



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

Rina Hendriani<sup>1</sup>, Sumardi<sup>2</sup>, Nana Ganda<sup>3</sup>

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
email: hendriani.rina@gmail.com

#### Abstract

Researchers conducted a preliminary study in SDN 1 Gunungpereng related problems faced in the social studies learning. Researchers found several problems such as the conventional learning are still predominantly used by teachers, lack of interest in studying social science at students and the results of the social studies is still less than optimal. Aims of this research is to know the learning outcomes of students who use the role play method in learning, the learning outcomes of students who did not use a role play method in learning and to know the influence of role play method in student learning outcomes on the struggle for maintaining independence material in V grade SDN 1 Gunungpereng. The research method used was experimental methods using a quantitative approach with a Quasi Experimental design research. The population in this research is the grade V SDN 1 Gunungpereng totaling 50 people and the sample in this research are 25 students in grade V-A as experiment class and 25 students in grade V-C as control class. The control class is the class that does not use a role play method in learning, whereas the experiment class is a class that uses a role play method in learning. The result showed that the learning outcomes of students in control class get the pre test with an average score 8,80 and average score post test in control class after learning is 12,56. The average pre test students in the experiment class is 8,64 and the average score on the post test class experiment after learning is 15,48. So it can be known that learning outcomes of students who use the role play method better than learning that does not use the role play method. In addition, the average difference post test score in both classes, obtained the value of Sig. < 0,05 is 0,001 < 0,05 then  $H_0$  was rejected and then  $H_a$  accepted. The result show that there are influence of role play method to the result of student learning outcomes on the struggle for maintaining independence material.

**Keywords :** Social Studies, Role Play Method, Learning Outcomes.

#### Abstrak

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN 1 Gunungpereng terkait permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran IPS. Peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti pembelajaran konvensional masih dominan digunakan oleh guru, kurangnya minat belajar IPS pada siswa dan hasil belajar IPS masih kurang optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya, hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya dan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan di kelas V SDN 1 Gunungpereng. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitiannya adalah *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Gunungpereng yang berjumlah 50 orang dan sampel dalam penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan 25 orang siswa kelas V-C sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas kontrol memperoleh hasil *pre test* dengan rata-rata skor 8,80 dan rata-rata skor *post test* di kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran adalah 12,56. Adapun rata-rata *pre test* siswa di kelas eksperimen adalah 8,64 dan rata-rata skor *post test* di kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran adalah 15,48. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode bermain peran lebih baik daripada pembelajaran yang tidak menggunakan metode bermain peran. Selain itu, pada uji perbedaan rata-rata skor *post test* pada kedua kelas, diperoleh nilai Sig. < 0,05 adalah 0,001 < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

**Kata Kunci :** Pembelajaran IPS, Metode Bermain Peran, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan dapat membangun manusia yang terdidik dan cerdas. Dalam pendidikan terdapat suatu proses dan hasil. Prosesnya diwujudkan dalam suatu proses pembelajaran dan hasilnya berupa potensi-potensi yang dikembangkan melalui proses pembelajaran. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa yang bersifat timbal balik. Melalui pembelajaran, setiap individu akan memperoleh perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Perubahan perilaku tersebut mengandung nilai-nilai positif yang dapat diperoleh dari proses pembelajaran. Nilai-nilai positif tersebut selalu ada dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

“Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS” (Rachmawati, 2014, hlm. 2). Adapun beberapa kajian dalam IPS menurut pendapat Team Dosen Pengajar IPS (2013, hlm. 6) mengemukakan bahwa “Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah”. Banyaknya kajian-kajian ilmu yang terdapat pada mata pelajaran IPS akan memberikan pengetahuan yang banyak pula kepada siswa khususnya pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial.

Fungsi dari pendidikan IPS di SD yaitu “untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia” (Team Dosen Pengajar IPS, 2013, hlm. 12). Fungsi-fungsi tersebut dapat terwujud apabila dalam pelaksanaan pembelajaran IPS guru mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik minat siswa agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan strategi belajar mengajar dengan baik. Strategi yang dimaksud dapat berupa metode yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Hakim (2014, hlm. 3) mengatakan bahwa “metode mengajar yang baik adalah dengan memperhatikan karakteristik peserta didik”. Apabila guru mampu membaca dan memahami karakteristik siswa, maka guru akan mampu menyesuaikan strategi yang akan digunakan ketika melakukan proses belajar mengajar.

Namun, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran IPS di SD guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode yang dominan digunakan yaitu metode ceramah. Sehingga tak jarang minat siswa dalam belajar IPS masih kurang. Ketika minat belajar siswa kurang dan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar, maka siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dan hasil belajar pun tidak optimal. Padahal seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh siswa karena di dalamnya terdapat nilai-nilai positif yang bermanfaat untuk kehidupan siswa dalam lingkungan masyarakat, bangsa dan negara.

Berpijak dari kesenjangan tersebut, diperlukan suatu pembelajaran bermakna yang berangkat dari suatu metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan siswa agar siswa mampu memahami materi dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Adapun metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode bermain peran, berdasarkan hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan

Mempertahankan Kemerdekaan" yang dilaksanakan dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungpereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun desain penelitian yang digunakan yakni *Quasi Eksperimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pada metode eksperimen ini, terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada penelitian ini peneliti memberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus dalam arti tidak menggunakan metode bermain peran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Gunungpereng yang berlokasi di Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. Waktu yang digunakan untuk penelitian yakni selama empat hari, yakni tanggal 6, 8, 10 dan 12 Mei 2017. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Gunungpereng Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya. Adapun sampel yang digunakan yakni siswa kelas V-A SD Negeri 1 Gunungpereng berjumlah 25 orang dan siswa kelas V-C SD Negeri 1 Gunungpereng

berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yakni teknik *nonprobability sampling* dengan menggunakan *sampling jenuh*. “*Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel” (Sugiyono, 2016, hlm. 85). Teknik ini dipilih karena jumlah populasi yang akan diteliti tidak terlalu banyak.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yakni berupa tes. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang dilakukan pada masing-masing kelas. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yakni *pre test* (dilakukan sebelum diberi perlakuan) dan *post test* (dilakukan setelah diberi perlakuan). Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes hasil belajar. Tes yang dimaksud yakni tes objektif dengan bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari empat pilihan jawaban. Arifin (2012, hlm. 135) mengatakan bahwa “disebut tes objektif karena penilaiannya objektif. Siapapun yang mengoreksi jawaban tes objektif hasilnya akan sama karena kunci jawabannya sudah jelas dan pasti”. Soal tes hasil belajar ini disajikan sesuai dengan ranah kognitif yang digunakan pada penelitian ini meliputi pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. Penyajian soal tes hasil belajar merujuk pada materi IPS yang terdapat di kelas V yakni tentang perjuangan mempertahankan

kemerdekaan. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik analisis statistik. Statistik yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### Temuan

*Pre test* dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuan diberikan *pre test* yakni untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*. Data hasil *pre test* diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing siswanya berjumlah 25 orang. Setelah data diperoleh, data tersebut kemudian dikategorikan menurut interval kategori menurut Rahmat dan Solehudin (dalam Ratnasari, 2012, hlm. 36). Adapun interval kategori yang dimaksud yakni: dikategorikan menurut interval kategori Cece Rahmat dan Solehudin (dalam Muharram, M. R. W., 2014, hlm. 16) interval kategori memiliki ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Interval Kategori**

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Adapun keterangannya yakni  $X_{ideal}$  adalah item instrumen x skor tertinggi,  $\bar{X}_{ideal}$  adalah

$$\frac{1}{2} X_{ideal}, S_{ideal} \text{ adalah } \frac{1}{3} \bar{X}_{ideal}.$$

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni 20 soal pilihan ganda dengan skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Setelah dilakukan perhitungan dalam mencari  $X_{ideal}$ ,  $\bar{X}_{idel}$  dan  $S_{ideal}$  didapatkan nilai  $X_{ideal} = 20$ ,  $\bar{X}_{idel} = 10$  dan  $S_{ideal} = 3,3$ . Setelah diperoleh data skor hasil *pre test*, kemudian dikategorikan menurut interval kategori. Adapun hasil *pre test* yang telah didapat dari kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Kategori Hasil Pre Test**  
**Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Interval	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
$X \geq 14,96$	Sangat Tinggi	1	4	0	0
$11,65 \leq X < 14,95$	Tinggi	4	16	5	20
$8,35 \leq X < 11,65$	Sedang	8	32	7	28
$5,05 \leq X < 8,35$	Rendah	9	36	11	44
$X < 5,05$	Sangat Rendah	3	12	2	8

Tabel 2 menunjukkan adanya perbedaan kategori hasil belajar siswa pada *pre test* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol dari 25 siswa yang mengikuti *pre test*, hasil *pre test* yang didapat masuk ke dalam semua kategori yakni 1 orang dengan persentase 4% termasuk pada kategori sangat tinggi, 4 orang dengan persentase 16% termasuk pada kategori tinggi, 8 orang dengan persentase 32% termasuk pada kategori rendah dan 3 orang dengan persentase 12% termasuk pada kategori sangat rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen dari 25 siswa yang

mengikuti *pre test*, hasil *pre test* yang didapat masuk ke dalam empat kategori saja, yakni 5 orang dengan persentase 20% termasuk pada kategori tinggi, 7 orang dengan persentase 28% termasuk pada kategori sedang, 11 orang dengan persentase 44% termasuk pada kategori rendah dan 2 orang dengan persentase 8% termasuk pada kategori sangat rendah. Setelah data terkumpul, selanjutnya data diolah dengan menggunakan program SPSS 16.0. Pengolahan data bertujuan untuk mengetahui data deskriptif skor *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni 8,80 untuk kelas kontrol dan 8,64 untuk kelas eksperimen.

*Post test* dilakukan pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Perlakuan atau *treatment* khusus hanya diberikan pada kelas eksperimen saja yakni pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran tidak dilakukan dengan metode bermain peran melainkan hanya dengan menggunakan metode ceramah seperti biasanya. Adapun rekapitulasi interval kategori hasil *post test* pada kedua kelas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Kategori Hasil Post Test**

**Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Interval	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		F	%	F	%
$X \geq 14,96$	Sangat Tinggi	7	28	17	68
$11,65 \leq X < 14,95$	Tinggi	11	44	5	20
$8,35 \leq X < 11,65$	Sedang	5	20	3	12
$5,05 \leq X < 8,35$	Rendah	2	8	0	0
$X < 5,05$	Sangat Rendah	0	0	0	0

Pada tabel 3 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada *post test* di kelas kontrol masuk pada empat kategori. Hal tersebut dibuktikan dalam interval kategori hasil belajar siswa bahwa pada kelas kontrol terdapat 7 orang dengan persentase 28% termasuk pada kategori sangat tinggi, 11 orang dengan persentase 44% termasuk pada kategori tinggi, 5 orang dengan persentase 20% termasuk pada kategori sedang, 2 orang dengan persentase 8% termasuk pada kategori rendah. Adapun hasil belajar siswa yang didapatkan dari hasil *post test* di kelas eksperimen masuk pada tiga kategori yakni 17 orang dengan persentase 68% termasuk pada kategori sangat tinggi, 5 orang dengan persentase 20% termasuk pada kategori tinggi dan 3 orang dengan persentase 12% termasuk pada kategori sedang. Setelah data terkumpul, selanjutnya data diolah dengan menggunakan program *SPSS 16.0* untuk dilihat perbedaan rata-ratanya. Adapun rata-rata yang diperoleh dari hasil *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni 12,56 untuk kelas kontrol dan 15,48 untuk kelas eksperimen.

untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan, maka peneliti akan melakukan uji N-Gain. Dalam melakukan uji N-Gain, peneliti menggunakan bantuan *software Microsoft Office Excel 2007*. Hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas kontrol memperoleh jumlah N-Gain sebesar 8,2 dengan rata-rata N-Gain yakni 0,3 yang termasuk pada kategori rendah. Sedangkan hasil perhitungan uji N-Gain kelas eksperimen diperoleh jumlah N-Gain sebesar 15,5 dengan rata-rata N-Gain yakni 0,6 yang termasuk pada kategori sedang. Dilihat dari rata-rata tersebut terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dimana pada kelas eksperimen terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sedang, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol termasuk pada kategori rendah. Adapun rekapitulasi frekuensi dan persentase kategori peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4**  
**Rekapitulasi Kategori Peningkatan**  
**Hasil Belajar Siswa**

Normal Gain	Kategori	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
-------------	----------	---------------	------------------

		F	%	F	%
NG > 0,7	Tinggi	0	-	7	28
0,3 > NG ≤ 0,7	Sedang	10	40	15	60
NG ≤ 0,3	Rendah	15	60	3	12

Tabel 4 dapat dijelaskan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol sebanyak 10 orang dengan persentase 40% termasuk pada kategori sedang dan 15 orang dengan persentase 60% termasuk pada kategori rendah. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebanyak 7 orang dengan persentase 28% termasuk pada kategori tinggi, 15 orang dengan persentase 60% termasuk pada kategori sedang dan 3 orang dengan persentase 12% termasuk pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol.

Pada uji normalitas diperoleh hasil bahwa semua data berdistribusi normal dan pada uji homogenitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki varians yang sama (homogen). Setelah data diketahui berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen), maka dilanjutkan dengan melakukan uji beda rata-rata. Uji statistik perbedaan dua rata-rata dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik melalui uji-t (*Compare means Independent Sample T-test*) yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 16.0*.

Hasil yang didapat dari uji perbedaan dua rata-rata melalui uji-t (*Compare means Independent Sample T-test*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, hasil tersebut didapat dari data hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari uji perbedaan rata-rata membuktikan keberhasilan hipotesis penelitian ini bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Hipotesis tersebut terbukti dari perolehan nilai Sig. < 0,05 yakni 0,001 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

### Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan yang Tidak Menggunakan Metode Bermain Peran  
Setelah melakukan penelitian kemudian data dianalisis dan diolah, diperoleh rata-rata skor *pre test* pada kelas kontrol yakni 8,80. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil *pre test* di kelas kontrol termasuk pada lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Setelah *pre test* dilakukan, langkah selanjutnya yakni melakukan proses pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah seperti

pembelajaran yang biasa dilakukan. Apabila pembelajaran telah dilakukan, langkah selanjutnya yakni melakukan *post test* guna mengetahui perubahan hasil belajar berdasarkan kemampuan siswa pada kelas kontrol setelah dilakukan proses pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa yang didapat dari hasil *post test* di kelas kontrol termasuk pada empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah dengan rata-rata hasil *post test* yang diperoleh di kelas kontrol yakni 12,56. Hasil perhitungan uji N-Gain diketahui bahwa kelas kontrol memperoleh jumlah N-Gain secara keseluruhan yakni sebesar 8,2 dengan rata-rata N-Gain yakni 0,3. Rata-rata peningkatan hasil belajar tersebut termasuk pada kategori rendah.

## 2. Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan yang Menggunakan Metode Bermain Peran

Pada tes awal atau *pre test*, di kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar pada kategori sangat tinggi artinya hasil belajar siswa pada *pre test* di kelas eksperimen hanya termasuk pada kategori tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen yakni 8,64. Hasil tersebut lebih kecil jika dibandingkan dengan rata-rata hasil *pre test* pada kelas kontrol dan hal ini sangat mendukung untuk dilakukan suatu pemberian perlakuan pada kelas eksperimen

guna meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan memeberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan metode bermain perdan dalam pembelajaran yang dilakukan pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Setelah diberikan perlakuan, langkah selanjutnya yakni memberikan tes akhir atau *post test* pada kelas eksperimen. Tujuan diberikan *post test* yakni untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Jika hasil *post test* di kelas kontrol masih terdapat siswa yang masuk kategori rendah, pada hasil *post test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada hasil *post test* yang termasuk pada kategori rendah. Rata-rata hasil *post test* pada kelas eksperimen yakni 15,48. Adapun hasil belajar siswa yang didapat dari hasil *post test* di kelas eksperimen termasuk pada tiga kategori yaitu sangat tinggi, tinggi dan sedang.

Pada hasil perhitungan N-Gain diperoleh jumlah N-Gain secara keseluruhan yakni 15,5 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,6. Peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen termasuk pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol.

### 3. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

Pada uji normalitas dan homogenitas didapatkan hasil bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen).

Setelah diketahui data yang digunakan berdistribusi normal dan varians dari dua kelompok adalah homogen, maka langkah selanjutnya yakni membuktikan ada tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa yakni apabila rata-rata dari hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan rata-rata N-Gain pada kelas kontrol. Hasil perhitungan uji N-Gain diketahui bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh dari kedua kelas yakni kelas kontrol memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,3 dan kelas eksperimen memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,6. Untuk itu, dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya menunjukkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya.

Selain dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui uji N-Gain, dalam membuktikan ada tidaknya pengaruh

metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dapat pula dilakukan dengan uji beda rata-rata melalui *independent sample t-test* untuk data *post tes* pada kedua kelas. Nilai Sig. yang diperoleh dari uji beda rata-rata yakni 0,001. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) atau signifikansi uji dua pihak < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk itu, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan hasil yang tidak sama ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ). Jadi, berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh suatu kesimpulan bahwa penelitian ini memperoleh hasil dengan menolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_a$  yang berarti terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

### SIMPULAN

1. Hasil belajar siswa yang didapat dari hasil *pre test* di kelas kontrol termasuk pada lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Adapun rata-rata skor *pre test* pada kelas kontrol yakni 8,80. Setelah melakukan *pre test*, kemudian dilakukan proses pembelajaran dengan tidak menggunakan

metode bermain peran dalam pembelajarannya. Hasil *post test* yang diperoleh pada kelas kontrol termasuk pada empat kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah dengan rata-rata hasil *post test* yang diperoleh di kelas kontrol yakni 12,56.

2. Rata-rata *pre test* pada kelas eksperimen yakni 8,64. Setelah diberikan perlakuan khusus atau *treatment* yakni dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya, didapat hasil belajar yang meningkat dari hasil belajar sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil *post test* di kelas eksperimen termasuk pada tiga kategori yaitu sangat tinggi, tinggi dan sedang dengan rata-rata hasil *post test* pada kelas eksperimen yakni 15,48. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya. Terbukti dengan hasil belajar kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan tidak ada yang termasuk pada kategori rendah dan sangat rendah.
3. Adanya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan terlihat pada nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen yang

menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya yakni 0,6 termasuk pada kategori sedang dan nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol yang tidak menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya yakni 0,3 termasuk pada kategori rendah. Hal ini dibuktikan pula dari uji hipotesis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata dengan diperoleh nilai Sig. < 0,05 yakni  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, hasil belajar siswa yang menggunakan metode bermain peran yakni di kelas eksperimen lebih besar daripada hasil belajar siswa di kelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hakim, A.R., dkk. (2014). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS kelas V SDN Segugus Karang Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (1), hlm. 2.
- Rachmawati, Mega. (2014). Meningkatkan pemahaman siswa tentang perjuangan bangsa Indonesia secara diplomasi melalui teknik simulasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), hlm. 2.

Ratnasari, Reni. (2016). *Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Tasikmalaya.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Team Dosen Pengajar IPS. (2013). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: UPI Tasikmalaya.