

ARTIKEL

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL PENTINGNYA KOPERASI
DALAM KESEJAHTERAAN MASYARAKAT SISWA KELAS IV SDN
SUMENGKO IV TAHUN AJARAN 2016/2017**



Oleh:

MERISA PARINTIANA SARI

13.1.01.10.0213

Dibimbing oleh :

- 1. Drs. Yatmin, M. Pd**
- 2. Alfi Laila, S. Pd.I., M. Pd**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2018**

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018


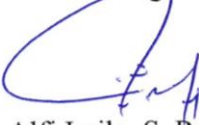

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Merisa Parintiana Sari
NPM : 13.1.01.10.0213
Telepon/HP : 085736926053
Alamat Surel (Email) : mey_shashya@yahoo.com
Judul Artikel : Pengaruh Model *Role Playing* Didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Pentingnya Koperasi Dalam Kesejahteraan Masyarakat Siswa Kelas IV Sdn Sumengko IV Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Achmad Dahlan No 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,.....
Pembimbing I  <u>Drs. Yatmin, M.Pd</u> NIDN. 0709076301	Pembimbing II  <u>Alfi Laila, S. Pd.I., M.Pd.</u> NIDN. 0708087703	Penulis,  <u>Merisa Parintiana Sari</u> 13.1.01.10.0213

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL PENTINGNYA KOPERASI DALAM KESEJAHTERAAN MASYARAKAT SISWA KELAS IV SDN SUMENGKO IV TAHUN AJARAN 2016/2017

Merisa Parintiana Sari

13.1.01.10.0213

FKIP - PGSD

mey_shashya@yahoo.com

Pembimbing 1 : Drs. Yatmin, M. Pd

Pembimbing 2 : Alfi Laila, S. Pd.I., M. Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Merisa Parintiana Sari: Pengaruh model Role Playing didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal pentingnya koperasi dalam kesejahteraan masyarakat siswa kelas IV SDN Sumengko IV, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI, 2017.

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS masih terlihat guru hanya menerangkan materi tanpa menggunakan media sebagai pendukungnya. Akibatnya pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil kemampuan yang diperoleh siswa pada materi mengenal koperasi masih terlihat rendah yaitu masih di bawah nilai KKM.

Permasalahan yang ada pada penelitian ini adalah (1) bagaimanakah kemampuan mengenal pentingnya koperasi tanpa model *role playing* dan media gambar? (2) bagaimanakah kemampuan mengenal pentingnya koperasi menggunakan model *role playing* didukung media gambar? (3) Adakah pengaruh model *role playing* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal pentingnya koperasi?

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen yaitu *pretest-posttest control group design*. Dimana teknik penelitian ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sumengko IV. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV A dan IV B dengan pengambilan sample menggunakan teknik Simple Random Sampling. Pada penelitian ini instrumen dalam pengumpulan data berupa RPP dan soal *pretest – posttest*. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan uji –T.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) kemampuan mengenal pentingnya koperasi tanpa menggunakan model *role playing* masih kurang, hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata siswa yaitu 74,09. (2) kemampuan mengenal pentingnya koperasi menggunakan model *role playing* sudah meningkat, hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata siswa yaitu 80,22. (3) berdasarkan hasil analisis uji – T, jika $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka signifikan. Hasil penghitungannya bahwa $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) = 0,001 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh model *role playing* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal pentingnya koperasi.

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, saran yang dapat diberikan yaitu (1) model *role playing* dapat digunakan untuk proses kegiatan mengajar khususnya IPS agar pembelajaran lebih aktif dan menarik minat siswa dalam belajar. (2) bagi peneliti dapat membuat sebuah perubahan untuk lebih mengembangkan lagi sebuah penelitian terkait dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata kunci : model *role playing*, media gambar, kemampuan, koperasi

I. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. “IPS merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat” (Susanto, Ahmad., 2015: 143)

Dari pendapat tersebut, dapat diberikan penjelasan bahwa IPS adalah suatu bidang studi yang mempelajari tentang semua aspek yang mungkin muncul di kehidupan dan melatih siswa agar bisa berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Hal ini sejalan dengan tujuan IPS yaitu “untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, ketrampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat” (Susanto, Ahmad. , 2015: 143).

Diharapkan dengan adanya materi IPS tersebut dapat membuat siswa lebih mengerti dan paham tentang permasalahan ataupun kegiatan - kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat. Salah satu kegiatan yang ada pada mata pelajaran IPS yaitu kegiatan koperasi. Untuk memberikan pengetahuan

terkait kegiatan koperasi tersebut siswa terlebih dahulu harus memiliki kemampuan untuk mengenal berbagai kegiatan yang ada pada koperasi tersebut. Salah satu kompetensi dasar yang dapat memberikan pengenalan tentang kegiatan koperasi tersebut adalah kemampuan mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan Rosmawarni kelas IV pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada KD. 2.2. Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, kemampuan siswa dalam mengenal koperasi masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata siswa sebesar 56,92 (16 dari 26 siswa) dimana nilai tersebut masih di bawah KKM yaitu 70. Sehingga masih banyak siswa yang kesulitan menerima materi tentang koperasi. Selain itu juga menemukan bahwa tingkat keaktifan siswa masih kurang, serta kurang adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam menyerap pembelajaran. Faktor itulah yang menyebabkan kemampuan siswa



dalam mengenal kegiatan koperasi terlihat kurang.

Faktor lain yang mungkin menjadi salah satu faktor penyebab kemampuan siswa dalam mengenal kegiatan koperasi terlihat kurang adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari IPS. Hal ini terlihat di sekolah dasar bahwa siswa kurang tertarik dan merasa bosan dengan pelajaran IPS sehingga siswa kurang memahami materi yang ada pada mata pelajaran IPS. Pada umumnya siswa ketika di jelaskan oleh guru mereka mengerti apa yang sedang di jelaskan oleh guru, akan tetapi ketika peserta didik di hadapkan pada soal – soal yang terkait materi tersebut peserta didik banyak melakukan kesalahan.

Terdapat banyak cara yang dapat mengaktifkan, menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari IPS, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, sehingga materi tersebut mudah diterima oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk pengenalan kegiatan koperasi adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran

Role Playing adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa dapat terlibat langsung dalam sebuah topik permasalahan yang terkait dengan materi.

Menurut Miftahul Huda (2014:209) berpendapat bahwa :

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa Model *Role playing* adalah suatu cara dalam penyampaian materi dengan memerankan peserta didik dalam sebuah pokok masalah dalam materi pelajaran. Dengan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami apa yang sudah ia pelajari dengan bermain peran tersebut, dan lebih memberikan pengalaman langsung pada siswa tentang suatu masalah dalam materi yang ada pada pembelajaran IPS tersebut.

Akan tetapi apabila dalam proses belajar menggunakan model



tanpa di dukung media juga terlihat kurang maksimal. Guru juga harus bisa mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang cocok dalam materi tersebut. Menurut Alfi Laila dan Sutrisno Sahari (2016:3) : Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan sebuah pembelajaran, oleh karena itu pemanfaatan media sangat dibutuhkan. Media juga sebagai salah satu sumber untuk tercapainya suatu materi kepada siswa.

“Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien” (Musfiqon, 2012: 28). Media adalah sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran tersebut siswa lebih mudah menerima materi khususnya pada materi IPS.

Menurut Yamin dalam Musfiqon (2012:70) berpendapat bahwa: “Media dibagi menjadi 3 yaitu visual, audio visual, dan visual. Media visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar visual, garis (grafis), dan symbol verbal”. Media yang dapat membantu untuk mengatasi masalah tersebut adalah media visual, yaitu media gambar. Dengan menggunakan media gambar siswa dapat menerima apa yang dijelaskan oleh guru dan dapat memberikan gambaran langsung pada siswa terkait dengan pengenalan kegiatan koperasi.

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media gambar tersebut, kemampuan siswa dalam mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dapat menunjukkan hasil yang signifikan.

Dari paparan diatas, peneliti memberikan Judul **“PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL PENTINGNYA KOPERASI DALAM KESEJAHTERAAN MASYARAKAT SISWA KELAS**



IV SDN SUMENGKO IV TAHUN AJARAN 2016/2017”.

II. METODE

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu bentuk berupa data yang menghasilkan sebuah informasi dan informasi tersebut dapat ditarik kesimpulan. Berdasarkan variabel – variabel tersebut dapat memudahkan dalam mencari data sebagai sumber informasi dan nantinya dapat ditarik kesimpulan pada penelitian tersebut.

1. Variabel Independen (X)

Menurut Lestari, K.E., dan Mokhammad R.Y (2015:14), “Variabel Independen disebut pula variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Jadi variabel bebas adalah sebuah variabel yang sangat mempengaruhi variabel terikatnya. Berdasarkan penjelasan tersebut variabel bebas adalah Model *Role Playing* didukung media gambar.

Berdasarkan uraian diatas definisi dari Model *Role Playing* didukung media gambar adalah

salah satu model pembelajaran yang lebih menekankan kepada siswa untuk bermain peran atau memerankan tokoh dalam cerita yang berhubungan dengan materi tersebut. Dengan menggunakan media gambar ini siswa lebih mengerti tentang cerita tersebut dengan bantuan media gambar.

2. Variabel Dependen (Y)

Menurut Lestari, K.E., dan Mokhammad R.Y (2015:14), “ Variabel dependen disebut juga variabel terikat merupakan yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas)”. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Sesuai penjelasan dan kutipan di atas variabel terikatnya adalah Kemampuan mengenal Pentingnya Koperasi dalam Kesejahteraan Masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas definisi dari kemampuan mengenal Pentingnya Koperasi dalam Kesejahteraan Masyarakat adalah kemampuan yang diperoleh siswa dalam menerima atau memahami pada materi Pentingnya Koperasi dalam Kesejahteraan Masyarakat.



Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan dalam tabel variabel penelitian berikut.

B. Pendekatan dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Menurut Lestari, K.E., dan Mokhammad R.Y (2015:2) bahwa:

pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dijelaskan bahwa metode kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu dan pengumpulan data menggunakan instrumen. Hasil instrument tersebut berupa angka – angka

yang dapat dianalisis menggunakan statistik.

2. Teknik Penelitian

Teknik penelitian ini digunakan untuk menjawab suatu masalah yang terdapat pada sebuah penelitian. Menyelesaikan sebuah permasalahan perlu adanya kesesuai tentang teknik penelitian apa yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model *role playing* didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal Pentingnya Koperasi dalam Kesejahteraan Masyarakat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah model *Pretest – Posttest Control Group Desain* (Desain Random). Pada desain ini dilakukan dengan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang digunakan untuk melakukan eksperimen atau kelas yang di berikan perlakuan. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan. Setiap kelas diberikan



pre-test dan posttest, agar dapat diketahui hasil masing – masing kelas.

Berikut gambar desain penelitian:

Tabel 3.2 : Tabel Desain Penelitian

Subyek	Pre-test	Perlakuan	Pos-test
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : kelas Kontrol

O₁ : Pre-test pada kelas eksperimen

O₃ : Pre-test pada kelas kontrol

O₂ : Post-test pada kelas eksperimen

O₄ : Post-test pada kelas kontrol

X : Perlakuan khusus berupa penggunaan model *role playing* didukung media gambar

C. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa siswi kelas IV SDN Sumengko IV, Kecamatan Sukomoro, Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2016/2017.

Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah Simple Random Sampling yaitu

pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi itu (Sugiyono, 2015:120). Jumlah siswa – siswi kelas IV A dan IV B yaitu 45 siswa. Kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

D. Teknik Analisis Data

1. Jenis Analisis

Hasil data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu nilai pre-test dan post-test. Kedua nilai tersebut harus dianalisis kebenarannya dengan menggunakan teknik analisis data. Dalam penelitian ini, untuk menguji kesemua itu peneliti menggunakan analisis data statistik deskriptif dan inferensial.

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi, (Lestari, K.E., dan Mokhammad R.Y (2015:241). Pengolahan data tersebut meliputi median, mean, modus, dll. Jadi statistik deskriptif yaitu menganalisis



data dengan cara menggambarkan hasil pengolahan data tersebut.

Statistik Inferensial dimaksudkan untuk menganalisis data dengan membuat generalisasi pada data sampel agar hasilnya dapat diberlakukan pada populasi, (Lestari, K.E., dan Mokhammad R.Y (2015:242). Berdasarkan uraian di atas, bahwa statistik inferensial adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menganalisis data sampel yang kemudian hasilnya dapat digenerasikan untuk populasinya. Pada Statistik inferensial terdapat salah satu tujuan yaitu untuk menguji sebuah hipotesis yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji – t.

2. Norma Keputusan

Norma keputusan yang digunakan untuk mengukur pegujian hipotesis yaitu:

- a. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka koefisien t signifikan, berarti H_0 ditolak.
- b. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5 % maka koefisien t tidak signifikan, berarti H_0 diterima.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Merisa Parintiana Sari | 13.1.01.10.0213
FKIP - PGSD

1. Kemampuan mengenal pentingnya koperasi dalam kesejahteraan masyarakat tanpa menggunakan model role playing dan media gambar pada siswa kelas IV SDN Sumengko IV Tahun Ajaran 2016/2017 masih rendah, hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata yang diperoleh siswa yaitu 74,09 hasil tersebut dikategorikan masih di bawah KKM.
2. Kemampuan mengenal pentingnya koperasi dalam kesejahteraan masyarakat menggunakan model role playing didukung media gambar pada siswa kelas IV SDN Sumengko IV Tahun Ajaran 2016/2017 sudah meningkat, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata – rata yang diperoleh siswa yaitu 80,22 hasil tersebut dikategorikan sudah meningkat dan pembelajarannya dapat memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga nilai yang diperoleh siswa di atas KKM.
3. Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model role playing didukung media gambar terhadap kemampuan mengenal pentingnya koperasi dalam kesejahteraan masyarakat pada

simki.unpkediri.ac.id

|| 6 ||



siswa kelas IV Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji T dengan nilai asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,001 yang mana kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa ada pengaruh penggunaan model role playing didukung media gambar pada kemampuan mengenal pentingnya koperasi dalam kesejahteraan masyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan nilai yang diperoleh siswa yang menggunakan model role playing lebih meningkat dibandingkan dengan tanpa menggunakan model role playing dan media gambar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Huda, Miftahul. 2014. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran : Isu – Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Laila, Alfi. Rizke Nuralita. L.D. 2015. *Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia seperti Bhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015*. (Online) (2) 2 tersedia : <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1290/1016> di unduh tanggal 21-01-2018 pukul 19.00
- Lestari, Eka Karunia, Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Musfiqon. Lamiran. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Sudarmaji, Ed). Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rosmawarni. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran IPs dengan metode bermain peran di kelas IV*. Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Pontianak. Universitas Tanjungpura. FKIP.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadanedia Group.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun



*2003 tentang Sistem
Pendidikan Nasional. 2003.*