



JURNAL EDUPEDIA

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

<http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>

META ANALISIS MODEL ROLE PLAYING ATAU BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SEKOLAH DASAR

Cindy Masnarati¹, Elvira Hoesein Radia²

Universitas Kristen Satya Wacana Jl. Diponegoro No. 52-60, Salatiga

292017071@Student.uksw.edu

Abstrak

Model Role Playing atau bermain peran adalah permainan gerak yang didalamnya terdapat tujuan dan aturan bermain. Tujuan penelitian untuk menganalisis kembali model Role Playing atau bermain peran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS Sekolah Dasar. metode yang digunakan penulis ialah Meta Analisis. Peneliti mengawali dengan merumuskan masalah penelitian dan mencari hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data dikumpulkan dengan mencari melalui jurnal elektronik seperti google scholar dengan kata kunci "hasil belajar", "Role Playing", "Pembelajaran IPS SD" dari penelusuran diperoleh 30 artikel dan diambil yang relevan 10 artikel dari jurnal. Data dianalisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis peneliti model bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar IPS dari yang terendah 12,44% hingga yang tertinggi 58,40% dengan hasil rata-rata 27,03%. Dari perhitungan effect size skor yang didapat yaitu 2,65 masuk dengan kategori besar. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS SD.

Kata kunci: *role playing*, hasil belajar, IPS

How to Cite: Cindy Masnarati. (2021). Meta Analisis Model Role Playing atau Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 5(1): 1-9.

©2021 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2614-1434 (Print)

ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa merubah perilaku siswa agar menjadi seseorang yang dewasa dan hidup mandiri. Pendidikan ialah aspek kehidupan yang mendasar bagi pembangunan bangsa, dimana pendidikan pada saat ini di tuntut untuk lebih mengedepankan pendidikan yang bermutu Budiansyah (2017). Budiansyah (2017) mengemukakan pendidikan yang baik

mencangkup semua system pendidikan seperti kurikulum, tujuan pendidikan, para pendidik dan metode yang cocok dalam kebutuhan dunia pendidikan. Peran pendidik sangat penting dalam system pembelajaran.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, tempat berlangsungnya proses pendidikan yang didalamnya terdapat proses pembelajaran. Peserta didik yang belum mengerti dengan materi pelajaran yang

disampaikan, menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran Kristin (2018) Budiansyah, (2017) mengemukakan materi pelajaran IPS yang cukup luas menjadikan kenyataan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran, karena banyaknya bahan pelajaran yang harus di pelajari. Pembelajaran dengan cara menghafal membuat pemahaman peserta didik menjadi rendah dan hanya bergantung pada guru sebagai sumber informasi Winanti (2019). Hal ini menyebabkan tidak efektifnya proses pelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan menggunakan model dalam pembelajaran agar pembelajaran IPS benar berguna dan bermanfaat bagi peserta didik di sekolah dasar.

Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) ialah salah satu mata pelajaran di kurikulum 2013 SD. Pada tingkatan SD, pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang diterapkan pada siswa sekolah dasar agar dapat menjadi warga Negara yang bertanggung jawab terhadap masalah sosial dan mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik dalam lingkungan masyarakat sekitarnya Putri (2019). Pembelajaran IPS tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengerti apa yang telah diajarkan, tetapi harus bisa memberikan contoh menuju

dewasa dan keberhasilan dengan perilaku sosial yang nyata di lingkungan masyarakat pada materi yang disampaikan. Budiansyah (2017) mengemukakan banyaknya penguasaan pengetahuan social lulusan pendidikan dasar relative cukup, tetapi penerapan nilai, keterampilan social dan partisipasi social masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi oleh Purbiyanti pada siswa kelas 5 SDN Sambirejo 01, guru hanya menggunakan metode Tanya jawab, ceramah dan mencatat sehingga siswa merasa jenuh dan bosan mengikuti pelajaran IPS. Peserta didik juga sangat sulit untuk fokus terhadap suatu materi, peserta didik lebih suka bercerita sendiri dengan teman sebangkunya Purbiyanti (2017). Sama halnya observasi yang dilakukan oleh Elly Kurniawati pada kelas 5 SDN Sambirejo Kecamatan Jabung T.P.2016/2017, dalam mengajar pelajaran IPS guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dalam menggunakan media sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dan kurang bersemangat. Hal tersebut menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS terbilang masih sangat rendah, maka diperlukannya model pembelajaran yang mendukung.

Banyaknya model pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru guna melakukan proses pembelajaran. Salah satu model atau metode tersebut ialah Bermain Peran (Role

3 **Cindy Masnarati**, *Meta Analisis Model Role Playing atau Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*

Playing). Model *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam melaksanakan pelajaran di ruang kelas karena model bermain peran sangat menarik bagi peserta didik, peserta didik dapat bermain peran sebagai tokoh dari peristiwa sejarah atau kejadian di masa lampau Kristin (2018). Jika model *Role Playing* diterapkan pada proses pembelajaran IPS maka sangat tepat karena pembelajaran IPS mempelajari tentang peristiwa atau kejadian yang ada di masa lampau. Selain itu model *Role Playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik Tarigan (2016).

Model Bermain Peran (*Role Playing*) dapat memahami dan mengingatkan peserta didik pada bahan ajar yang ingin dilakukan atau didramakan oleh peserta didik sesuai gaya bahasa dan gaya belajar Nurhasanah (2016). Sejalan dengan pendapat Syaodih dalam Suarsana (2013) Penerapan model *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar, karakteristik yang pertama anak SD adalah suka bermain dan karakteristik kedua yakni suka bergerak. Karena, anak anak pada umumnya menyukai permainan, maka guru harus menyiapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat peserta didik bisa belajar dan bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis keefektifan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dalam mata pelajaran IPS SD.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah meta analisis. Meta analisis adalah suatu metode statistika guna menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian serupa sehingga didapatkan paduan data secara kuantitatif Arif (2017). Penelitian ini mengambil data dari jurnal beberapa media elektronik seperti *google scholar*, *ejurnal* dan *e-repository*. Kata kunci yang dipergunakan untuk pencarian jurnal ialah model bermain peran (*Role Playing*), pembelajaran IPS, dan hasil belajar. Dari hasil pencaharian didapat 30 jurnal artikel lalu diambil 10 artikel yang relevan dan sudah diterbitkan di jurnal online. Pentingnya mengambil artikel yang relevan ialah adanya data *Pretest* dan *posttest* dalam bentuk skor. Peneliti menggunakan analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu statistic sampel berpasangan, korelasi sampel berpasangan, uji Sample berpasangan, *effect size*, dan uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Analisis Sampel

No.	Topik penelitian	Peneliti	Peningkatan hasil belajar			Gain %
			Sebelum	Sesudah	Gain	
1.	Bermain peran, hasil belajar IPS, kerja sama	Rofiatun Nissa	71	79.83	8.83	12.44%
2.	<i>Role playing</i> , hasil belajar IPS	Reni Silvia	57.22	77.22	20	34.95%
3.	<i>Role playing</i> , prestasi belajar IPS	Sriyanto	69.38	81.25	11.87	17.11%
4.	<i>Role playing</i> , aktivitas, hasil belajar IPS	Yudha Kurniawan	68.57	88.57	20	29.17%
5.	Aktivitas, hasil belajar IPS, <i>Role Playing</i>	Raditya Esthi Wijayanti	59.34	73.26	13.92	23.46%
6.	Hasil belajar IPS, <i>Role playing</i>	Widyastuti, Maria Advenia	57.12	90.48	33.36	58.40%
7.	Prestasi belajar IPS, <i>Role Playing</i>	Sartinem	72.94	88.24	15.3	20.98%
8.	<i>Role Playing</i> , Motivasi, hasil belajar IPS	Endah Sulistyorini dan Firosalia Kristin	66.3	77.6	11.3	17.04%
9.	Aktivitas, hasil belajar IPS, <i>Role Play</i>	Elly Qurniawati	71.43	93.19	21.76	30.46%
10.	Bermain peran, hasil belajar Ilmu pengetahuan social	Sastra Wijaya	61.3	77.39	16.09	26.25%
Rata-rata pengaruh model <i>Role Playing</i> atau bermain peran			65.46	82.70	17.24	27.03%

Rata-rata presentasi peningkatan hasil belajar dari yang terendah 12.44% hingga yang tertinggi 58.40%. rata-rata peningkatan kemampuan siswa meningkat dari rata-rata sebelum menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) yaitu 65.46

menjadi 82.70 sesudah diberikan perlakuan model *Role playing*. Besarnya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik SD dalam pembelajaran IPS yaitu 27.03%.

Tabel 2. Uji Normalitas Model Role Playing atau bermain peran
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.194	10	.200*	.883	10	.141
Sesudah	.191	10	.200*	.912	10	.294

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

5 **Cindy Masnarati**, *Meta Analisis Model Role Playing atau Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*

1. Tingkat Sig. skor sebelum menggunakan model Role Playing yaitu $0,141 > 0,05$ berarti nilai berdistribusi normal.
2. Tingkat Sig. skor sesudah menggunakan model Role Playing yaitu $0,294 > 0,05$ berarti nilai berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	65.4600	10	6.14853	1.94434
	Sesudah	82.7030	10	6.82647	2.15872

Pada nilai rata-rata sebelum menggunakan model Role Playing yaitu 65,4600. Kemudian saat sesudah menggunakan model pembelajaran Role Playing mengalami kenaikan mencapai 82,7030.

Tabel 4. Uji paired Sample Correlations

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	10	.415	.234

Pada tabel 4 dilihat dari skor Signifikan ialah $0,234 > 0,05$. Jadi disimpulkan tidak terdapat hubungan antara variabel sebelum dan sesudah karena $> 0,05$.

Tabel 5. Uji Paired Sample Test

		Paired Samples Test			
		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum – Sesudah	-12.20450	-7.742	9	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
		95% Confidence Interval of the Difference		
		Lower		

Pair 1	Sebelum – Sesudah	-17.24300	7.04333	2.22730	-22.28150
--------	-------------------	-----------	---------	---------	-----------

Dalam kolom Sig. (2-tailed) skor 0,000 artinya lebih rendah dari 0,05 (0,000 < 0.05) yang artinya H₀ ditolak dan H_a

diterima. Selain itu, dapat dilihat t_{hitung} sebesar -7,742 dan t_{tabel} 1,83311.

Tabel 6. Interpretasi Effect Size

Batasan	Kategori
0,2 – 0,5	Kecil
0,5 – 0,8	Sedang
d > 0,8	Besar

$$d = \frac{M_{\text{posttest}} - M_{\text{pretest}}}{\sqrt{\frac{(SD_{\text{pretest}}^2 + SD_{\text{posttest}}^2)}{2}}}$$

$$d = \frac{82,7030 - 65,4600}{\sqrt{\frac{6,14853^2 + 6,82647^2}{2}}}$$

$$d = \frac{17,243}{\sqrt{\frac{37,8044212 + 46,6006927}{2}}}$$

$$d = \frac{17,243}{\sqrt{\frac{(84,4051139)}{2}}}$$

$$d = \frac{17,243}{\sqrt{42,202557}}$$

$$d = \frac{6,49634951}{2,6542599}$$

$$d = 2,65$$

Menurut interpretasi effect size hasil dari 2,65 masuk kategori sangat besar. Dapat disimpulkan pada proses pembelajaran IPS jika menggunakan model bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil analisis peneliti dapat dilihat model *role playing* atau bermain peran dari bebrapa hasil peneliti dapat meningkatkan

hasil belajar IPS sekolah dasar, meskipun dengan hasil yang berbeda-beda. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Endah Sulistyorini dan Firosalia Kristin pada tahun 2017 menyatakan adanya model Role Playing atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS sekolah dasar pada kelas 5 di SDN Kadirejo 02 kecamatan Pabelan. hal ini serupa dengan

7 **Cindy Masnarati**, *Meta Analisis Model Role Playing atau Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*

penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti, Maria Advenia menyatakan bahwa model Role Playing atau bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar kelas 5 di SDN Blotongan 01 Salatiga. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Elly Qurniawati bahwa hasil belajar IPS siswa SD dapat meningkat dalam menggunakan Model Role Playing pada kelas 5 di SDN Sambirejo Kecamatan Jabung T.P. 2016/2017.

KESIMPULAN

Jadi hasil analisis Model bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS sekolah dasar dari yang rendah 12,44% sampai skor tertinggi 58,40% sekaligus rata-rata 27,03%. Dapat dilihat dari uji *Pired Sample Test* bahwa nilai Sig. $0,000 < 0,05$ adanya perbedaan terhadap pencapaian hasil belajar siswa sebelum menggunakan model bermain peran dan setelah menggunakan model bermain peran. Berdasarkan *effect size* mendapatkan skor 2.65 yang termasuk kedalam kategori besar. Maka disimpulkan bahwa model bermain peran (*Role Playing*) memiliki pengaruh yang sangat besar guna meningkatkan hasil belajar IPS Sekolah Dasar (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik (Meta-Analisis Data). *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/viewFile/21214/19451>
- Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02). <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/106>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2356>
- Kurniawan, Y. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS di SDN Nambakan Kecamatan Ringinrejo Kabupaten

- Kediri. *UPT Perpustakaan Universitas Negeri Malang*. <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=76486>
- Nissa, R. (2016). Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Dengan Menggunakan Model Cooperative Learning Type Role Playing Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa Kelas V SDN Cinta Asih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Doctoral dissertation, FKIP UNPAS*. <http://repository.unpas.ac.id/12661/>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Purbiyanti, E. W. (2017). Keefektivan Penerapan Model Role Playing dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal of Primary Education*, 6(1), 57-64. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/14597>
- Putri, R. A., Sugiyono, S., & Sabri, T. (2019). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/33307>
- Qurniawati, E. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan Metode Pembelajaran Role Play pada Siswa Kelas V SD Negeri Sambirejo Kecamatan Jabung TP 2016/2017. *Doctoral dissertation, IAIN Metro*. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1927/>
- Sartinem. (2016). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Role Playing pada Siswa Kelas IV SD Teruman Bantul. *repository.upy.ac.id*.
- Silvia, R. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Mi Al-Hudatumpang Talun Blitar. *repository Iain Tulungagung*.
- Sriyanto, S. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Ngreco V Kec. Tegalombo Kab. Pacitan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Wahana Kreatifitas Pendidik (WKP)*, 3(1), 10-18.

9 **Cindy Masnarati**, *Meta Analisis Model Role Playing atau Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar*

- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana . *doctoral dissertation, Ganesha University of Education*.
<https://www.neliti.com/publications/120189/pengaruh-metode-pembelajaran-bermain-peran-berbantuan-asesmen-kinerjaterhadap-ha>
- Sulistiyorini, E. &. (2017). Penerapan Role Playing untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112.
- Widyastuti, M. A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Metode Role Playing pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Blotongan 01 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. *repository.uksw.edu*.
- Wijaya, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 16-20.
- Wijayanti, R. E. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantu Boneka Wayang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa : Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 50-65.
- Winanti, W. A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IV. *Basic Education*, 8(2), 120-131.