

Anjani et al., Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing.....

Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015

(THE EFFECT OF THE USE OF ROLE PLAYING METHOD TO THE THIRD GRADE STUDENTS LEARNING OUTCOME WITH THE THEME OF THE EVERYDAY NEEDS THE SUB THEME KINDS OF JOBS IN SDN DABASAH 3 BONDOWOSO YEAR 2014/2015)

Ratna Puji Anjani, M. Sulthon Masyhud, Chumi Zahroul Fitriyah
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: m_sulthon_unej@yahoo.com

ABSTRAK

Penggunaan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa pasif di dalam kelas serta hasil belajar yang kurang optimal. Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan potensi siswa memahami pembelajaran melalui sarana yang menyenangkan sehingga merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso yang masing-masing berjumlah 29 siswa. Desain penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, dokumentasi dan tes, namun data yang dianalisis yaitu tes. Skor tes siswa berupa selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen 13,09 dan kelas kontrol sebesar 7,57 yang kemudian dianalisis dengan rumus uji-t menggunakan program SPSS versi 14.00 sehingga diperoleh $t\text{-hitung} = 3,629$ dengan keefektifan relatif sebesar 53,49%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t\text{-test} > t\text{-tabel}$ ($3,629 > 2,003$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, hasil belajar, penelitian eksperimen, kurikulum KTSP.

ABSTRACT

Using an appropriate method is one of the factors that effect learning outcome. Besides, using the monotonous learning method can make students feel bored and affected students to be passive in their class and less learning outcome. Role playing method is one of the alternative methods that can be used by teacher to comprehend their learning through appreciate and interesting learning method. The purpose of this research is to know whether there is effect of role playing method in the learning outcome for third grade students using daily necessity topic and the kinds of jobs subtopic in Dabasah 3 Bondowoso Elementary School. This research methodology used is experiment research with population of third grade students, consisting of 29 students. This research design applied's pretest-posttest control group design. To collect the data used interview, documentation and test method, where is to analysis the data used test. However, the scoring student test is the different average pre-test and post-test value. Nevertheless, for experiment class = 13,09 and control class = 7,57. It can be analysed by using t-test formula especially SPSS program 14.00 version. It is found this $t_{\text{test}} = 3,629$ and the effectively relative was 53,59 %. These result have that shown $t\text{-test} > t\text{-table}$ ($3,629 > 2,003$), there is a significant in effect in using the role playing method for the third grade students learning outcome with the theme of the everyday needs the sub theme kinds of jobs in Dabasah 3 Bondowoso Elementary School.

Keywords: The Role Playing method, results studied, the experiment research, KTSP Curriculum

Pendahuluan

IPS adalah ilmu yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Kurikulum (Depdiknas, 2006:5) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Menurut Talut (dalam Zahroul, dkk 2011:30) anak didik diharapkan dapat menjadi anggota yang produktif, berpartisipasi dalam masyarakat yang merdeka, mempunyai rasa tanggung jawab, tolong menolong dengan sesamanya, dan dapat mengembangkan nilai-nilai dan ide-ide dari masyarakatnya. Ahmadi (2011:10) merumuskan mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1)mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2)memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3)memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4)memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Tujuan utama pengajaran *Social Studies* (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik

Proses pembelajaran IPS tidak hanya diarahkan pada kemampuan siswa menghafal konsep-konsep saja. Siswa diharapkan memiliki wawasan berpikir yang beragam sehingga mereka dapat mempelajari IPS sebagai konsep dan mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Hal ini sesuai dengan tujuan mata pelajaran IPS dalam Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah agar siswa memiliki kemampuan untuk: a).mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, b)memiliki

kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, c)memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, d)memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tema keperluan sehari-hari adalah salah satu tema yang di bahas dalam pembelajaran di kelas III semester genap. Cakupan dari tema ini cukup luas, dan salah satu subtema yang dibahas didalamnya adalah subtema jenis-jenis pekerjaan. Pada mata pelajaran IPS standar kompetensi yang digunakan adalah memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang sedangkan kompetensi dasarnya adalah mengenal jenis-jenis pekerjaan. Pada penelitian ini mata pelajaran IPS diintegrasikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki standar kompetensi sebagai berikut: mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita sedangkan kompetensi dasarnya adalah menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar .

Penggunaan pendekatan dan metode yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pendekatan dan metode mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai metode mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari (Sugihartono, 2006: 83). *Role Playing* atau bermain peran (Wahab, 2012:109) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Clark (dalam Wahab, 2012: 110) mengemukakan beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran diantaranya adalah: a.untuk memotivasi, b.untuk membuat situasi historis atau kontemporer yang jelas dimana ada konflik emosi, sudut pandang yang berbeda, masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, atau latar belakang etnis dan lain-lain c.untuk mengubah sikap, d.untuk mengajarkan nilai-nilai, e.untuk mengajarkan konten yang berkaitan dengan hubungan manusia, f.untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan dengan menunjukkan berhasil tidaknya metode yang digunakan untuk memecahkan masalah antar kelompok dan masalah interpersonal, dengan memberikan

Anjani *et al.*, Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing.....

latihan dalam mengambil peran kehidupan nyata, dan dengan berlatih proses demokrasi. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran dan persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Guru harus mampu mengarahkan dan membimbing siswa agar tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui penerapan metode *role playing* tercapai. Menurut Uno (2011:26-27) penerapan metode bermain peran dapat berjalan baik dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini: pemanasan, memilih pemain, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Metode *role playing* memiliki nilai tambah karena banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar diantaranya, yaitu: a) partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Alasan lainnya yaitu karena siswa kelas rendah masih memerlukan pemahaman materi secara konkrit, ketika siswa mengalami sendiri pengalaman belajarnya maka hal itu akan membuat pengetahuan yang dipelajarinya bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015"

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan desain *pretest-posttest control grup design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau dampak dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penentuan kelas eksperimental dan kelas kontrol dilakukan secara random atau acak. Kedua kelas, yaitu kelas eksperimental dan kontrol sama-sama diberikan *pre-test*, untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing kelas. Langkah berikutnya kedua kelas diberikan perlakuan (*treatment*), kelas eksperimental diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran yang akan diteliti, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh guru di sekolah. Setelah diberi perlakuan, kedua kelas yaitu kelas eksperimental dan kontrol diberikan *post-test* dengan alat ukur yang sama, untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. Berikut tabel pelaksanaan desain *pretest-posttest control grup design*.

Tabel 1: Desain Penelitian

E	:	O ₁	X ₁	O ₂
K	:	O ₃	X ₂	O ₄

Arikunto, 2006:86

Keterangan:

E : kelompok eksperimen

K : kelompok kontrol

O₁ : hasil *pre-test* kelas eksperimen

O₂ : hasil *post-test* kelas eksperimen

O₃ : hasil *pre-test* kelas kontrol

O₄ : hasil *post-test* kelas kontrol

X₁ : perlakuan berupa penggunaan metode *role playing*

X₂ : perlakuan tidak menggunakan metode *role playing*

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas III SDN Dabasah 3 Bondowoso yang terdiri dari 3 kelas yakni kelas III-A, III-B dan III-C. Sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu menggunakan uji anova. Hasil uji anova di dapat diperoleh hasil f-hitung sebesar 0,523. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan f-tabel = 3,105 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil f-hitung < f-tabel (0,523 < 3,105) menunjukkan tidak ada perbedaan mean dari ketiga kelas sehingga ketiga kelas tersebut dinyatakan homogen. Jika dilihat dari tabel signifikansi yaitu 0,595 nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan yakni 0,05. Selanjutnya dengan menggunakan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan pengundian tersebut ditentukan kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol.

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu metode *role playing*. Variabel terikat yaitu hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan. Variabel kontrol yaitu guru kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sama, materi pelajaran yang sama, waktu pengajaran yang sama dan kemampuan siswa yang sama.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan tes hasil belajar yang berupa beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik t-test sampel terpisah untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-

Anjani et al., Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing....

jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso. Ketentuan untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{tes} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebagai berikut.

- Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan H_a diterima
- Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan H_a ditolak.

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso diterima. Apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t_{tes} < t_{tabel}$ maka (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso diterima dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso ditolak. Selanjutnya, untuk proses penghitungannya digunakan program SPSS versi 14.00.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penghitungan nilai *pre-test post-test* kelas eksperimen dan kontrol yang didapat selama penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 2 Perbandingan nilai siswa

Keterangan	Kelompok Penelitian	
	Kelas	Kelas
	Eksperimen	Kontrol
\sum nilai <i>pre-test</i> siswa	2066	2089,3
N (jumlah siswa)	29	29
Rata-rata nilai siswa	71,24	72,04
\sum nilai <i>post-test</i> siswa	2445,8	2308,8
N (jumlah siswa)	29	29
Rata-rata nilai siswa	84,33	79,61

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan metode *role playing* yaitu menerapkan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan pada kelas kontrol. Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengkaji perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing*. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas III-A sebagai kelas eskperimental dan pembelajaran pada kelas III-B sebagai kelas kontrol menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan tanpa menggunakan metode *role playing*.

Uji homogenitas dilakukan, sebelum dilaksanakan pembelajaran di ketiga kelas tersebut, dengan menggunakan data hasil Ulangan Tengah Semester. Hasil uji anova di dapat diperoleh hasil f-hitung sebesar 0,523. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan f-tabel = 3,105 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil f-hitung < f-tabel (0,523 < 3,105) maka H_0 menunjukkan tidak ada perbedaan mean dari ketiga kelas sehingga ketiga kelas tersebut dinyatakan homogen. Jika dilihat dari tabel signifikansi yaitu 0,595 nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan yakni 0,05.

Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian. Adapun hasilnya yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan data yang telah disebutkan dapat dilihat bahwa nilai *pre-test* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak menunjukkan perbedaan jumlah yang jauh. Pada jumlah kelas eksperimen 2066 dan jumlah kelas kontrol 2089,3 dengan jumlah siswa kedua kelas sama, yaitu 29 siswa. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen 71,24 dan kelas kontrol 72,04. Kemudian, setelah diberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan dapat dilihat dari hasil jumlah dan rata-rata *post-test* kedua kelas terdapat perbedaan yang signifikan. Jumlah nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 2445,8 sedangkan jumlah nilai

Anjani et al., Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing....

post-test kelas kontrol 2308,8. Sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 84,33 dan rata-rata nilai kontrol sebesar 79,61. Terlihat perbedaan peningkatan hasil belajar dan pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berbeda menggunakan metode *role playing* dan tanpa menggunakan metode *role playing*. Kegiatan berikutnya melakukan uji t dengan menggunakan data hasil selisih *pre-test* dan *post-test*. Uji t dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%.

Uji-t independen antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan nilai selisih antara *post-test* dan *pre-test*. Nilai siswa yang di ajar menggunakan metode *role playing* mempunyai rata-rata nilai sebesar 84,33, sedangkan nilai siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional mempunyai nilai lebih rendah yakni rata-rata 79,61. Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis H_a atau H_o yang akan diterima. Hasil uji statistik *independent test* menggunakan program SPSS versi 14 sebesar 3,629. Kemudian dikonsultasikan dengan dengan $db=65$. Diperoleh bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,629 > 2,003$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dan tidak menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran terhadap nilai siswa. Artinya H_a yang menyatakan ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas III tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan di SDN Dabasah 3 Bondowoso diterima. Kemudian untuk mengetahui keefektifan relatif (ER) metode *role playing* digunakan rumus ER, melalui perhitungan rumus ER diperoleh hasil 53,49%. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan sebesar 53,49% antara nilai siswa yang diajar dengan menerapkan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa yang diajar dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso. Hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan selisih *pre-test post-test* kedua kelas yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,629 dan t_{tabel} sebesar 2,003 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak yaitu ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso. Selain dilakukan penghitungan t_{hitung} dilakukan juga penghitungan keefektifan relatif metode *role playing* dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil penghitungan keefektifan relatif (ER) diperoleh hasil ER

sebesar 53,49% dengan tingkat keefektifan relatif sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas III-A yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasil lebih baik 53,49% dibandingkan dengan kelas III-B yang diajar dengan metode konvensional tanpa menggunakan metode *role playing*.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal contohnya intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal meliputi cara orangtua mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, dan cara mengajar guru. Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, ternyata metode *role playing* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tema keperluan sehari-hari subtema jenis-jenis pekerjaan kelas III pada SDN Dabasah 3 Bondowoso.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas saran dalam penelitian ini adalah :

1. guru diharapkan dapat memakai metode *role playing* sebagai metode alternatif dalam proses belajar mengajar di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa,
2. guru harus tegas dan jelas dalam memberikan instruksi pada setiap aktivitas belajar yang akan dilakukan oleh siswa,
3. pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode *role playing* sebagai salah satu metode yang dapat mendukung serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah,
4. perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat diterapkan serta memberikan pengaruh positif yang lebih baik lagi pada hasil belajar mata pelajaran atau tema yang lain.

Daftar Pustaka

- [1] Ahmadi dan Amri. 2011. *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [3] Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006*. Jakarta: Depdiknas
- [4] Sugihartono, dkk. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- [5] Uno, Hamzah. B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [6] Wahab, A. A. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- [7] Zahroul, Rahayu, dan Mardiaty. 2011. *Kajian IPS SD*. Jember: Universitas Jember