning from one's peers, trying out their ideas in a safe environment, being forced to plan an intended outcome in advance, and hearing feedback from others were their most valued experiences.</i> (Murid-murid sendiri melaporkan bahwa belajar

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			dari rekan-rekan satu, mencoba ide-ide mereka dalam lingkungan yang aman, dipaksa untuk merencanakan. Hasil dimaksudkan di muka, dan umpan balik mendengar dari orang lain yang pengalaman mereka yang paling berharga).
2.	Nadja Belova, Timo Feierabend, and Ingo Eilks. <i>University of Bremen</i> (2013)	<i>The Evaluation Of Role Playing In The Context Of Teaching Climate Change</i>	<i>Data comes from videotapes of four different role playing scenarios. The evaluation pattern developed combines three dimensions: the origin of the arguments, the quality of the arguments with respect to its complexity, and the references made between different arguments.</i> (Data berasal dari rekaman video dari empat skenario bermain peran yang berbeda. Pola evaluasi dikembangkan menggabungkan tiga dimensi: asal argumen, kualitas argumen sehubungan dengan kompleksitas, dan referensi dibuat antara argumen yang berbeda).
3.	Pundhirela Kisnawaty. Universitas Negeri Semarang (2013)	Keefektifan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal	Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode <i>role playing</i> lebih baik daripada yang mendapat perlakuan metode ceramah, sehingga guru perlu mempertimbangkan menerapkan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran PKn di SD.
4.	Tien Kartini. "JURNAL, Pendidikan Dasar " (Nomor: 8 - Oktober	Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	2007)	Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung	dalam meningkatkan minat belajar anak.
5.	Muhamad Faqihudin Ikhfa. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2014)	Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Pada Pokok Bahasan Menerima Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Melalui Metode Role Playing Di Sd Nu Wanasari Kabupaten Indramayu	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan menerima keragaman suku bangsa dan budaya dengan menggunakan metode Role Playing di SD NU Wanasari Indramayu meningkat.
6.	Sri Mulyani. Universitas Negeri Semarang (2013)	Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model <i>Role Playing</i> dengan Media Video Siswa Kelas V Sdn Kandri 01 Kota Semarang	Simpulan penelitian adalah melalui model <i>Role Playing</i> dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa.
7.	Ika Ari Pratiwi. Universitas Muria Kudus (Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 1 No. 2 Tahun 2015 ISSN 2460-1187)	Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran Ips	Hasil respon guru dan siswa terhadap model yang digunakan adalah berkriteria baik. Model final penelitian ini menghasilkan model kolaborasi jigsaw role playing yang dikemas dalam suatu buku pedoman.
8.	Peny Puji Astuti. Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan (2013)	Efektivitas Metode Bermain Peran ( <i>Role Play</i> ) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak	metode bermain peran ( <i>role play</i> ) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak kelas B PAUD IT Durratul Islam.
9.	Melyani Sari Sitepu. (Jurnal Ilmiah Inkoma, Volume 26, Nomor 1, Februari 2015)	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran <i>Role Play</i> Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Di Yogyakarta	Hasil analisis data menunjukkan bahwa prestasi siswa yang belajar dengan metode <i>role play</i> rata-rata 20.00 ternyata lebih tinggi daripada prestasi siswa yang belajar dengan metode konvensional (17.15).

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
10.	Tita Setiani. Universitas Negeri Yogyakarta (2014)	Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri Pakem 2 Sleman	Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode simulasi pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Peningkatan keterampilan sosial siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan kriteria keterampilan sosial siswa dari kriteria lebih rendah menjadi lebih tinggi.

Sumber: Data Penelitian, 2016

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *role playing* pada penelitian-penelitian tersebut menjadi salah satu faktor pendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model *role playing*, perbedaannya penelitian yang dilakukan kali ini merupakan penelitian eksperimen untuk melakukan pengujian lebih lanjut mengenai keefektifan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Permusan Dasar Negara Sekolah Dasar Negeri Plelen 02 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran wajib di Sekolah Dasar. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Plelen 02 Kecamatan

Gringsing Kabupaten Batang, tampak bahwa hasil belajar belum optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan pengetahuan dan pendidikan agar dapat memberi kemudahan bagi siswa dalam mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yaitu dengan melakukan perbaikan-perbaikan, perubahan-perubahan, dan pembaharuan dalam segala aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Perbaikan dalam mutu pendidikan antara lain dengan meningkatkan inovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran di kelas antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam pembelajaran IPS dibutuhkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan agar proses pembelajaran tidak monoton dan hanya berlangsung satu arah yaitu guru aktif namun siswa pasif. Untuk itu guru diharuskan menggunakan model-model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Dilihat dari prosesnya, pembelajaran IPS umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional yang ditandai dengan ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran jarang menggunakan media pendukung, suasana belajar yang terkesan kaku tidak mengadakan variasi pola interaksi di dalam kelas. Guru mengejar penyampaian materi yang banyak dalam waktu yang terbatas. Hal inilah yang menyebabkan siswa pasif dan bosan, sehingga kurang antusias dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru memonopoli kegiatan pembelajaran atau yang sering disebut dengan *teacher centered*. Siswa hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar,



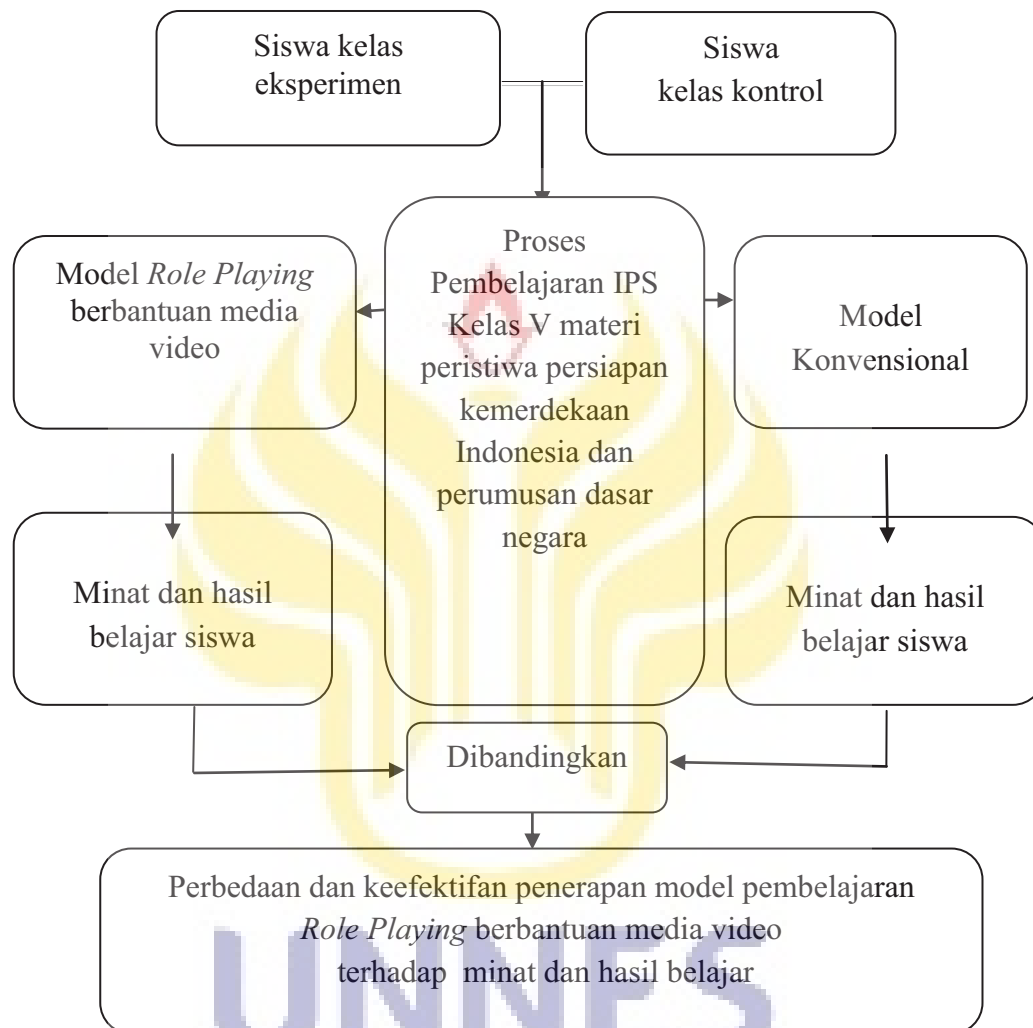
sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah. Hal tersebut menyebabkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara menjadi kurang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas. Hal ini diperlukan untuk mengantisipasi kurangnya minat dan hasil belajar siswa di dalam kelas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sudah banyak model-model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pelajaran di dalam kelas, namun kurangnya sosialisasi dan pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang ada, membuat guru belum menerapkan model pembelajaran tersebut di dalam kelas.

Salah satu hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran IPS lebih menarik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* yang dikolaborasikan dengan media video. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media video sangat memungkinkan siswa untuk aktif dan memberikan proses belajar yang sangat menyenangkan juga efektif. Penerapan model ini juga akan meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Peningkatan juga terjadi pada minat dan hasil belajar siswa, baik dari kognitif, afektif, maupun psikomotor. *Role playing* tidak hanya mengaktifkan siswa tetapi juga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, jelas bahwa melalui model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Plelen 02



Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang. Secara visual, kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1. Pola Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2014: 99). Berdasarkan kerangka berpikir tersebut,

dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

- H<sub>01</sub> Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara yang proses belajarnya menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan siswa kelas V yang menerapkan model konvensional. H<sub>0</sub> :  $\mu_1 = \mu_2$
- H<sub>a1</sub> Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara yang proses belajarnya menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan siswa kelas V yang menerapkan model konvensional.  
H<sub>a</sub> :  $\mu_1 \neq \mu_2$
- H<sub>02</sub> Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara yang proses belajarnya menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan siswa kelas V yang menerapkan model konvensional. H<sub>0</sub> :  $\mu_1 = \mu_2$
- H<sub>a2</sub> Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara yang proses belajarnya menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video dengan siswa kelas V yang menerapkan model konvensional.  
H<sub>a</sub> :  $\mu_1 \neq \mu_2$
- H<sub>03</sub> Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video tidak

efektif terhadap minat belajar siswa V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_{a3}$  Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video efektif terhadap minat belajar siswa V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.  $H_a : \mu_1 > \mu_2$

$H_{04}$  Penerapan model *role playing* berbantuan media video tidak efektif terhadap hasil belajar siswa V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_{a4}$  Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video efektif terhadap hasil belajar siswa V pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara.  $H_a : \mu_1 > \mu_2$

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian eksperimen pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video pada siswa kelas V SD Negeri Plelen 02 Gringsing Batang, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan minat belajar IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara pada siswa kelas V SDN Plelen 02 antara pembelajaran yang menggunakan model *Role Playing* berbantuan media video dan yang menggunakan model konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis minat belajar dengan menggunakan *independent sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,941 > 2,014$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara pada siswa kelas V SDN Plelen 02 antara pembelajaran yang menggunakan model *Role Playing* berbantuan media video dan yang menggunakan model konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t*

*test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,514 > 2,014$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,016 < 0,05$ ).

- (3) Model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video efektif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji keefektifan menggunakan rumus *polled varian* yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,27 > 2,014$ ), maka disimpulkan bahwa  $H_{o3}$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima.
- (4) Model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji keefektifan menggunakan rumus *polled varian* yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,977 > 2,014$ ), maka disimpulkan bahwa  $H_{o4}$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menerapkan model *Role Playing* berbantuan media video lebih baik dan efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional pada pembelajaran IPS siswa kelas V materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara di SD Negeri Plelen 02 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, yaitu model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video terbukti efektif terhadap minat dan hasil

belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara, sehingga disarankan:

### **5.2.1 Bagi Siswa**

Agar pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* berbantuan media video dapat berjalan dengan lancar, disarankan kepada siswa agar sebelum pembelajaran membaca materi terlebih dahulu sehingga proses pembelajaran berjalan optimal. Kemudian, dalam penggunaan waktu hendaknya efektif dan efisien.

### **5.2.2 Bagi Guru**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model *Role Playing* berbantuan media video lebih efektif daripada model konvensional, maka disarankan kepada guru untuk menerapkan model *Role Playing* berbantuan media video dalam proses pembelajaran di kelasnya. Guru dapat mengolaborasi model *Role Playing* dengan metode atau media pembelajaran yang mendukung, serta disesuaikan dengan karakteristik pokok bahasan dan kondisi siswa. Namun, sebelum menggunakan model *Role Playing* berbantuan media video hendaknya guru memahami langkah-langkah dalam model *Role Playing* berbantuan media video dan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga proses pembelajaran optimal dan sesuai dengan harapan.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* berbantuan media video lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar materi persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara pada

siswa kelas V SDN Plelen 02 Gringsing Batang. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk memberi dukungan kepada guru untuk menerapkan model *Role Playing* berbantuan media video dalam pembelajaran. Di samping itu, agar penerapan model *Role Playing* berbantuan media video dapat berjalan lancar, sekolah perlu menyediakan fasilitas penunjang pelaksanaan model *Role Playing* berbantuan media video baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud yaitu buku-buku pelajaran yang digunakan siswa ketika proses pembelajaran dan buku-buku tentang model *Role Playing* berbantuan media video yang dapat digunakan guru untuk lebih memahami model *Role Playing* berbantuan media video.

#### **5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan**

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk menggunakan model pembelajaran lain yang juga mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, disarankan untuk memperhatikan kelemahan-kelemahan dan perlu mengkaji lebih dalam tentang model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video, sehingga penelitian yang dilakukan menjadi lebih baik. Hambatan pada saat penelitian yaitu apabila siswa tidak dilatih terlebih dahulu maka akan menghambat proses penerapan model *Role Playing* berbantuan media video di dalam kelas. Selain itu, karena pembelajaran difokuskan pada bermain peran disarankan untuk mempersiapkan naskah terlebih dahulu untuk dipelajari oleh siswa. Berdasarkan hambatan dalam penelitian, disarankan perlu mempersiapkan naskah bermain peran sehingga pembelajaran berjalan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Peny Puji. 2013. *Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak*. Skripsi: Universitas Ahmad Dahlan. Online. Available at <http://www.e-jurnal.com/2013/09/efektivitas-metode-bermain-peran-role.html>. [accessed 03/05/2016].
- Belova, Nadja. 2013. *The Evaluation Of Role Playing In The Context Of Teaching Climate Change*. International Journal Of Role-Playing: University of Bremen. Available at [https://www.Esera.org/media/eBook\\_2013/strand%207/Nadja\\_Belova\\_11Dec2013.pdf](https://www.Esera.org/media/eBook_2013/strand%207/Nadja_Belova_11Dec2013.pdf). [accessed 04/05/2016].
- Crow, Mary Lynn and Nelson, Larry P. 2015. *The Effects of Using Academic Role-Playing in a Teacher Education Service-Learning Course*. International Journal Of Role-Playing, 5 Pre-Layout Online Version: The University of Texas at Arlington. Available at [http://ijrp.subcultures.nl/wpcontent/uploads/2015/01/IJRP5\\_CrowNelson.pdf](http://ijrp.subcultures.nl/wpcontent/uploads/2015/01/IJRP5_CrowNelson.pdf). [accessed 04/05/2016].
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gave Media.
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Pustaka Kunci.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ikhfa, Muhammad Faqihudin. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Pada Pokok Bahasan Menerima Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Melalui Metode Role Playing Di Sd Nu Wanasari Kabupaten Indramayu*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Available at [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25036/1/M.FAQIHU\\_IN20IKHFA208090183006.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25036/1/M.FAQIHU_IN20IKHFA208090183006.pdf). [accessed 04/05/2016].
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.



- Kartini, Tien. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia. Available at [http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN\\_DASAR/Nomor\\_8\\_Oktober\\_2007/pdf](http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8_Oktober_2007/pdf). [accessed 26/12/2016].
- Kisnawaty, Pundhirela. 2013. *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang. Available at <http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126.pdf>. [accessed 26/12/2015].
- Mikarsa, Hera Lestari. dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Sri. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Role Playing Dengan Media Video Siswa Kelas V Sdn Kandri 01 Kota Semarang*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang. Available at <http://lib.unnes.ac.id/17430/1/1401409190.pdf>. [accessed 04/05/2016].
- Pratiwi, Ika Ari. 2015. *Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran Ips*. Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 1 No. 2 Tahun 2015 ISSN 2460-1187: Universitas Muria Kudus. Available at <http://Fjurnal.umk.ac.id>. [accessed 04/05/2016].
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- Sitepu, Melyani Sari. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Di Yogyakarta*. Jurnal Ilmiah Inkoma. Volume 26. Nomor 1: Undaris.

Available at <http://Fjurnal.undaris.ac.id/Findex.php2Fjurnal2Farticle2Fdownload2F>. [accessed 04/05/2016].

- Setiani, Tita. 2014. *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri Pakem 2 Sleman*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta. Available at <http://eprints.uny.ac.id/12766/1/SKRIPSI%20Tita%20Setiani.pdf>. [accessed 04/05/2016].
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soewarso dan Tri Widiarto. 2012. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani Wisma Kalimetro.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online. Available at <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf>. [accessed 26/12/2015].

Wahyudin, Dinn. dkk. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Yonny, Acep. dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

