

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAY* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SD NEGERI BABARSARI YOGYAKARTA**

Melyani Sari Sitepu

Dosen FKIP UNDARIS Ungaran

Surel : melyanisari_sitepu@yahoo.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar IPS siswa kelas IV di SDN Babarsari Yogyakarta disebabkan guru masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. Dengan metode *role play*, siswa dituntut ikut terlibat secara langsung sesuai skenario yang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan disain kelompok kontrol non ekuivalen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes (wawancara, observasi). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan metode *role play* terhadap prestasi belajar IPS yang terlihat dari hasil analisis data menunjukkan bahwa prestasi siswa yang belajar dengan metode *role play* rata-rata 20.00 lebih tinggi daripada prestasi siswa yang belajar dengan metode konvensional (17.15)

Kata kunci: prestasi belajar, IPS, metode *role play*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan bangsa, terlebih pada era industrialisasi dewasa ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan nasional harus dapat memberikan pendidikan dasar bagi setiap warganegara, agar setiap orang mampu berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan nasional merupakan bagian dari tujuan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Alinea empat

Pembukaan UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keberhasilan prestasi belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor antara lain guru, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan, motivasi, administrasi dan peserta didik itu sendiri. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui usaha belajar. Prestasi belajar yang baik dan optimal adalah harapan yang ingin dicapai dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar di SD perlu diadakan perbaikan-perbaikan dalam bidang kurikulum, administrasi, metode mengajar, dan sarana prasarana yang memadai.

Selain dari guru, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa tidak terlepas dari siswa itu sendiri. Prestasi belajar mencerminkan sejauh mana siswa telah dapat memahami apa yang dijelaskan dan mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut.

Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi dalam Rambu-rambu S2 Pendidikan Dasar (2006:6) menyatakan hal yang sama dengan menyatakan dunia pendidikan Sekolah Dasar (SD) masih dihadapkan pada isu-isu sentral seperti kurangnya inovasi pembelajaran sehingga belum mampu mengentaskan mutu pembelajaran dari paradigma penerusan informasi (*content*

transmission model), kurang kemampuan guru untuk mengembangkan diri (*self-renewal*).

Berdasarkan hasil observasi awal pada proses pembelajaran IPS kelas IV di SDN Babarsari Yogyakarta, terdapat beberapa masalah yaitu penggunaan metode ceramah yang mendominasi sehingga proses pembelajaran hanya sebatas guru menerangkan dan siswa mendengarkan kemudian hanya beberapa siswa yang mencatat apa yang diterangkan oleh guru tersebut. Tidak terdapat kegiatan belajar yang menarik seperti diskusi kelompok ataupun tanya jawab. Sebagian siswa jarang sekali terlibat dalam mengajukan pertanyaan dan sebaliknya ketika guru bertanya tidak ada satupun siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru.

Pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah yang mendominasi membuat siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Pelajaran IPS yang dianggap siswa sebagai pelajaran yang hanya sebagai mata pelajaran prasyarat penunjang dalam program pendidikan dan bukan disiplin ilmu yang penting yang hanya diujikan pada UAS dan bukan UASBN.

Kondisi proses pembelajaran yang masih belum optimal ini ditambah dengan persoalan persepsi negatif siswa dan juga masyarakat terhadap mata pelajaran IPS yang sudah menjadi rahasia umum dibandingkan dengan mata pelajaran; Matematika, IPA, Bahasa,

dan Teknologi Informasi, mata pelajaran IPS kurang diminati, bahkan ada kesan IPS tidak penting dan masyarakat memorduakan IPS. Lebih lanjut dikemukakan bahwa siswa tidak menyukai IPS disebabkan: (a) siswa menganggap IPS tidak menarik atau tidak bermanfaat, (b) mata pelajaran bahasa Inggris, matematika, dan membaca dianggap lebih penting dibanding IPS, (c) IPS dipandang tidak termasuk mata pelajaran yang menyenangkan, (d) banyak siswa menganggap isi IPS tidak menarik karena berisi informasi yang jauh dari pengalaman mereka dan sulit untuk dipahami, (e) IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan. Hal tersebut membuat pelajaran IPS kurang bermakna.

Penyebab siswa kurang menyukai pelajaran IPS seperti yang telah diuraikan di atas membuat hasil belajar siswa rendah bahkan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65. Dengan demikian maka siswa dinyatakan tuntas dalam mempelajari IPS jika sudah memenuhi penguasaan kompetensi minimal 65. Namun dalam kenyataannya tingkat penguasaan materi pembelajaran IPS di kelas IV SDN Babarsari dan SDN Condongcatur masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa 3 tahun terakhir.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa perlu adanya upaya untuk lebih meningkatkan prestasi

belajar siswa secara kontiniu. Upaya yang dilakukan guru adalah dengan memilih metode pembelajaran yang dapat merangsang kreatifitas siswa dan juga melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran IPS lebih mengasyikan dan bermakna dimata siswa.

Salah satu metode yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Role Play*. Dalam metode *role play* siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Tema dari *role play* tersebut sesuai dengan materi IPS yang akan dipelajari. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan masing-masing kelompok memerankan sesuai dengan tema yang ditentukan.

Aqib (2010:20) berpendapat bahwa metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, daya ekspresi, dan penghayatan dilakukan dengan memerankan seseorang dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang dipaparkan di atas dapat dirumuskan masalah yang diteliti, yakni: apakah penggunaan metode pembelajaran *role play* berpengaruh terhadap

prestasi belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar?

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode *role play* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

1. Mata Pelajaran IPS di SD

Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dalam menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengkondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan (Etin Solihatin dan Raharjo, 2005:15).

Pembelajaran mata pelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa

dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air (Depdikbud, 1994:93).

IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dipilih atau diorganisasikan dalam rangka kajian ilmu sosial. Dalam pembelajaran IPS berfokus pada hubungan antara manusia dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah istilah yang terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu sebelum pengertian prestasi dibicarakan ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masalah untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata prestasi dan belajar. Hal ini juga untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian prestasi belajar itu sendiri.

Menurut Tohirin (2005: 151) prestasi belajar dimana siswa telah melakukan kegiatan belajar. Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa, merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya, prestasi belajar merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu tes, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Suharsimi Arikunto (2001:4) mengatakan bahwa prestasi mencerminkan sejauh mana siswa telah dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan menurut bidang studi. Meskipun pencapaian prestasi itu penuh dengan rintangan dan tantangan yang harus dihadapi oleh seseorang, namun seseorang tidak akan menyerah untuk mencapainya.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 102-103), hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun kemampuan motorik. Untuk mengetahui hasil dari usaha dalam pembelajaran perlu diukur secara langsung dengan menggunakan tes

atau evaluasi, untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli di atas jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yakni hasil dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

3. Metode *Role Play*

Nana Sudjana (2008:3) menyatakan metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Sedangkan menurut Hasibuan dan Moedjiono (1995: 3) metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan sesuatu strategi belajar mengajar. Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode mengajar merupakan teknik/cara yang di gunakan oleh guru ketika mereka melakukan aktivitas mengajar.

Metode *role play* dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam mata pelajaran IPS dan memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Wahab (2009: 53) mengemukakan bahwa bermain

peran merupakan beracting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu.

Aqib (2010:20) juga mengemukakan hal yang senada bahwa metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, daya ekspresi, dan penghayatan dilakukan dengan memerankan seseorang dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi situasi tertentu. Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Blatner: 1995).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode *quasi eksperiment* yang menggunakan *pretest-posttest control group design*, yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan metode *role play* terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian eksperimental terdapat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan *treatment* (metode *role play*), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan *treatment*.

Penelitian *quasi eksperiment* bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan (Cholid Narbuko & Abu Achmadi, 2007:54). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan siswa kelas IV SD Condongcatur sebagai kelas kontrolnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di kelas IV di SD Babarsari Yogyakarta yang berjumlah 73 siswa, dan semua siswa kelas IV di SD Condongcatur Yogyakarta yang berjumlah 70 siswa. Pemilihan kelas IV berdasarkan kajian teori sebelumnya bahwa usia 10 sampai dengan 11 tahun, siswa sudah mampu berfikir dari konkrit ke abstrak.

Sedangkan untuk sampel diambil dari kelas IV yang ada pada masing-masing sekolah, diambil satu kelas pada masing-masing sekolah dengan menggunakan teknik random. Untuk SDN Babarsari kelas IVA sebanyak 37 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB di SDN Condongcatur sebanyak 33 siswa sebagai kelas kontrol.

Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan non tes. Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa baik kemampuan awal,

perkembangan dan di akhir pertemuan. Tes dilakukan dengan memberikan soal pilihan berganda dengan jumlah 25 soal kepada tiap siswa. Tes dilakukan untuk mengetahui dampak perubahan yang terjadi pada diri siswa.

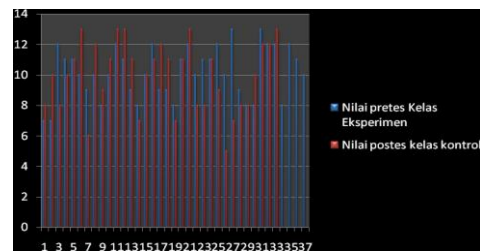
Teknik non tes yang digunakan adalah:

- a. Wawancara
 Dengan wawancara diharapkan diperoleh informasi mendalam tentang perilaku siswa. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Yang menjadi sumber dalam wawancara ini adalah guru atau wali kelas dan teman sebangku siswa.
- b. Observasi, dilakukan untuk mendapatkan informasi berkenaan dengan perilaku yang muncul dari siswa. Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung atau *participant observation*. Dalam penelitian ini dibantu oleh kolaborator.

HASIL PENELITIAN

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah dengan teknik analisis Tes t dengan menginterpretasikan nilai signifikan dan nilai t pada *Paired Samples Test* dari hasil analisis Tes t melalui *SPSS 15 for windows*. Ada beberapa data yang disajikan dalam penelitian ini. Adapun data yang terdapat dalam penelitian ini adalah data hasil pretes dan postes (kemampuan IPS)

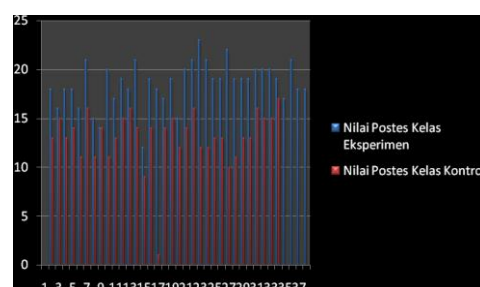
Gambar 1
Grafik Pretest



Dari hasil data nilai pretest kelas eksperimen yang berjumlah 37 siswa diperoleh rerata nilai 10,16. Skor tertinggi yang diperoleh di kelas eksperimen 13 dan terendah adalah 7. Adapun rentang yang diperoleh 5. Sedangkan nilai pretest untuk kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa diperoleh rerata nilai 9,94. Skor tertinggi di kelas kontrol 13 dan terendah 6 dan diperoleh rentang nilai 7. Hasil nilai untuk keseluruhan subjek dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 1

Perolehan rerata prestasi IPS pada data awal maupun data akhir pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa perolehan rerata prestasi IPS pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Perolehan dari hasil analisis deskriptif di atas diperjelas lagi dengan hasil pengujian hipotesis.

Gambar 2
Grafik Postes



Hasil nilai posttest kelas eksperimen diperoleh rerata 18,58. Skor tertinggi dengan nilai 23 dan terendah 14, maka diperoleh rentang nilai 9. Sedangkan kelas kontrol diperoleh rerata nilai 13,06. Skor

tertinggi dengan nilai 17 dan terendah 9, maka diperoleh rentang 8. Hasil nilai untuk keseluruhan subjek dapat dilihat pada tabel 2 dan gambar 2.

Tabel 3
Rangkuman Hasil Analisis Uji t Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Upper	Lower			
Pair 1	Metode <i>Role Play</i> metode konvensional	3.182	2.811	.489	2.185	4.179	.002	32	.000

Berdasarkan tabel di atas mean variasi metode dan metode konvensional adalah 3.182, standar deviasinya 2.811. perbedaan terendah keduanya 0.489, sedangkan perbedaan tertinggi 2.185. hasil uji test $t = 0.002$ dengan $df = 32$ dan signifikan 0.00. Dengan $df = 32$, diperoleh angka pada t tabel sebesar $=0.349$ dengan taraf signifikan 5%. Dari tabel di atas diperoleh nilai t_0 (t observasi) = 0.00, hal ini menunjukkan bahwa nilai t_t (t tabel) lebih besar daripada nilai t observasi, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi penggunaan variasi metode mengajar dalam pembelajaran IPS berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS SD.

Pembahasan

Pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran IPS siswa SD ditunjukkan dengan nilai Sig. pada tabel test t (uji t). Pada kolom Sig. $(0.00) < \alpha (0.05)$ Jadi penggunaan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran IPS berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS SD.

Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar-mengajar, guru memiliki posisi yang menentukan keberhasilan pembelajaran karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola dan mengevaluasi pembelajaran. Guru bertugas mengalihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut

menjadi bagian dari sistem pengetahuan siswa. Desain dan metode mengajar yang dipilih guru mempengaruhi percepatan proses tersebut.

Penggunaan metode *Role playing* merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran karena *role playing* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkan, maka siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula.

Seperti yang disampaikan oleh Aqib (2010:20) bahwa metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, daya ekspresi, dan penghayatan dilakukan dengan memerankan seseorang dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.

Penggunaan metode konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi peningkatan yang terjadi tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran *role play*. Metode konvensional yang digunakan pada kelas Kontrol berupa ceramah. Ceramah yang dilakukan oleh guru dapat membantu siswa mengetahui materi yang sedang

berlangsung serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Role Play merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rulasmini Khotimah (2009) tentang “*Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas III SDN Benerwojo Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*” (Skripsi), menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada siklus I guru mengalami kesulitan dalam menerapkan metode *Role Playing* kemudian pada siklus II guru menjadi lebih terampil dalam pembelajaran. Ini terbukti dari hasil perolehan skor aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I mencapai skor 75 yang mengalami peningkatan pada siklus II yang mencapai skor 85 dengan kriteria baik. Hal ini juga diikuti dengan peningkatan aktivitas belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

Penggunaan metode *role play* dapat dijadikan salah satu cara untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan siswa dalam proses belajar mengajar. Metode *role play* merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar

karena dengan menggunakan metode role play siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya berdasarkan pemahaman mereka dan kerjasama yang baik antara satu siswa yang berperan dengan siswa lainnya yang berperan.

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan dalam proses pembelajaran, hasil pengamatan, dan pengolahan data menjawab hipotesis yang mengatakan bahwa penggunaan variasi metode mengajar dalam pembelajaran IPS berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS SD dan ternyata terbukti dengan uji t dengan diperoleh angka pada t tabel sebesar $t = 0.349$ dengan taraf signifikan 5%. Dari tabel yang telah disebut di atas diperoleh nilai t_0 (t observasi) = 0.00, hal ini menunjukkan bahwa nilai t_t (t tabel) lebih besar daripada nilai t observasi, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Prestasi belajar siswa dengan metode *role play* lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam Blatner. 1995 *Drama in education as mental hygiene: a child psychiatrist's perspective*. Journal, 9. <http://www.blatner.com>
- Aqib, Z. 2010. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Cholid Narbuko & H. Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Conny R. Semiawan. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Danim, S. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta
- Etin Solihatini dan Raharjo. 2005. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta. Bumi Aksara
- Hasibuan, J. J. & Moedjiono. 1995. *Evaluasi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
-
2004. *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2008. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Netti Indriani. 2008. *Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Mind Mapping pada Kelas IX-1 SMPN 5 Padang Panjang*. Jurnal Guru Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah. Nomor 1, Volume 5, Juli 2008.

- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri No. 22 (2006). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tohirin. 2005. *Psikologi pembelajaran pendidikan agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Wahab, A.A. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.