

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN DISKUSI DENGAN  
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA  
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
MUHAMMADIYAH 8 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2014/2015**



**NASKAH PUBLIKASI**

**Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi**

**Oleh:**

**IVANA KUSUMA SARI**

**A 210 110 010**

**PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
MEI, 2015**

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN DISKUSI DENGAN  
STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA  
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
MUHAMMADIYAH 8 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Diajukan Oleh:

**IVANA KUSUMA SARI**

**A 210 110 010**

Artikel publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, Mei 2015



**Drs. Djumali, M.Pd**

**NIK.144**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Nama : Drs.Djumali, M.Pd  
Nik : 144

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa :

Nama Mahasiswa : Ivana Kusuma Sari  
N I M : A 210 110 010  
Program Studi : PENDIDIKAN AKUNTANSI  
Judul Skripsi : PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN DISKUSI DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 8 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Mei 2015  
Pembimbing,

Drs. Djumali, M.Pd  
NIK.144

## ABSTRAK

### PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN DISKUSI DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 8 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015

Ivana Kusuma Sari, A210110010. Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Mei, 2015

Email: [ivanakusumasari@yahoo.co.id](mailto:ivanakusumasari@yahoo.co.id)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) adanya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, 2) adanya bagaimana memahami belajar, menguasai materi melalui pembelajaran diskusi dan pembelajaran *role playing* sehingga hasil belajar siswa meningkat

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tahun ajaran 2014/2015 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berjumlah 66 siswa. Sampel diambil sebanyak 44 siswa dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t. Sebelum melakukan tindakan pelaksanaan, terlebih dahulu peneliti menguji beberapa kelas untuk diterapkan strategi pembelajaran diskusi dengan strategi pembelajaran *role playing* dengan melihat dari hasil raport siswa yang diuji menggunakan uji independent t-test. Hasilnya yakni nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $0,196 < 2,015$  sehingga  $H_0$  diterima,  $t_{hitung}$  tersebut dengan probabilitas sebesar  $0,846 > 0,05$  itu berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas 7B dan 7C. Diperoleh nilai rata-rata (mean) hasil belajar kelas 7B 81,4773 dan rata-rata(mean) hasil belajar kelas 7C 82,2955. Selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda dimana kelas eksperimen dalam pembelajarannya menggunakan metode *role playing* dan pada kelas kontrol diberikan metode pembelajaran diskusi. Berdasarkan uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,903 > 2,018$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yaitu 0,042. Kesimpulan penelitian ini adalah karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,903 > 2,018$  maka  $H_0$  ditolak, berarti ada perbedaan antara strategi diskusi dengan strategi *role playing*.

Kata kunci : *hasil belajar, strategi pembelajaran diskusi, dan strategi pembelajaran role playing.*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan dan kemajuan peradaban suatu bangsa erat hubungannya dengan pendidikan, adanya perubahan pendidikan yang bukan hanya sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu tetap diharapkan adanya perubahan pola kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat bagi manusia. Pendidikan sangat penting, sebab dengan proses pendidikan manusia dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki dalam mencapai suatu cita-cita. Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional di Indonesia telah ditetapkan dan dituangkan secara konkrit dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Seorang guru mempunyai tugas mendidik dan mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Usaha yang dilakukan guru dengan cara memberikan motivasi belajar, menggunakan alat peraga, dan menggunakan berbagai macam-macam metode pembelajaran. Menurut Trianto (2011:22) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”. Pendukung keberhasilan belajar adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Kesiapan belajar terhadap apa yang akan diajarkan oleh guru pada pertemuan selanjutnya, dapat berdampak pada prestasi siswa itu sendiri.

Komponen yang harus dipenuhi dalam sistem pembelajaran antara lain, penampilan guru yang menarik, berwibawa, bersahabat, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, dan penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dimana peran guru sebagai fasilitator harus dapat diwujudkan dalam bentuk interaksi dengan siswa sebagai subyek belajar. Strategi mengajar yang baik adalah strategi yang menuntut keaktifan siswa dalam berfikir dan

bertindak secara berdikari dan kreatif dalam mengembangkan materi yang sudah dikuasai.

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dimana peran guru sebagai fasilitator harus dapat diwujudkan dalam bentuk interaksi dengan siswa sebagai subyek belajar. Diharapkan dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi tingkat hasil belajar kearah yang lebih baik. Hal ini dikarenakan interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui bagaimana pemilihan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan 2) Untuk mengetahui bagaimana memahami belajar, menguasai materi melalui pembelajaran diskusi dan pembelajaran *role playing* sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan dilihat dari desain penelitian penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010:13) “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu”. Menurut Sugiyono (2010:10) “metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu”.

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tahun ajaran 2014/2015 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berjumlah 66 siswa. Sampel diambil sebanyak 44 siswa dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah strategi belajar yang digunakan, yaitu hasil pembelajaran melalui strategi pembelajaran diskusi ( $X_1$ ) dan strategi pembelajaran *role playing* ( $X_2$ ). Variabel terikat adalah hasil belajar siswa (Y).

Sebelum melakukan tindakan pelaksanaan, terlebih dahulu peneliti menguji beberapa kelas untuk diterapkan strategi pembelajaran diskusi dengan strategi pembelajaran *role playing* dengan melihat dari hasil raport siswa yang diuji menggunakan uji independent t-test antara kelas 7B dan 7C. Dengan hasil nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $0,196 < 2,015$  sehingga  $H_0$  diterima,  $t_{hitung}$  tersebut dengan probabilitas sebesar  $0,196 > 0,05$  itu berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas 7B dan 7C.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Sebelum diberi sebuah perlakuan dari kedua kelas tersebut terlebih dahulu mengetahui kemampuan awal dan untuk membandingkan seberapa besar peningkatan dari kedua metode tersebut. Dari hasil belajar melalui nilai raport kedua kelompok diperoleh perhitungan dengan menggunakan uji t dan hasilnya adalah  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $0,196 < 2,015$  sehingga  $H_0$  diterima,  $t_{hitung}$  tersebut dengan probabilitas sebesar  $0,846 > 0,05$  itu berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa kelas 7B dan 7C. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil raport dari kedua kelompok tersebut sama sehingga kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama atau tidak ada perbedaan kemampuan awal siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda dimana kelas eksperimen dalam pembelajarannya menggunakan metode *role playing* dan pada kelas kontrol diberikan metode pembelajaran diskusi. Setelah sama-sama mendapat perlakuan maka terdapat perbedaan hasil belajar antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji t untuk variabel strategi *role playing* dengan strategi diskusi diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,903 > 2,018$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yaitu  $0,042$ . Hal ini membuktikan bahwa strategi

pembelajaran *role playing* lebih baik dibanding menggunakan strategi pembelajaran diskusi dengan adanya pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran terhadap hasil belajar.

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode diskusi. Dari hasil ulangan (tes) belajar menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelompok *role playing* adalah 86,3636 dan pada kelompok diskusi memperoleh nilai rata-rata 79,7727. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran diskusi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nuri Widdhi Harsanti (2011) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Melalui Strategi *Reading guide* dan *Role Playing* Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011”. Mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *reading guide* dan *role playing*. Hal ini terbukti berdasarkan penilaian perilaku afektif sebesar 4,0 dibanding sebelumnya 3,8. Penilaian perilaku kognitif proses mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 4,3 dan sebelumnya sebesar 4,0 sedangkan penilaian kognitif produk sebesar 100% dengan nilai rata-rata 79,28 dibanding sebelumnya dengan nilai rata-rata 59,16.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesempatan setiap siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan metode pembelajaran ini siswa yang selama pembelajaran yang selalu tidak mau terlibat menjadi antusias dan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Hal ini terbukti saat proses pembelajaran dengan metode *role playing* berjalan lancar dan menarik, hasil belajar siswa pun juga menunjukkan nilai yang memuaskan.

Selanjutnya kelas yang diberi pelajaran menggunakan metode pembelajaran diskusi memberikan kesempatan pada masing-masing siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan bertanya jawab baik antara guru dengan siswa maupun sebaliknya.



Guru berperan sebagai sumber pembelajaran yaitu dengan menjelaskan materi pembelajaran yang sudah dipresentasikan siswa dibantu dengan media powerpoint. Pada saat guru menerangkan siswa sudah terlihat kurang tertarik, hal tersebut ditandai dengan beberapa siswa kurang memperhatikan ketika guru menerangkan. Sesekali guru memberikan pertanyaan siswa cenderung diam sehingga guru lebih sering menunjuk siswa untuk dapat menjawab pertanyaan yang di berikan.

Sedangkan penelitian terdahulu oleh Maona (2012) dengan judul “Perbandingan antara Metode *active debate* dengan Metode Diskusi Ditinjau dari Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 1 Manyaran Tahun Ajaran 2011/2012”. Mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar. Hal ini berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $3,262 > 2,009$  dengan signifikan  $0,002 < 0,05$ . Sehingga rata-rata prestasi belajar siswa yang menggunakan metode *active debate* dan metode ceramah adalah berbeda. Dengan membandingkan dengan penelitian terdahulu bahwa semakin baik penggunaan strategi pembelajaran akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh atau sebaliknya semakin rendah penggunaan strategi pembelajaran akan semakin rendah hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan penelitian ini adalah 1) Terdapat perbedaan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial antara srategi diskusi dengan strategi *role playing* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan berdasarkan analisis data hasil penelitian dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu yaitu  $2,903 > 2,018$  dengan probabilitas sebesar  $0,042 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. 2) Strategi *role playing* memberikan hasil pada mata pelajaran IPS lebih baik dari pada menggunakan metode konvensional pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata kelompok *role playing* adalah 89,7273 dan pada kelompok diskusi memperoleh nilai rata-rata 83,5227.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Maona. 2012. *Perbandingan antara Metode active debate dengan Metode Diskusi Ditinjau dari Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 1 Manyaran Tahun Ajaran 2011/2012*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan ke-15. Bandung: Alfa Beta. Hlm: 10,13.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Cetakan ke-4. Jakarta: Kencana. Hlm: 22.