

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SDN 59 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Berliana Puteri

NIM : 06131381924039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SDN 59 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Berliana Puteri

NIM: 06131381924039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SDN 59 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh


Berliana Puteri

NIM: 06131381924039

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 19601215198603200

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SDN 59 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Berliana Puteri

NIM: 06131381924039

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 16 Desember 2022

TIM PENGUJI

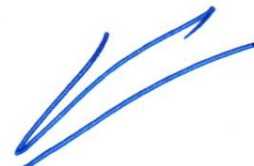
1. Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd



2. Anggota : Vina Amilia Suganda M, M.Pd



Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Berliana Puteri

NIM : 06131381924039

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN 59 Palembang”. Ini adalah benar- benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia No. 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang diajukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan,


Berliana Puteri

NIM. 06131381924039

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN 59 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda M,M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Desember 2022

Penulis,



Berliana Puteri

NIM. 06131381924039

LEMBAR PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah atas berkah rahmat dan karunia Allah SWT saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN 59 Palembang”. Skripsi ini dibuat untuk menyelesaikan Pendidikan strata satu dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Adapun skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tersayang Bapak Essen Aprizal dan Ibu Eti Suherti yang selalu memberikan dukungan baik doa, kasih sayang, motivasi, maupun materi kepada saya. Dan juga telah menjadi alasan terbesar saya untuk terus berusaha keras menyelesaikan studi ini.
2. Seluruh keluarga besar H. Usman Hadi (kakek), Wak, Tante, Om, Kaka Sepupu yang telah memberikan semangat untuk saya dalam menyelesaikan skripsi saya.
3. Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan banyak masukan dan bersedia meluangkan waktunya untuk membantu saya menyusun skripsi ini.
4. Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd sebagai dosen penguji saya yang telah memberikan saran-saran pada skripsi saya sehingga dapat membuat skripsi saya menjadi lebih sempurna.
5. Seluruh dosen PGSD FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA yang telah mengajarkan semua ilmu baru di dalam mata kuliah yang saya tempuh di kampus KM 5 Palembang. Semoga ilmu yang telah diberikan kepada saya dapat bermanfaat di masa yang akan datang.
6. Ibu Erna, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 59 Palembang dan semua guru-guru beserta peserta didik SDN 59 Palembang yang telah banyak membantu dan mempermudah saya ketika melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Admin PGSD UNSRI ibu Dewi Utami yang telah membantu kelancaran administrasi.

8. Seluruh teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2019 kelas Palembang yang telah memberikan banyak dukungan serta tempat berbagi suka maupun duka selama kegiatan perkuliahan.
9. Cemara Ceria S.Pd (Rizka, Echa, Utik, dan Oksa), Nadhia, Suryani sebagai sahabat saya yang selalu ada di saat saya menempuh Pendidikan S1 hingga sampai penyelesaian skripsi saya.
10. Kemas orang yang selalu membantu serta mendukung saya ketika mencari bahan untuk skripsi yang saya tulis.
11. Kak Marta dan Bu Marsih yang sudah banyak membantu saya dalam proses bimbingan skripsi.
12. Almamater kuning dan kampus biru tercinta yang setiap sudutnya punya cerita.

MOTTO

“Bersyukur Apapun Yang Terjadi”

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PRAKATA	v
LEMBAR PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.2.1.Bagi Peserta didik	6
1.4.2.2.Bagi Pendidik	6
1.4.2.3.Bagi Sekolah	7
1.4.2.4.Bagi Peneliti	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengaruh	8
2.2 Model Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	8
2.2.2 Peran Model Pembelajaran	9

2.2.3 Prinsip Model Pembelajaran	11
2.2.4 Ciri – ciri Model Pembelajaran	12
2.2.5 Jenis – jenis Model Pembelajaran Berdasarkan Teori	13
2.3 Model Pembelajaran Role Playing	19
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Role Playing	19
2.3.2 Karakteristik Model Pembelajaran Role Playing	19
2.3.3 Sintaks Model Pembelajaran Role Playing	21
2.3.4 Kelebihan Model Pembelajaran Role Playing	22
2.3.5 Kelemahan Model Pembelajaran Role Playing	22
2.3.6 Hal yang Perlu Diperhatikan Dalam Model Pembelajaran Role Playing	23
2.4 Hasil Belajar	23
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar	23
2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
2.5 Pembelajaran IPS	25
2.5.1 Pembelajaran IPS di SD	25
2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD	26
2.6 Materi Kegiatan Ekonomi	27
2.6.1 Kegiatan Produksi	28
2.6.2 Kegiatan Distribusi	28
2.6.3 Kegiatan Konsumsi	29
2.7 Penelitian Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian	33
3.1.1 Metode Penelitian	33
3.1.2 Desain Penelitian	34
3.2 Variabel Penelitian	35
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3.1 Tempat Penelitian	36
3.3.2 Waktu Penelitian	36

3.4 Populasi dan Sampel	36
3.4.1 Populasi	36
3.4.2 Sampel	36
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	37
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.6 Validitas dan Reliabilitas	39
3.6.1 Uji Validitas	39
3.6.2 Derajat Kesukaran Butir Tes	41
3.6.3 Daya Pembeda	42
3.6.4 Uji Reliabilitas	43
3.7 Teknik Analisis Data	45
3.7.1 Statistik Deskriptif	45
3.7.2 Sattistik Inferensial	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	50
4.1.2 Persiapan Penelitian	51
4.1.3 Deskripsi Data	51
4.1.3.1 Analisis Data Deskriptif	52
4.1.3.1.1 Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	52
4.1.3.1.2 Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	56
4.1.3.1.3 Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	60
4.1.3.1.4 Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	63
4.1.3.1.5 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelopok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	67
4.1.3.1.6 Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelopok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	67
4.1.3.1.7 Perbandingan Nilai <i>Pretest - Posttest</i> Kelopok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	68

4.1.3.2 Analisis Data Inferensial	69
4.2 Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	34
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	37
Tabel 3.3 Nilai – nilai <i>r Product Moment</i>	40
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Butir Soal	41
Tabel 3.5 Derajat Kesukaran Butir Tes.....	42
Tabel 3.6 Daya Pembeda.....	43
Tabel 3.7 Nilai Koefisien Reliabilitas	44
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	44
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	45
Tabel 3.10 Kategori Ketuntasan Pembelajaran IPS	46
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	52
Tabel 4.2 Statistik Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	53
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	54
Tabel 4.4 Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	55
Tabel 4.5 Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	56
Tabel 4.6 Statistik Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	57
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	58
Tabel 4.8 Ketuntasan Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	59
Tabel 4.9 Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	60
Tabel 4.10 Statistik Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	61
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	61
Tabel 4.12 Tingkat Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	62
Tabel 4.13 Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	63
Tabel 4.14 Statistik Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	63
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	65
Tabel 4.16 Tingkat Ketuntasan Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	66
Tabel 4.17 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	67
Tabel 4.18 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	68

Tabel 4.19 Perbedaan <i>Mean Pretest-Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas	71
Tabel 4.22 Hasil Uji <i>Paired Sampel t-test</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Column Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	55
Gambar 4.2 Diagram Column Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	59
Gambar 4. 3 Diagram Column Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	62
Gambar 4.4 Diagram Column <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – kisi <i>Pretest - posttest</i>	80
Lampiran 2 Usul Judul Skripsi.....	87
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal Penelitian.....	88
Lampiran 4 SK Pembimbing.....	89
Lampiran 5 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	91
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL.....	92
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	93
Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	94
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Validator 1	95
Lampiran 10 Lembar Validasi 1	96
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Validator 1	99
Lampiran 12 Surat Permohonan Validasi Validator 2	100
Lampiran 13 Lembar Validasi 2	101
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Validator 2	104
Lampiran 15 RPP Kelompok Eksperimen	105
Lampiran 16 RPP Kelompok Kontrol.....	112
Lampiran 17 Naskah Teks <i>Role Playing</i>	119
Lampiran 18 Uji Coba Soal <i>Pretest – Posttest</i>	140
Lampiran 19 Perhitungan Validitas	146
Lampiran 20 Uji Tingkat Kesukaran.....	147
Lampiran 21 Uji Daya Pembeda.....	147
Lampiran 22 Uji Relibialitas.....	147
Lampiran 23 Perhitungan Data Deskriptif	148
Lampiran 24 Analisis Uji Normalitas	150
Lampiran 25 Analisis Uji Normalitas Perhitungan Manual.....	150
Lampiran 26 Analisis Uji Homogenitas.....	153
Lampiran 27 Anlisis Uji Homogenitas Perhitungan Manual.....	153
Lampiran 28 Analisis Uji <i>Paired Sampel t-test</i>	155

Lampiran 29 Analisis Uji <i>Paired Sampel t-test</i> Perhitungan Manual	156
Lampiran 30 Hasil Pretest Kelompok Eksperimen	159
Lampiran 31 Hasil Pretest Kelompok Kontrol.....	162
Lampiran 32 Hasil Posttest Kelompok Eksperimen	165
Lampiran 33 Hasil Posttest Kelompok Kontrol	168
Lampiran 34 Pembelajaran di Kelas Eksperimen	171
Lampiran 35 Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	174
Lampiran 36 Pelaksanaan Uji Coba	175
Lampiran 37 Hasil Pengecekan Similarity.....	176
Lampiran 38 Kartu Bimbingan Skripsi	177
Lampiran 39 Bukti Perbaikan Hasil Skripsi	178
Lampiran 40 Bukti Izin Penjilidan Skripsi	195

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 59
PALEMBANG**

Berliana Puteri (06131381924039)
berliana.puteri21@gmail.com

Dosen Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
sitidewimaharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran menyenangkan ialah salah satu suasana yang harus dirasakan pelajar abad 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SDN 59 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*, dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 59 Palembang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa yang diambil menggunakan teknik *sampling sistematis*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang sebelumnya sudah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Didapatkan hasil dari perhitungan *Uji Paired Sampel t-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh sig. $0,005 < 0,05$. Berdasarkan hasil *Uji Paired Sampel t-test* tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maknanya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SDN 59 Palembang.

Kata Kunci : *Model Role Playing, Hasil Belajar, Kegiatan Ekonomi*

THE EFFECT OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN GRADE FOURTH SDN 59 PALEMBANG

Berliana Puteri (06131381924039)
berliana.puteri21@gmail.com

Dosen Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
sitidewimaharani@kip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

Fun learning is one of the atmosphere that must be felt by 21st century students. This study aims to determine the effect of using the Role Playing learning model on student learning outcomes in the economic activity material for class IV SDN 59 Palembang. This research is a research using quasi-experimental method, with research design Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri 59 Palembang. The sample in this study was 30 students who were taken using a systematic sampling technique. The instrument used in this study was a multiple choice test. The data analysis technique used is the Paired Sample t-test which has previously been tested for normality and homogeneity tests first. The results obtained from the calculation of the Paired Sample t-test with a significant level of $\alpha = 0.05$, obtained sig. $0.005 < 0.05$. Based on the results of the Paired Sample t-test, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant effect of using the Role Playing learning model on student learning outcomes in the economic activity material for class IV SDN 59 Palembang.

Kata Kunci : *Role Playing Models, Learning Outcomes, Economic Activity*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu usaha seiring kesadaran yang telah direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar. Sistem pembelajaran bertujuan agar tercipta keaktifan dan keefektifan peserta didik dalam pengembangan kapasitas potensi yang dimiliki supaya memiliki kebijaksanaan, kekuatan spiritual, kepribadian, karakter akhlak mulia, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dibutuhkan dirinya, maupun lingkungan yang lebih luas. Demikian merupakan intisari definisi pendidikan berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 mengenai “Sistem Pendidikan Nasional” atau disingkat Sisdiknas. Mengarah pada UU Sisdiknas, fungsi dari pendidikan nasional ialah melaksanakan pengembangan, menumbuhkan kemampuan dan mengkonstruksi peradaban serta karakter bangsa guna memiliki martabat untuk mengatur kehidupan bernegara, mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan mengoptimalkan kemampuan peserta didik untuk membentuk manusia bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, memiliki akhlak mulia, memiliki ilmu, kreatif, cakap serta memiliki kemandirian, dan menjadi warga Negara demokratis dan juga bertanggungjawab. Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi perkembangan serta pembangunan bangsa.

Pada era ini pendidikan menjadi tempat perubahan serta pembaharuan suatu bangsa. Seiring dengan zaman yang semakin maju serta berkembang itu hal yang menuntut perubahan pada sistem pendidikan. Indonesia mempunyai sistem pendidikan yang dirancang sedemikian rupa guna tercapainya pendidikan berkualitas serta didukung oleh komponen penting yang ada di dalamnya, yakni pendidik (pendidik), peserta didik, sarana dan prasarana, dan lain – lain. Pendidikan merupakan usaha yang secara sadar dan terancang untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar. Guna peserta didik dapat mengembangkan potensi diri yang berkembang

secara aktif, memiliki akhlak mulia, menjadi pribadi yang cerdas terampil serta memiliki kekuatan agama secara spiritual dalam proses penyelenggaraan pendidikan harus disertai dengan pemberian sumber daya yang berkualitas.

Pendidikan dapat juga diartikan sebagai suatu proses dengan strategi tertentu, sehingga peserta didik memperoleh atau menerima pengetahuan, pemahaman, dan tata cara bertingkah laku sebagaimana mestinya dengan kebutuhan peserta didik (Muhibbin, 2015). Pendidikan merupakan salah proses peralihan pengetahuan dengan sadar dan terencana untuk mengarahkan tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia dengan proses belajar dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal (Irham, 2013). Dengan demikian dapat di simpulkan pendidikan merupakan usaha dan proses peralihan pengetahuan dengan sadar serta tersusun atau terencana guna membuat manusia menjadi lebih baik dan mendewasakan manusia melalui pengajaran yang menghasilkan manusia yang dapat mengembangkan diri secara aktif, memiliki kecerdasan maupun keterampilan, mempunyai akhlak yang mulia dan berkekuatan spiritual berdasarkan agama.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” berarti petunjuk yang diberikan kepada orang untuk diketahui atau diturut, selain itu pembelajaran berarti proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran membutuhkan proses yang disadari serta bersifat permanen sehingga tercapainya perubahan perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengumpulan informasi yang selanjutnya disimpan ke dalam memori otak dan organisasi kognitif. Tahap berikutnya, keterampilan itu diwujudkan secara praktis pada kegiatan aktif peserta didik untuk merespons dan bereaksi terhadap peristiwa atau kejadian yang terjadi pada diri peserta didik ataupun lingkungannya. (Soyomukti, 2016). Proses secara tepat dan baik sangat mempengaruhi kualitas suatu pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan harus mencapai ditahap yakni pendidik memahami apa yang dipelajari dan diterapkan di kehidupan nyata sehingga pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan yang inovatif guna proses pembelajaran terjaln

aktif antara pendidik dan peserta didik karena pada dasarnya hal itu dapat mewujudkan proses pembelajaran yang optimal.

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, Dhubungkan dengan belajar – mengajar strategi bisa diartikan sebagai pola – pola umum kegiatan pendidik dengan peserta didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar tercapai tujuan yang telah digariskan (Bahri. S dan Zain.A, 2013). Hasil belajar yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses belajar (Susanto Ahmad, 2013). Hasil belajar merupakan hal yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes pada setiap akhir pembelajaran sehingga nilai yang di dapat peserta didik menjadi acuan untuk melihat perkembangan penguasaan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. (Dimiyati dan Mudjiono, 2015)

Tinggi atau rendah dari hasil belajar yang dicapai peserta didik tidak hanya berdasarkan kemampuan peserta didik secara pribadi melainkan juga disebabkan oleh kurang berhasilnya pendidik dalam mengajar. Maka dari itu pendidik harus dapat menentukan strategi yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini pendidik di tegaskan untuk berani melakukan uji coba terhadap model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang secara teori hal tersebut dapat membantu terpecahkannya masalah dari pembelajaran. Kenyataan di lapangan atau Sekolah Dasar (SD) masih menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, tingkat rendahnya hasil belajar berpengaruh buruk dalam peningkatan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang berakibatkan ikut rendahnya mutu individu yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SD Negeri 59 Palembang hasil belajar peserta didik masih kurang dari yang diharapkan terutama pada materi kegiatan ekonomi. Hal tersebut dipengaruhi faktor kesulitan belajar peserta didik dalam menerima pelajaran, penyampaian materi dari pendidik yang masih menggunakan model belajar klasik yakni menggunakan metode ceramah serta menulis catatan di

papan tulis kemudian peserta didik menyalin di buku. Disebabkan hal tersebut pendidik jarang memberikan umpan balik kepada peserta didik, pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan peserta didik bersifat pasif, peranan pembelajaran hanya dikuasai oleh pendidik sehingga peserta didik mudah merasa bosan. Dilihat dari hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada kelas VI SD Negeri 59 Palembang peserta didik yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 hanya 9 dari 21 jumlah peserta didik, Melihat dari hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif serta kegiatan belajar menjadi menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan mewujudkan suatu proses pembelajaran di kelas yang mengarahkan pendidik dalam mendesain pembelajaran yang membelajarkan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Kunandar, 2014). Menurut Joyce (Huda, 2014) terdapat empat kelompok model pembelajaran yang didasarkan pada sifat, karakteristik, dan pengaruhnya yakni memproses informasi, personal, interaksi sosial, dan perubahan perilaku. Menurut Khaerani, (2010) menyatakan *Role Playing* membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan aktif, peserta didik tidak hanya belajar mengenai konsep melainkan juga mengintegrasikan pengetahuan melalui masalah yang ada serta mengeksplorasi dan mencari solusi yang kreatif guna memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar aktif dengan memberikan peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran ke dalam pentas dengan kata lain menampilkan ke depan kelas.

Role Playing berfungsi untuk 1) mengeksplorasi suasana hati peserta didik, 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi peserta didik, 3) mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah dan tingkah laku, 4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda (Sinanglingtyas, 2013). Adapun salah satu model pembelajaran yang cocok dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi kegiatan ekonomi

ialah Model *Role Playing* (Bermain Peran). Diharapkan pembelajaran yang terjadi menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik merasa nyaman, dengan demikian materi yang di berikan akan mudah di pahami oleh peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu F. Kencana Sari, (2018) yang mana hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik kerana mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam ranah pengetahuan hasil belajar meningkat dari persentase ketuntasan 48% dengan rata-rata kelas 67, menjadi 93% dengan rata-rata kelas 85. Dalam ranah sikap rata-rata peserta didik mampu mencapai predikat B (Baik) dari predikat C (Cukup). Dalam ranah keterampilan hasil belajar meningkat dari rata-rata 62 menjadi 75. Selaras dengan hasil penelitian Cahyani, (2020) yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik tema indahny keragaman di Negeriku pada peserta didik kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 59 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Negeri 59 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini terdapat hipotesis antara lain sebagai berikut:

H_a : Membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Negeri 59 Palembang.

H_o : Membuktikan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Negeri 59 Palembang.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini di harapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas IV SD Negeri 59 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peserta didik

Penggunaan model *Role Playing* menjadi salah satu upaya untuk membangkitkan minat peserta didik untuk lebih tertarik, aktif, menyenangkan serta lebih memahami materi sehingga hasil belajar meningkat.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Dapat menjadikan penelitian ini sebagai alternative dalam memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar – mengajar di kelas, guna meminimalisir munculnya masalah dalam kegiatan pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Menjadi masukkan dalam perbaikan proses belajar – mengajar dan menjadi bahan pertimbangan sekolah untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* agar dapat meningkatkan mutu sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Memberikan gambaran yang jelas mengenai proses pembelajaran kegiatan ekonomi menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi dasar pertimbangan penelitian tentang pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimah, S. dan Marianti, A. (2016). Jelajah Alam Sekitar: Pendekatan, Strategi, Model, dan Metode Pembelajaran Biologi Berkarakter Untuk Konservasi. *Jurnal Pendidikan FMIPA UNNES*.
- Aprianto. (2016). Kebijakan Distribusi Dalam Pembangunan Ekonomi Islam. *Jurnal Kajian*. 8(2).
- Arifin, A., Ma'ruf, F., & Yasin, I. (2020). Efektivitas Belajar Al-Qur'an Dengan menggunakan Aplikasi Hijaiyah Berbasis Budaya Lokal "Nggahi Mbojo" (Bahasa Bima) Pada Lansia di Kabupaten Dompu. *Inara Journal*. 1(1):4.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Bahri, S dan Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cahyani, Ardiah Regita, (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Peserta didik Kelas IV SDn Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Universitas Jember*.
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157..
- Daryanto dan Suryanto. B. (2022). *Pembelajaran Abad 21 (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elia, W. (2022). Pengaruh boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng kelas ii sd negeri 68 Palembang. skripsi.
- F. Kencana Sari. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Sd Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Jurnal Pendidikan Satya Widya*, 34 (1).
- Faradillah, A., Hadi, Windia., & Soro, S. (2020). *Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika dengn Diskusi dan Simulasi*. Jakarta. Uhamka Press.

- Firdaus, F, Suherman, Fadhullah. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (4).
- Giatman, Muhammad. (2011). *Ekonomi Teknik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hastjarjo, T. D. (2019). *Rancangan Eksperimen-Kuasi*. *Buletin Psikologj*. 27(2): 3.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & Mixed Methode*. Kuningan. Hidayatul Quran Kuningan.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Irham, M. (2013). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Isrok'atun dan Rosmala. A. (2018). *Model – Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lamunre, S. D. N. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Pelajaran Ips Kelas Iv Nurjanna. *Skripsi*.
- Muhibbin, S. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Putri, L. R. (2020). Pengaruh Pariwisata Terhadap Peningkatan Kota Surakarta. *Jurnal Pendidikan Cakra Wisata*, 21(1), 43–49.
- Puskurbuk.go.id diakses pada tanggal 21 September 2022.
- Rusman. (2014). *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Rustam. (2013). *Belajar dan Pembelajarannya Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Sinanglingtyas, Rahayu. (2013). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V dalam Pembelajaran PKN

- Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang. *Jurnal Pendidikan UNEJ*, 1 (1): 1-5.
- Soyomukti, Nuraini. (2016). *Teori – Teori Pendidikan Dari Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis – Sosialis, Hingga Peradaban*. Yogyakarta: Ar – Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta. Penerbit Deepublish.
- Sundayana. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tim Prima Pena. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gitamedia Press.
- Wahyuni. (2013). Teori Konsumsi dan Produksi Dalam Prespektif Ekonomi Islam. *Jurnal Akuntabel*, 10(1).
- Wahyuni, S., & Ibrahim, A. S. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.