

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses membentuk generasi bangsa berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa. Pendidikan tidak hanya terbatas pada proses kelembagaan, akan tetapi proses pola asuh, akademi bahkan kultur budaya sangat berpengaruh. Dalam dunia pendidikan terdapat sekolah sebagai tempat menuntut ilmu yang memiliki beberapa komponen seperti: pendidik, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana, media, dan sebagainya.

Kemudian pendidikan memegang peranan penting dalam berbagai aspek dalam kehidupan. Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka dalam dunia pendidikan akan mengalami kemajuan tercepat dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan yang sengaja bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia agar semakin maju dan tidak tertinggal dengan negara-negara lain. Salah satu pembaharuan yang ada didalam bidang pendidikan adalah dengan tujuan agar pembelajaran di Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kualitas siswa dan guru yang bisa menggunakan media yang serba modern dan serba canggih.

Seperti yang telah di uraikan pada Hadist riwayat Ahmad sebagai berikut:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ،

وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Banyak keutamaan menuntut ilmu (berilmu) yang disebutkan dalam Al-Qur'an dan Hadits, menunjukkan bahwa agama Islam memberikan perhatian penuh pada ilmu dan bagaimana muslim seharusnya menuntut ilmu. Seperti yang disampaikan oleh Saihu, bahwa salah satu ciri yang membedakan Islam dengan agama lainnya adalah pada penekanannya terhadap ilmu. Dalam Islam, ilmu adalah keistimewaan yang menjadikan manusia unggul dari makhluk-makhluk lain dengan tujuan menjalankan fungsi kekhalifahan. Bahwasannya Al-Qur'an dan hadits Rasulullah shallahu'alaihi wassalam mengajak kaum muslim untuk mencari dan mendapatkan ilmu dan kearifan. Telah kita sadari bahwa pentingnya menuntut ilmu, tidak hanya sekedar menghadiri sebuah majelis ilmu dan menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Melainkan dengan mencatat materi yang dijelaskan guru dan mengamalkannya. Selain itu, banyak hal yang perlu di persiapkan dan di perhatikan saat menuntut ilmu, tidak sekedar hadir secara fisik dalam forum ilmu dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Salah satu

hal yang penting untuk diperhatikan dalam menuntut ilmu adalah adab menuntut ilmu (adab sebelum ilmu).¹

Namun pendidikan di Indonesia saat ini tidak lepas dari berbagai permasalahan, salah satunya adalah masih minimnya sarana-prasarana sekolah, rendahnya kualitas guru, kesempatan pemerataan pendidikan, relevansi pendidikan dengan kebutuhan, mahalnya biaya pendidikan hingga menurunnya mutu pendidikan.

Pendidikan bermutu membutuhkan proses pembelajaran yang terstandar dan diselenggarakan secara berkesinambungan dan sistematis. Proses pembelajaran yang terstandar dengan baik akan membawa peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan dan kecakapan hidup untuk meningkatkan nilai tambah bagi diri dan masyarakatnya.

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses pengembangan moral, keagamaan, aktifitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun demikian, dalam implementasinya masih banyak kegiatan pembelajaran yang mengabaikan aktifitas dan kreatifitas peserta didik tersebut. Hal ini banyak disebabkan oleh model dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan kemampuan intelektual saja serta proses pembelajaran terpusat pada guru di kelas, sehingga keberadaan peserta didik di

¹ Saihu. (2020). *Etika menuntut ilmu menurut kitab Ta'lim Muta'alim*. Al Amin Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, 3(1), 99-112.

kelas hanya menunggu uraian guru, kemudian mencatat dan menghafalkannya. Proses pembelajaran yang selama ini mengarah pada penguasaan hafalan konsep dan teori yang bersifat abstrak terbukti kurang menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga prestasi belajar siswa selalu rendah. Akibatnya, kegiatan pembelajaran yang seharusnya berorientasi pada siswa terkalahkan oleh kegiatan mengajar yang didominasi oleh guru yang cenderung kaku dan membosankan.

Guru merupakan organisator pertumbuhan pengalaman siswa. Guru harus dapat merancang pembelajaran yang tidak semata menyentuh aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. Maka, guru haruslah individu yang kaya pengalaman dan mampu mentransformasikan pengalamannya itu pada para siswa dengan cara-cara yang variatif.

Guru dan siswa sama-sama menempatkan dirinya, sebagai subjek dalam proses pembelajaran, sementara objeknya bisa berupa lingkungan sekitar, laboratorium, rencana pembelajaran, perpustakaan, dan segala benda mati yang di lingkungan sekitar. Dari sekian banyak peran guru dalam proses pembelajaran terdapat salah satunya adalah guru sebagai pengelola pembelajaran. Sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*), guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman. Melalui pengelolaan kelas yang baik guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadinya proses belajar seluruh siswa.

Salah satu problematika dalam pelaksanaan pendidikan yaitu pada aspek metodologi pembelajaran, guru masih bersifat normatif, teoristis dan kognitif yang kurang mampu mengaitkan serta berinteraksi dengan materi-materi lainnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Furchan menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran PKn di sekolah kebanyakan masih menggunakan cara-cara pembelajaran tradisional, yaitu dengan metode ceramah cenderung normatif, monolitik, lepas dari sejarah, dan semakin akademis.²

Selain itu, mengajar dalam konteks standar proses pendidikan bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Makna lain mengajar yang demikian sering diistilahkan dengan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam proses belajar mengajar siswa harus dijadikan sebagai pusat dari kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk membentuk watak, peradaban, dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan.

Hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan prilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai

² Muhaemin, *Mengurangi Benang Kusut Dunia Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo 2006) h. 163

keterampilan, diantaranya adalah keterampilan mengelola kelas dengan menggunakan berbagai macam metode salah satunya metode *role playing*.

Muhibbin Syah menyatakan bahwa dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.³ Menurut Sujono metode pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan pada murid untuk menerima, mengelola, dan menyimpan/menguasai bahan pelajaran.⁴ Suprayekti mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu.⁵ Dari beberapa pendapat itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat dicapai secara optimal.

Penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar juga harus benar-benar tepat dalam penggunaannya sesuai dengan pembelajaran yang dikirirkan, karena menggunakan metode pembelajaran yang tepat akan membuat hasil belajar yang lebih baik. Dalam penggunaan metode pembelajaran yang tepat ditentukan oleh seorang guru yang akan menggunakannya, karena pembelajaran

³ Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan; Suatu Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

⁴ Sujono, A. Dj. 1980. *Pendahuluan Didaktik Metodik Umum*, Bandung: Bina Karya.

⁵ Suprayekti. 2004. *Interaksi Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdiknas

akan aktif berhasil bergantung pada seorang guru yang menggunakan metode pembelajaran.⁶

Salah satu metode yang dapat digunakan ialah metode *role playing* yang mana metode ini mengaitkan antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang dilakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikan pelajaran yang baru. Metode *role playing* juga merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.⁷

Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat Al-Quran pada Surah Al-Maidah (5) ayat: 31

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِثُ سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يُؤْتِلْنِي

أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِثُ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ۗ

⁶ Rima Rikmasari, Fanny Summirat, dan Firda Ajeng Pratiwi, "Role Playing Learning Method as A Solution to Improve The Learning Outcomes of Civic Education Elementary School Students of Election and Election Materials," *Edukasi* 15, no. 2 (9 November 2021): 169–81, <https://doi.org/10.15294/edukasi.v15i2.30324>.

⁷ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor Ghalia Indonesia 2015), h.189

Ayat ini menjelaskan tentang perkelahian antara dua orang yang mengakibatkan salah satu di antara keduanya mati. Dalam keadaan kebingungan melihat lawannya mati, Allah Swt. mengirimkan burung gagak untuk mengajarnya menguburkan jasad tersebut. Dalam suatu riwayat disebutkan bahwa burung gagak yang dikirimkan oleh Allah Swt. ditujukan kepada dua orang dari kalangan Bani Israil yang saling membunuh.

Pendapat tersebut disanggah oleh Imâm al-Thabarî, jika yang dimaksud oleh ayat tersebut adalah dua orang dari Bani Israil, untuk apa Allah Swt. mengirimkan burung gagak tersebut karena orang-orang di masa itu sudah mengetahui tata cara penguburan jenazah. Menurut Imâm al-Thabarî, burung gagak tersebut ditujukan pada kasus pembunuhan Habil oleh saudaranya, Qabil. Dikarenakan mereka termasuk golongan awal manusia yang hidup di muka Bumi, dan di waktu yang bersamaan pembunuhan tersebut merupakan kasus pertama yang dilakukan oleh manusia, maka mereka belum mengetahui tata cara memperlakukan manusia yang meninggal dunia sehingga Allah Swt. mengirimkan burung gagak untuk mengajarnya.⁸

Berdasarkan pengamatan nyata di lapangan, proses pembelajaran di MIN 5 Banjarmasin khususnya di kelas V, terbilang kurang meningkatkan kreativitas siswa. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar

⁸ *Tafsîr al-Thabarî*, vol. jilid 3, t.t.

terkesan kaku dan di dominasi oleh sang guru. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa menjadi pasif.

Hasil pra survey yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 16 Juni 2023 berlokasi di MIN 5 Banjarmasin. Bahwa dari hasil wawancara yang dilakukan pada bidang studi mata pelajaran tematik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran Pkn pada kelas V di MIN 5 Banjarmasin, menunjukkan bahwa di kelas tersebut masih menggunakan metode ceramah membuat guru menjadi lebih dominan dan murid hanya mendengarkan penjelasan guru dan sesekali menggunakan metode tanya jawab. Sehingga suasana kelas menjadi kurang menarik dan pasif lalu menimbulkan suasana pembelajaran menjadi sedikit monoton.

Sedangkan metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses.⁹

Banyak metode pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa dan mengaktifkan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah metode *Role Playing*.

⁹ Desima Silalahi, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar," Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran) 3, no. 4 (5 Juli 2019): 724, <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7227>.

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang memberikan keleluasaan siswa memainkan secara langsung apa yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Karena *role playing* digambarkan sebagai teknik yang melibatkan imajinasi untuk menjadi orang lain atau untuk menjadi diri sendiri dalam situasi tertentu untuk sementara waktu, berimprovisasi dialog dan menciptakan dunia nyata skenario.¹⁰ Kemudian siswa akan memainkan perannya sendiri-sendiri, dan mereka diharapkan mampu untuk menemukan pengetahuan berdasarkan kemampuan mereka. Perkembangan kreativitas dan pengamatan siswa dibuat dengan main dengannya sebagai tokoh yang hidup atau benda mati.¹¹

Ada beberapa hal yang mendasari metode *role playing* diantaranya: pertama, menciptakan suatu permasalahan kehidupan, agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa; kedua, dengan bermain peran akan mendorong siswa untuk mengapresiasi perasaannya; ketiga, bahwa proses psikologis akan melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan. Mengacu ketiga hal ini, berarti metode *role playing* dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan yang terjadi di sekolah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Metode *Role Playing*”**

¹⁰ “The Effectiveness Of Role Play Method Toward Students’ Motivation In English Conversation,” *ETERNAL (English, Teaching, Learning and Research Journal)* 4, no. 1 (30 Juni 2018): 108, <https://doi.org/10.24252/Eternal.V41.2018.A8>.

¹¹ Manan dan Al-Rashiff Hamjilani Mastul, “The Impact of Applying the Role Playing Method on Social Studies Lessons in Fourth Grade Student,” *Journal of Pedagogy and Education Science* 2, no. 01 (22 Februari 2023): 64–70, <https://doi.org/10.56741/jpes.v2i01.99>.

**untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik
Dikelas V MIN 5 Banjarmasin”.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar siswa saat menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin?
3. Seberapa besar efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian Signifikasi Penelitian Definisi Operasional

1. Mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran Tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin.
2. Mengetahui hasil belajar siswa saat menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran Tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin.
3. Mengetahui seberapa besar efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menyampaikan sumbangsih terhadap perkembangan keilmuan dibidang Pendidikan yang berguna bagi semua pesta yang terlibat, khususnya kajian mengenai efektivitas metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik dikelas V MIN 5 banjarmasin.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

Bagi pembaca penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan terkait efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik sebagai fenomena yang terdapat di dalam masyarakat terutama didalam dunia pendidikan.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi forum pendidikan, diharapkan mengetahui pentingnya literasi terhadap Pendidikan peserta didik untuk menaikkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran.

c. Bagi Jurusan

Bagi jurusan, dibutuhkan agar mampu memberikan pembinaan atau bekal pada calon guru MI untuk mengatasi dan meningkatkan kualitas para calon guru.

E. Definisi Operasional

1. Efektivitas Metode Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, efektivitas memiliki tiga arti. Arti pertama ialah terdapat adanya suatu efek, akibat, pengaruh dan kesan. Sedangkan arti ketiga adalah dapat memberikan hasil atau hasil guna. Efektivitas bisa juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan untuk mencapai tujuan.¹² Hal ini juga disampaikan oleh Emerson dalam Djaka, menyatakan bahwa efektivitas adalah pengukuran terhadap sesuatu yang memiliki arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.¹³

2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran menjadi bagian dari simulasi yang diarahkan sebagai kreasi kejadian sejarah, kreasi kejadian aktual, atau kejadian yang mungkin ada dimasa mendatang. *Role playing* merupakan cara dalam menguasai materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan memimpikan siswa dimana adanya aturan, tujuan, dan unsur kesenangan dalam melakukan proses pengajaran dan pembelajaran.¹⁴

¹² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa (P3B), *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), Hal. 250

¹³ Djaka, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Masa Kini*, (Surakarta: Pustaka Mandiri, 2011), Hal. 45

¹⁴ Efi Lutfiyah Arifin, "APPLICATION OF ROLE PLAYING TECHNIQUES IN IMPROVING THE SPEAKING ABILITY OF STUDENTS" 4, no. 1 (2021): 31.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi bagi seseorang setelah selesai penyelenggaraan pembelajaran.¹⁵ Selain itu, hasil belajar adalah evaluasi akhir dari proses yang dilakukan dan pengakuan yang dibuat lagi dan lagi. Akan tersimpan dalam jangka panjang hingga tidak hilang selamanya karena hasil belajar membantu membentuk hasil yang lebih baik dan mengubah pola pikir serta menciptakan kebiasaan kerja yang lebih baik.¹⁶

4. Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan.¹⁷ Mata pelajaran Tematik yang di fokuskan dalam penelitian ini, yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran PKn.

a. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat

¹⁵ Matondang, M, Djulia, D, Sriadhi, S, Simarmata, S. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yayasan Kita Menulis.

¹⁶ Sulastri dkk. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. Jurnal Kreatif Tadulako Online*, (2013) 3(1), 92.

¹⁷ Hermin, H dkk. *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. Core: Portal Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*. (2016) 129.

berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu Bahasa Indonesia.

b. Mata Pelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian inimaka peneliti mengemukakan penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukann oleh Sutria Amina Kasanah, Aries Tika Damayani, Rofian yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Kaliwiru Semarang”.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berbantu media *Multiply Cards* efektif terhadap hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung pecahan kelas V SDN Kaliwiru Semarang. Hal ini dibuktikan dari hasil Uji t dimana

diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,881 > 2,035$ dengan rata-rata nilai dari 51,471 menjadi 81,647. Ketuntasan belajar individu kelas eksperimen telah mencapai rata-rata nilai lebih dari 65 dengan 13 dari 17 siswa tuntas secara individu. Selanjutnya berdasarkan ketuntasan belajar klasikal persentase jumlah siswa yang tuntas secara klasikal pada siswa yang menempuh posttest telah melampaui 75% dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 76,5% dari 17 siswa.¹⁸

2. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Shery Novita Purwandari (2012) dengan judul penelitian “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.”

Hasil penelitian menunjukkan hasil penghitungan uji independent sample t-test menggunakan SPSS versi 17, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,515 > 2,005$ serta nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,015. Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Kedua hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas.¹⁹

¹⁸ Sutria Amina Kasanah, Aries Tika Damayani, dan Rofian Rofian, “Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (4 November 2019): 525–26, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>.

¹⁹ Sherry Novita Purwand, *Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran(role playing) pada pembelajaran bahasa indonesia materi pesan melalui telepon di kelas IV sekolah dasar*

3. Penelitian yang dilakukan oleh Pundhirela Kisnawaty yang berjudul “Efektivitas Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randu Gunting Kota Tegal Tahun 2013/2014”.

Hasil penelitian berupa hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa menunjukkan thitung sebesar 2,614 dan ttabel sebesar 1,998 (thitung > ttabel), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode *role playing* dengan siswa kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah pada materi keputusan bersama. Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode *role playing* lebih baik dari pada yang mendapat perlakuan metode ceramah, sehingga guru perlu mempertimbangkan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran PKN di SD.²⁰

Adapun untuk menunjukan persamaan dan perbedaan keaslian penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.1.

negeri 1 purbalingga kabupaten purbalingga, (purbalingga 2012) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/18812/1/1402408098>. Pdf) di akses tagal 22 februari 2018

²⁰ Pundhirela Kisnawaty, *Keefektifan metode role playing terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan materi keputusan bersama siswa kelas v sekolah dasar negeri 3 randung kota tegal*, (tegal 2013) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126> pdf) di akses tagal 16 januari 2018

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	PENULIS	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Sutria Amina Kasanah, Aries Tika Damayani, Rofian yang berjudul "Keefektifan Model Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Kaliwiru Semarang", ²¹	a. Menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> b. Meningkatkan hasil belajar c. Meneliti siswa kelas V d. Menggunakan metode kuantitatif e. Menggunakan pretest posttest	a) Menggunakan mata pelajaran matematika b) Pre Eksperimental Desain dengan bentuk desain One-Group Pretest-Posttest Desain c) Menggunakan uji t
2	Shery Novita Purwandari dengan judul penelitian "Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.", ²²	a. Menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> b. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen	a) menggunakan simple random sampling b) Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu <i>Posttest-Only Control Design</i> c) Meneliti siswa kelas IV Materi pelajaran Bahasa Indonesia
3	Pundhirela Kisnawaty "Efektivitas Metode <i>Role Playing</i> terhadap Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randu Gunting Kota Tegal Tahun 2013/2014". ²³	a. Menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> b. Meningkatkan hasil belajar c. Merupakan penelitian eksperimen d. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi wawancara, dokumenter dan tes.	a) Menggunakan desain <i>Quasi Experimental Design</i> dengan bentuk <i>nonequivalen control group design</i> b) Teknik simple random sampling. d) Menggunakan mata pelajaran PKn

²¹ Kasanah, Damayani, dan Rofian, "Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa," 525–26.

²² Sherry Novita Purwandari, *Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran (role playing) pada pembelajaran bahasa indonesia materi pesan melalui telepon di kelas IV sekolah dasar negeri 1 purbalingga kabupaten purbalingga*, (purbalingga 2012) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/18812/1/1402408098>). Pdf di akses tagal 22 februari 2018.

²³ Pundhirela kisnawaty, *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randu Kota Tegal*, (Tegal 2013) SKRIPSI (<http://lib.unnes.ac.id/17346/1/1401409126> pdf) di akses tagal 16 januari 2018.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dikatakan sementara, lantaran jawaban yang diberikan baru berdasarkan dalam teori yang relevan, belum berdasarkan pada informasi-informasi bukti yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁴ Untuk dugaan sementara bahwa adanya efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas V MIN 5 Banjarmasin.

Adapun hipotesis sementara dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan dugaan sementara hasil belajar siswa meningkat saat menggunakan *role playing* :

1. Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik MIN 5 Banjarmasin sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
2. H0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Tematik MIN 5 Banjarmasin sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

H. Sistematika Penulisan

Pada BAB I yaitu pendahuluan memaparkan terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional,

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Pendidikan Penelitian)*, ed. Apri Nuryanto, Edisi Ke-3 (Bandung: CV. Alfabeta, 2019).

penelitian terdahulu, hipotesis dan sistematika penulisan. BAB II Landasan teori, efektivitas belajar siswa, metode *role playing*, hasil belajar siswa, mata pelajaran tematik, dan kerangka berfikir dari penelitian. BAB III yaitu metode penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik analisis data. BAB IV yaitu hasil penelitian/pengembangan/pembahasan meliputi hasil penelitian dan pembahasan. BAB V yaitu penutup meliputi simpulan dan saran.