

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 BOTO
WONOSARI KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

**NAMA : APRILIANA SHINTA DAMAYANTI
NIM : 1815100015**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2023**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 BOTO
WONOSARI KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

**NAMA : APRILIANA SHINTA DAMAYANTI
NIM : 1815100015**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 BOTO WONOSARI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan Oleh:

APRILIANA SHINTA DAMAYANTI

NIM. 1815100015

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Dosen Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma Klaten

Tanggal: 1 Agustus 2023

Pembimbing I



Drs. H. Gunawan Budi Santoso, M.Hum.

NIP. 19630705 198703 1 003

Pembimbing II



Nela Rofisian, S.Pd., M.Pd.

NIK. 690 516 369

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.

NIK. 690516367

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 3 BOTO WONOSARI
KABUPATEN KLATEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan Oleh:

APRILIANA SHINTA DAMAYANTI

NIM. 1815100015

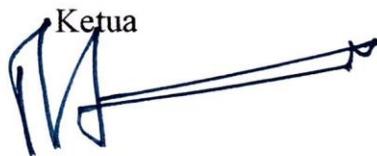
Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma

dan diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal: 15 Agustus 2023

Ketua


Dr. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690890113

Sekretaris


Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690516367

Penguji I


Drs. H. Gunawan Budi Santoso, M.Hum.
NIP. 19630705 198703 1 003

Penguji II


Nela Rolisian, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 516 369



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Apriliana Shinta Damayanti

NIM : 1815100015

Program Studi : PGSD

Fakultas : FKIP

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul: Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 1 Agustus 2023
Yang Membuat pernyataan



Apriliana Shinta Damayanti
1815100015

MOTTO

Orang lain tidak bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories nya. Berjuanglah untuk diri sendiri! Walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang ya!

“Sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”
(Q.S Al Insyirah: 6-8)

“Tiada yang lebih peduli dengan hidupmu kecuali diri kamu sendiri”
~Dea Wulandari~

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini,

Pertama, untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.

Kedua, untuk Orang Tua yang telah mendidik, mendoakan dan memberikan kasih sayang serta menjadi panutan saya hingga menjadi sarjana

Bapak Darwito dan Ibu Dalinah tercinta

Dan Adek saya satu satunya yang saya sayangi Novelina Mawar Romadhani yang senantiasa memberi saya semangat untuk menyelesaikan skripsi saya

Serta seluruh pihak keluarga besar yang selalu memberikan saya dukungan supaya saya bisa menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat iman dan Islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. karena Beliaulah kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT. berikan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya karya ini namun karena kebesaran Allah SWT. Dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bias menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, selaku Rektor Unwidha Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. selaku Dekan FKIP Unwidha Klaten.
3. Ibu Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Bapak Drs. H. Gunawan Budi Santoso, M.Hum., selaku dosen pembimbing I yang tak pernah lelah memberikan dukungan, bimbingan, dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas hadiah istimewa ini.
5. Bapak Nela Rofisian, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga.

6. Bapak dan Ibu Dosen PGSD dan tenaga pendidikan Unwidha Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkaya penulis dengan berbagai macam pengetahuan.
7. Ibu Ivo selaku kepala sekolah SD N 3 Boto Wonosari yang telah memberikan saya ijin untuk penelitian.
8. Orangtuaku serta kakakku semuanya, terima kasih tak terhingga atas segala kasih sayang, doa, dan perhatiannya.
9. Teman-teman dan semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Bersama kalian, menjalani kuliah terasa lebih indah.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis untuk menyusun tesis ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Klaten, 15 Agustus 2023

Apriliana Shinta Damayanti
NIM. 1815100015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28

C. Definisi Operasional	28
D. Populasi dan Sampel	29
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Instrumen Penelitian	32
G. Uji Validasi dan Reabilitasi	33
H. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	55
B.Simpulan.....	55
C.Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Sampel Penelitian	30
Tabel 2.	Kisi-kisi Instrumen Bermain Peran	31
Tabel 3.	Skor Nilai Item yang Mendukung	32
Tabel 4.	Statistik Deskripsi Data Metode Bermain Peran	38
Tabel 5.	Distribusi Frekuensi Metode Bermain Peran	39
Tabel 6.	Katagori Penggunaan Metode Bermain Peran	40
Tabel 7.	Statistik Deskripsi Prestasi Belajar Siswa	41
Tabel 8.	Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar Siswa	41
Tabel 9.	Katagori Prestasi Belajar Siswa	42
Tabel 10.	Hasil Uji Validitas Metode Bermain Peran	44
Tabel 11.	Hasil Uji Validitas Prestasi Belajar Siswa	44
Tabel 12.	Hasil Uji Reliabilitas Metode Bermain Peran	46
Tabel 13.	Hasil Uji Reliabilitas Prestasi Belajar Siswa	46
Tabel 14.	Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 15.	Hasil Uji Linieritas	48
Tabel 16.	Hasi Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	50
Tabel 17.	Derajat Hubungan Korelasi	51
Tabel 18.	Hasil Uji Koefisien Determinasi	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Berpikir	26
Gambar 2.	Histogram Distribusi Frekuensi Metode Bermain Peran	39
Gambar 3.	Diagram Lingkaran Kategori Metode Bermain Peran	40
Gambar 4.	Histogram Distribusi Frekuensi Metode Bermain Peran	42
Gambar 5.	Diagram Lingkaran Kategori Prestasi Belajar Siswa	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Sampel Siswa Kelas V SDN 3 Boto	61
Lampiran 2. Lembar Observasi Uji Coba Penelitian	62
Lampiran 3. Hasil Uji Coba Penelitian	68
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas	70
Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas	72
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	73
Lampiran 7. Lembar Hasil Observasi	77
Lampiran 8. Data Instrumen Penelitian	83
Lampiran 9. Analisis Statistik Deskriptif.....	85
Lampiran 10. Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	87
Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis	88
Lampiran 12. Dokumentasi	89
Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian	93

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 BOTO WONOSARI
KABUPATEN KLATEN**

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

ABSTRAK

Apriliana Shinta Damayanti
1815100015

Universitas Widya Dharma Klaten

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD di SD N 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten. Hal yang melatarbelakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa kelas V SD. Berdasarkan observasi awal terdapat masalah di kelas V SD N 3 Boto Wonosari yaitu (1) rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (2) kurangnya respon atau minat siswa terhadap pembelajaran ips sehingga membuat siswa merasa bosan (3) kurang terampilnya seorang guru dalam memilih metode pembelajaran (4) guru kurang dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD N 3 Boto Wonosari yang berjumlah 15 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Uji validitas menggunakan validitas konstruk dengan hasil r tabel $< 0,514$ dan semua butir pernyataan dinyatakan valid. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan hasil 0,910 untuk variabel bermain peran dan 0,930 untuk variabel prestasi belajar, sedangkan analisis data menggunakan rumus uji korelasi *pearson product moment*

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh bermain peran terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD N 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten. Bermain peran terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD N 3 Boto Wonosari dapat dikatakan sedang. Adapun prestasi belajar siswa juga dapat dikatakan sedang. Hasil uji korelasi *pearson product moment* dengan nilai signifikansi lebih besar yaitu $0,005 < 0,05$ artinya H_0 diterima. Koefisiensi determinasi menunjukkan nilai 0,468 dengan arti 46,8 % pengaruh diberikan oleh bermain peran terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD dan sisanya sebesar 53,2 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata kunci : Bermain Peran , Prestasi Belajar Siswa

**THE INFLUENCE OF THE LEARNING METHODS HE CONTINUED ROLE
PLAYING ON SOCIAL CLASS LEARNING ACHIEVEMENTS PUBLIC
SCHOLL STUDENTS OF FIVE GRADE SD N 3 BOTO WONOSARI KLATEN**

A YEAR 2022/2023

ABSTRACT

Apriliana Shinta Damayanti
1815100015
Universitas Widya Dharma Klaten

This study aims to review whether there's an effect on the learning method of role play on the performance of five grade students at SD N 3 Boto, Wonosari, Klaten. Things that are backwards by issues related to the ability to read the beginning of five grade. According to preliminary observation, there is a problem in the five grade SD N 3 Boto Wonosari Klaten, which is (1) a low student's activity in the learning process (2) lack of response or interest in learning ips to make students feel bored (3) less skilled in choosing the method of learning (4) teachers lack in preparing learning media that can support learning.

This research is a categorical probe with a correlational approach. The population in this study were all students of five grade students at SD N 3 Boto Wonosari Klaten totalling 15 students. The sample used in this study amounted to 15 students. Data collection techniques use observation sheets and tests. Validity test uses constructal validity with r results table & $lt; 0.514$ and all statements are valid. While reliability tests use alpha crobach formula with 0.910 for role playing variables and 0.930 for learning achievement variables, while data analysis uses the correlation test formula pearson product moment ~

The result of this study was that there was a role-playing influence on the learning performance of five grade students in SD N 3 Boto Wonosari Klaten district. Playing a role against learning achievements of students of the five grade SD N 3 Boto Wonosari Klaten can be said medium. The student's learning performance can also be said in moderation. Pearson product moment correlation test results with a greater significance value of $0,005 & lt; 0,05$ means H_0 accepted. The determination coefficient showed a value of 0.468 with the meaning of 46.8% of the impact given by playing a role on the learning performance of the student of the five grade sd and the rest of 53.2% is affected by other factors not researched by the researchers.

Keywords : Role Playing , Achievement of learning

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sengaja dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi bagi manusia agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Pendidikan juga membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam tantangan dan hambatan yang ada. Pada zaman sekarang sistem pendidikan semakin berkembang, perkembangan zaman tersebut secara tidak langsung menuntut suatu bangsa untuk memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap untuk menghadapi segala macam tantangan yang di bawa oleh perkembangan zaman itu sendiri.

Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan metode pengajaran yang efektif dan efisien. Upaya tersebut antara lain peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik perubahan dan perbaikan kurikulum. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Salah satu upaya pendidikan dalam meningkatkan potensi prestasi siswa dengan cara menerapkan metode pembelajaran bermain peran.

Model pembelajaran bermain peran merupakan bagian dari metode simulasi yang banyak digunakan dalam pembelajaran karena metode ini sangat sesuai dengan materi IPS dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Model ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak pada umumnya, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta atau diperintah oleh guru yang sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang diajarkan. Bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.

Bermain Peran diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater. Sani (2013:5) memberikan pengertian tentang model pembelajaran bermain peran bahwa dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan murid dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Model pembelajaran bermain peran juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran.

Menurut Djamarah (2012: 23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendapat lain dari Helmawati (2018: 36)

menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan dievaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Prestasi belajar adalah sesuatu hasil yang telah dicapai oleh seorang murid setelah melakukan perubahan cara belajar baik di dalam sekolah ataupun di luar sekolah.

Dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hal yang dapat mengukur hasil belajar siswa dan dapat mengukur pengetahuan siswa dalam satu atau lebih pengetahuan dalam pelajaran. Guru sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat besar, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak. Upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan guru adalah bagaimana merancang suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu model itu adalah model bermain peran. Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau. Jika ini diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka sangatlah tepat mengingat yang dipelajari di IPS juga

terkait dengan kejadian masa lampau bukan hanya tentang lingkungan di sekitarnya.

Penerapan model bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar (Suarsana dkk 2013: 4). Sejalan dengan pendapat Syaodih (dalam Suarsana dkk 2013: 4) bahwa karakteristik anak SD yang pertama adalah senang bermain, kedua yakni senang bergerak. Jadi karakteristik anak SD tersebut mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain.

Dalam beberapa sekolah belum menerapkan apa itu metode bermain peran, maksud dan tujuan dari peneliti sendiri adalah ingin menerapkan metode bermain peran supaya siswa lebih aktif dan produktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya metode tersebut memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan siswa dalam memahami karakter setiap tokoh yang diperankan dalam metode bermain peran.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai murid tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan murid, tetapi bisa juga disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Karena salah satu tugas guru adalah sebagai pengajar yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan, keterampilan teknis mengajar serta memiliki pengetahuan yang inovatif agar dalam proses pembelajaran bukan hanya guru yang aktif tetapi juga siswanya. Dengan demikian proses pembelajaran yang optimal akan terwujud.

Oleh karena itu, dengan bekal kemampuan dan keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Sebagai seorang guru harus dapat menentukan strategi yang paling cocok untuk digunakan dalam pembelajaran meskipun tidak dapat dipungkiri jika dalam penggunaan strategi tersebut terdapat kekurangan. Guru harus memiliki keberanian untuk melakukan berbagai uji coba terhadap suatu metode mengajar, membuat suatu media murah atau penerapan suatu strategi mengajar tertentu yang secara teoritis dapat dipertanggung jawabkan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten disebabkan karena murid merasa kesulitan dalam menerima pelajaran IPS, pembelajaran IPS menjadi momok bagi murid karena materi ajar yang begitu banyak dan penyampaian materi dari guru masih menggunakan model pembelajaran klasik, seperti ceramah, guru mencatat di papan tulis dan murid menyalin apa yang ditulis oleh guru, guru sangat jarang melakukan umpan balik dengan murid, pembelajaran bersifat monoton yang mengakibatkan murid bersifat pasif, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan jarang memberikan permainan dalam belajar. Sehingga murid merasa bosan yang mengakibatkan turunnya prestasi belajar murid. Dilihat dari hasil belajar IPS pada murid kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten tersebut, maka dianggap perlu dilakukan penelitian dengan penerapan Metode Pembelajaran bermain peran. Sehingga diharapkan pembelajaran tidaklah menjemukan, murid akan merasa nyaman dalam proses pembelajaran, dengan demikian materi yang disampaikan akan mudah diterima oleh murid.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten masih terdapat siswa yang kurang memahami

materi pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru. Permasalahan yang terjadi ini disebabkan oleh faktor guru yang kurang terampil dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan sehingga siswa terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas, pembelajaran masih banyak menggunakan model ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan juga guru kurang memahami karakter dan sifat siswa sehingga siswa yang memiliki masalah internal ataupun eksternal tidak maksimal dalam proses pembelajaran dikelas. Adapun permasalahan lain yang terjadi disebabkan oleh faktor siswa yang mempunyai masalah pada daya pikir atau kemampuan menyerap suatu informasi, dan kemudian siswa mempunyai masalah internal ataupun eksternal yang dapat menyebabkan siswa tidak maksimal dalam belajar dikelas yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Mengetahui permasalahan tersebut, peneliti harus melakukan perubahan dalam proses pembelajaran pada peserta didik, agar dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Untuk memperbaiki konsep kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu guru harus memilah dan memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran yang lebih memacu semangat dan minat siswa untuk dapat aktif terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengambil judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri V Boto Wonosari Kabupaten Klaten”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
2. Siswa merasa pembelajaran IPS itu sulit, membosankan dan tidak menyenangkan.
3. Guru kurang terampil dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.
4. Guru tidak menyiapkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dikelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada satu masalah yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru tidak berpusat pada siswa sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS dan mudah merasa bosan.

IPS karena di batasi pada fokus metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai suatu pengembangan khazanah ilmu pengetahuan khususnya bidang pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran bermain peran dapat menambah kualitas prestasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Bagi Guru

- 1) Agar guru dapat membantu siswa dalam menambah prestasi belajar untuk mencapai hasil yang diharapkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar dan menyelesaikan kesulitan belajar siswa melalui metode pembelajaran bermain peran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa khususnya siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Klaten melalui pemanfaatan metode bermain peran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh antara metode pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi pada uji *pearson product moment* lebih kecil daripada taraf signifikansi, yaitu $0,005 < 0,05$ dan nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, yaitu $0,684 > 0,514$. Koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 46,8% yang artinya Bermain Peran (X) mempunyai kontribusi terhadap Prestasi belajar (Y). Sedangkan 46,8% koefisien determinasi (KD) yang berkontribusi terhadap prestasi belajar Siswa ditentukan oleh faktor – faktor lain. Dengan demikian, hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh antara metode pembelajaran bermain peran terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. Ini berarti bahwa semakin tinggi metode pembelajaran bermain peran maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa.

Metode pembelajaran bermain peran siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dikatakan sedang. Hal ini diperoleh dari hasil penelitian yang menyatakan dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 3 responden (20%), kategori sedang dengan frekuensi

sebanyak 9 responden (60%), sedangkan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 3 responden (20%).

Prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Boto Wonosari Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dikatakan sedang. Hal ini diperoleh dari hasil penelitian yang menyatakan dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 2 responden (13%), kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 10 responden (67%), sedangkan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 3 responden (20%).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Faktor sarana prasarana dan fasilitas sekolah merupakan bagian yang menjadi pertimbangan guru dalam memilih dan menetapkan penggunaan suatu metode pembelajaran. Untuk itu kepala sekolah sebagai pimpinan hendaknya mengupayakan semaksimal mungkin untuk melengkapi sarana sumber belajar. Memberikan saran kepada guru dalam memilih maupun menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

2. Kepada Guru

Penggunaan metode pembelajaran bermain peran guru dituntut untuk dapat lebih memahami karakteristik siswa yaitu dengan memahami sifat yang dimiliki anak dan memahami siswa secara perorangan serta tingkat kemampuan

siswa agar metode pembelajaran bermain peran diterima dengan baik, guru harus bisa mengkoordinir waktu dengan baik pada saat proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Guru juga diharapkan untuk dapat menerapkan penggunaan metode pembelajaran Bermain Peran pada pelajaran yang berlangsung.

3. Kepada Peserta Didik

Peserta didik diharapkan selalu aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sehingga dapat mempertahankan hasil yang diperoleh dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yonny dan Sri Rahayu Yunus. (2011). *Begini Menjadi Guru Inspiratif & Disenangi Siswa*. (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Pustaka Widayatama
- Ardian Bintara, 2013, Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Blondo 3, File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 15 Januari 2019
- Biantara Ardian. (2013). Pengaruh penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa kelas V SD Negeri Blando 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Naskah Publikasi. (online). (<http://www.repositori.com.html>, diakses 1 Mei 2016).
- Christina, L. V., & Kristin, F. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) Dan *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6 (3): 217- 230.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pt. Sarana Tutrorial Nurani Sejahtera.
- Dewi, R. P., & Gunansyah, G. 2014. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (3).
- Fitriana Eliska 2018, “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung “. File:///Diakses di Kartu SD, com.android.chrome, pada tanggal 15 Januari 2019
- Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTSD, 2007 hlm.98
- Imas, K., & Berlin, S. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Pfofesionalitas Guru. Kata Pena
- Inten, D. N.2017. Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120.
- Kristin, F.2018. Meta-analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).

- Lefudin, (2017), Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran, Yogyakarta: Deepublish, hal. 175.
- Malendes, B. D. 2019. *Manfaat penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik untuk siswa kelas V sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).
- Nugroho, A. H., Puspitasari, R., & Puspitasari, E. 2016. Implementasi gemar membaca melalui program pojok baca dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Sumber. *Jurnal Edueksos*, 5(2), 187-206.
- Sari, E. Y., Suastiaji, I. B., & Permata, L. 2016. Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Gontory Tulungagung). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 2 (01).
- Sulfemi, W. B., & Muniroh, M. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran dan Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SD N 1 Depok.
- Sudjana, N., & Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta : Kencana.
- Syamsu Basri. (2000). Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*. (online). (<http://www.sharingkuliahku.wordpress.com/html>, diakses 1 Mei 2016).
- Tria Rosyta Dewi,dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017, E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol:5 No:2 Tahun 2017
- Zainudin, A. 2016. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestai Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung)* (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung