

Pengaruh Model *Role Play* Berbantuan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan di SDN 2 Mangunreja

Siti Sopiah Kamilah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

Email: sopiahkmlah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja, kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif serta kurangnya penggunaan media pembelajaran menjadi latar belakang dalam penelitian ini. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran IPS masih menggunakan model ceramah dan tanya jawab, hal tersebut menyebabkan beberapa siswa kurang fokus pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung dan membuat nilai hasil belajar beberapa siswa menjadi kurang dari KKM. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif eksperimen, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SDN 2 Mangunreja, sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa. Pada kelas eksperimen berjumlah 14 siswa, sedangkan untuk kelas kontrol berjumlah 13 siswa. Tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*, dan data yang dianalisis menggunakan SPSS 24. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji t dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, memperoleh hasil $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya yaitu model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja. Selain itu, pada nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan yaitu pada nilai rata-rata kelas eksperimen 40.00 dan kelas kontrol 42.31. Sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84.29 dan kelas kontrol yaitu 75.38. dengan demikian adanya pengaruh yang positif antara kelas eksperimen yang menggunakan model *role play* berbantuan media *scrapbook* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Model Role Play, Media Scrapbook, Hasil Belajar IPS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Nurpratiwiningsih dan Mumpuni (2019:1) mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk meningkatkan siswa dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik untuk dapat mengerti, memahami, dan krisis berpikir. Pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya yaitu keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan tersebut harus dimiliki oleh seorang guru salah satunya harus mencakup strategi dan model pembelajaran. Dalam pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu bidang studi yang mempelajari tentang

keterampilan sosial dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat yang membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu menekankan pentingnya pendidikan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Namun dalam pengaplikasiannya rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan di sekolah menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran IPS (Rudy Gunawan (2013:17). Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Mangunreja dikelas V, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPS, diantaranya yaitu guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta penugasan, dalam proses pembelajarannya, pemahaman peserta didik masih rendah terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, hal tersebut menjadi permasalahan dalam proses pembelajarannya. Selain itu, ketidak efektifan dan efisiennya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Karena, guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dan kurangnya peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. sehingga mengakibatkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menganggap mata pelajaran IPS itu membosankan, materinya sulit untuk dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengefektifkan peserta didik. Sebagai pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran harus memiliki sistem perencanaan pembelajaran atau yang sering disebut sebagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih efektif khususnya dalam mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran *role play*. Karena, Sumiati dan Asra, (2009:99) menyatakan bahwa model *role play* dapat dijadikan salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid SD kelas V. Model *role play* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga sangat penting dalam terciptanya proses belajar mengajar, serta dalam menunjang keberhasilan hasil belajar. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran *scrapbook*. Sudjana (2009:89) dalam model-model pembelajaran (2020:62).

Media *scrapbook* adalah seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan kejadian atau suatu kondisi tertentu, penjelasan tersebut menurut Lia (2014:2). Adapun Morawski dan Rottman (2016: 30) menyatakan bahwa media *scrapbook* adalah solusi bertindak untuk mencatat respon peserta didik setelah diberikannya materi-materi pembelajaran. Penggunaan model *role play* bantuan media *scrapbook* dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh pendidik, serta penggunaan media *scrapbook* juga dapat menciptakan kelas menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Mangunreja, Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Quasy* Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini yaitu jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (*treatment*). Untuk mengetahui pengaruh model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V, kelas eksperimen diberi tindakan dengan penerapan model pembelajaran *role play* sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *role play*. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-posttest control group*

design. Pada desain penelitian ini akan melibatkan dua kali pengukuran yaitu *Pretest* dilakukan sebelum diberikannya tindakan atau perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan sesudah diberikannya tindakan atau perlakuan. Serta akan menghasilkan empat kelompok data pengukuran yaitu data *Pretest-posttest* dari kelompok kelas *eksperimen*, dan data *Pretest-posttest* dari kelompok kelas kontrol. Desain penelitian ini dapat di gambarkan pada tabel berikut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Mangunreja. Total populasi dalam penelitian ini yaitu 27 siswa. Pada penelitian ini menggunakan Teknik *simple random sampling*, yaitu Teknik penentuan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan pengacakan (*random*) tanpa memperhatikan tingkatan dalam anggota populasi tersebut. Adapun sampel penelitian ini yaitu kelompok yang menjadi kelas eksperimen sebanyak 14 orang dan kelompok kelas kontrol sebanyak 13 orang. Pembagian kelompok ini menggunakan teknik *random*, dalam satu kelas di bagi secara acak menggunakan undian kertas, pada kertas undian tersebut tercantum huruf abjad A dan B, siswa yang mendapatkan kertas undian A akan menjadi kelompok kelas eksperimen, sedangkan siswa yang mendapatkan kertas undian B akan menjadi kelompok kelas kontrol. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel X dan Variabel Y. Jika dirincikan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (variabel X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook*.
2. Variabel terikatnya (variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya perlakuan dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Mangunreja.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu meliputi observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu yang pertama uji normalitas, penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk dengan menggunakan SPSS For Windows 23.0. Pada taraf signifikan $\alpha > 0,05$ artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan taraf signifikan $\alpha < 0,05$ berarti populasi dari sampel berdistribusi tidak normal, yang kedua uji homogenitas Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah menggunakan *anova* satu arah (*one way anova*). Perhitungan uji homogenitas menggunakan *anova* dengan SPSS 24 dengan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Variansi populasi sama

H₁: Variansi populasi tidak sama,

Dan yang terakhir yaitu pengujian hipotesis, hasil data diperoleh untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS Kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan menggunakan uji *paired sample test*. Uji ini bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan, dengan ketentuannya sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan model *role play* dengan berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja.

H₁: Terdapat pengaruh model *role play* dengan berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja.

Jika (*sig 2-tailed*) $> 0,05$ maka H₁ ditolak dan H₀ diterima.

Jika (*sig 2-tailed*) $< 0,05$ maka H₁ diterima dan H₀ ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan cara mengolah data dari hasil belajar siswa pada masing-masing kelas. Hasil data tersebut diambil dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook* dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Analisis data yang diperoleh dari nilai *Pretest* yang diberikan pada awal pembelajaran dan nilai *posttest* yang diberikan pada akhir pembelajaran. Kegiatan penelitian ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa sebanyak 13 siswa, dan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook* dengan jumlah siswa sebanyak 14 siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Mangunreja, diperoleh hasil sebagai berikut:

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas

Valid berarti instrument tersebut baik karena dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas tes yang digunakan rumus korelasi *product moment*.

Tabel 1. Hasil Validasi Uji Soal

No Soal	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1.	0,474	0,4227	Valid
2.	0,434	0,4227	Valid
3.	0,494	0,4227	Valid
4.	0,445	0,4227	Valid
5.	0,455	0,4227	Valid
6.	0,663	0,4227	Valid
7.	0,519	0,4227	Valid
8.	0,473	0,4227	Valid
9.	0,440	0,4227	Valid
10.	0,471	0,4227	Valid

Berdasarkan tabel diatas uji validitas soal yang dilaksanakan dikelas III SDN Sindanghurip, dengan r tabel (5%) untuk jumlah responden 40 orang adalah 0,422, r hitung diperoleh setelah melakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS 24 diperoleh hasil r hitung dari 10 soal adalah lebih dari 0,422 sehingga semua soal dinyatakan valid dan instrument tersebut bisa dilanjutkan ke uji reliabilitas.

Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrument itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk mengukur reliabilitas butir soal peneliti menggunakan rumus *Alfa Cronbach's*.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.610	10

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 24 diperoleh hasil reliabilitas yang tinggi. Dengan hasil hitung reliabilitas *Alfa Cronbach's* memperoleh hasil 0,610 dengan jumlah responden 20 siswa. Nilai r tabel 5% dari 20 siswa yaitu 0,422. Maka $0,660 > 0,423$ sehingga 10 soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu untuk mengetahui data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro Wilk dengan menggunakan SPSS For Windows 24. Pada taraf signifikan $\alpha > 0,05$ artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan taraf signifikan $\alpha < 0,05$ berarti populasi dari sampel berdistribusi tidak normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Shapiro Wilk		
		Statistic	DF	Sig.
Pretest	Eksperimen	.872	14	.045
	Kontrol	.919	13	.240
Posttest	Eksperimen	.893	14	.088
	Kontrol	.875	13	.062

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil *output* uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan SPSS 24, bahwa jika data memiliki nilai signifikan $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Nilai yang signifikan didapat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,045 > 0,05$, dan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,088 > 0,05$. *pretest* kelas kontrol yaitu $0,240 > 0,05$, dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu $0,062 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah menggunakan *anova* satu arah (*one away anova*). Perhitungan uji homogenitas menggunakan *anova* dengan SPSS 24 dengan hipotesis sebagai berikut:

H₀: Variansi populasi sama

H₁: Variansi populasi tidak sama

Jika signifikansi $> 0,05$ (*sig > 2-tailed*) maka data tersebut sama atau homogen dan H₀ diterima, sebaliknya jika signifikansi $< 0,05$ (*sig 2-tailed*) data tidak homogen dan H₀ ditolak.

Tabel 4. Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Kontrol

Pretest Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.035	1	9	.855

Tabel 5. Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Kontrol

Posttest Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.367	2	8	.309

Tabel 6. Uji Homogenitas Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Pretest Eksperimen			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.113	3	10	.162

Tabel 7. Uji Homogenitas Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Posttest Eksperimen</i>			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
.437	3	9	.732

Setelah melakukan pengelolaan data dengan menggunakan SPSS 24, hasil analisis uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel 19 sampai tabel 22 di atas yang menunjukkan bahwa nilai signifikan data nilai *pretest* kelas kontrol 855, yang berarti > dari 0,05, dan nilai *pretest* kelas eksperimen 162, yang berarti > dari 0,05, sedangkan data nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah kelas kontrol 309, yang berarti > 0,05, dan kelas eksperimen 732, yang berarti > 0,05, maka dapat disimpulkan H₀ atau varians populasi sama diterima, sehingga data dapat dinyatakan bersifat homogenitas.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji t, uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil *output* data dengan menggunakan *paired sample t test* pada program SPSS 24 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji *Paired Sampel T Test*

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PreEks PostEks	-33.57143	7.44946	1.99095	-37.87262	-29.27024	-16.862	13	.000
Pair 2	PreKontrol PostKontrol	-33.07692	10.31553	2.86101	-39.31054	-26.84331	-11.561	12	.000

Pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel T test* berdasarkan nilai signifikan hasil *output* SPSS 24 yaitu: Hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *sig* adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi Interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja, maka H₁ diterima dan H₀ ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penggunaan model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja dengan jumlah sampel 27 siswa, yang diantaranya kelas eksperimen sebanyak 14 siswa dan kelas kontrol sebanyak 13 siswa. Pada hasil pengumpulan data yang telah diperoleh dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja. Hasil hipotesis dengan menggunakan SPSS 24 membuktikan bahwa uji t dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, memperoleh hasil $0,000 < 0,05$ maka H₁ diterima dan H₀ ditolak, artinya yaitu model pembelajaran *role play* berbantuan media *scrapbook* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan di SDN 2 Mangunreja. Selain itu, pada nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen maupun kontrol terdapat perbedaan yang signifikan yaitu pada nilai rata-rata kelas eksperimen 40.00 dan kelas kontrol 42.31. Sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84.29 dan kelas kontrol yaitu 75.38. dengan demikian adanya pengaruh yang positif antara kelas eksperimen yang menggunakan model *role play* berbantuan *scrapbook* dan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, H, Basri, M, Guru, P, Dasar, S, & Keguruan, F. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V. 3.*
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, Bandung: Yrama Widya.
- Dewi, K, Yuliana R. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.* Universitas Sultan Ageung Tirtayasa.
- Eka Y, Ingrid B, Lintang P. (2016). *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS.* Tulungagung: STKIP PGRI.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*, Bandung.
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Yasir, M. (2017). *Pengaruh Metode Dan Media Pembelajaran.*, 138–146.