

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN  
BELAJAR IPS DI KELAS V SD**

**ARTIKEL**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat  
Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**OLEH:**

**NURUL FAUZIAH TELAUMBANUA**

**NPM:2002090291**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

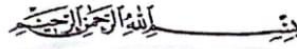
**MEDAN**

**2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Fauziah Telaumbanua  
NPM : 2002090291  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD.

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Nurul Fauziah Telaumbanua  
N.P.M : 2002090291  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
27 Juni 2024	Revisi dari Rumah jurnal	
30 Juni 2024	Merevisi jurnal dan mengirimnya	
1 Agustus 2024	Jurnal Terbit	
27 Agustus 2024	Menunjukkan jurnal yang sudah terbit ke dospem	
12 September 2024	Acc dari dosen Pembimbing untuk sidang akhir	

Medan, Agustus 2024

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurul Fauziah Telaumbanua  
NPM : 2002090291  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel saya yang berjudul "Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



Nurul Fauziah Telaumbanua  
NPM: 2002090291

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan Proposal ini dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD”. Artikel ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan Artikel ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Almarhum Ayahanda tercinta **Adrianus Telaumbanua** dan Almarhumah ibunda tercinta **Rining Puji Winarni** yang saat ini telah berada di sisi Allah SWT, Semoga arwah mereka diberikan tempat terbaik di sisi-Nya. Serta kepada kedua adiknya tersayang **Nurul Aulia Telaumbanua** dan **Khoirul Arif Winata Telaumbanua** yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis untuk tetap kuat dan bertahan sehingga penulis mampu menyelesaikan apa yang telah penulis mulai untuk mencapai semua cita-cita.
2. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I
5. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.** selaku Pimpinan/Kepala Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.  
Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd. M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar.
6. Terimakasih kepada Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd. M.Pd.** selaku Pembimbing saya yang sudah membimbing saya agar Artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

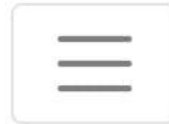
7. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai penulis selesai dalam penulisan artikel ini.
8. Seluruh Staff Biro Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara, yang sudah membantu dalam urusan diperkuliahan.
9. Ibu **Uswatun Hasanah Harahap, SE, S.Pd.** Selaku kepala sekolah dan seluruh guru di Taman Pendidikan Islam Sekolah Dasar yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Taman Pendidikan Islam Sekolah Dasar.
10. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah mensupport saya, khususnya kepada Gembel's Club dan kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT serta tidak lupa juga penulis memohon maaf atas kekurangan dan kesalahan yang ada selama penulis duduk diperkuliahan sampai akhir dari penyelesaian Artikel ini.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

**Medan, September 2024**

**Nurul Fauziah Telaumbanua**


**NPM.2002090291**




# Jiip

JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN

Jiip (JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN)

 STKIP YAPIS DOMPU

 P-ISSN : <>ISSN : 26148854



7.85176

Dampak



8216

Kutipan Google



Sinta 4

Akreditasi Saat Ini

## DAFTAR ISI

**ABSTRAK**

**I. PENDAHULUAN**

**II. METODE PENELITIAN.....**

**III. PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

**IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....**

A. Simpulan.....

B. Saran.....

**DAFTAR RUJUKAN.....**





## Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD

Nurul Fauziah Telaumbanua<sup>1</sup>, Chairunnisa Amelia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: [nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com](mailto:nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com), [chairunnisaamelia@umsu.ac.id](mailto:chairunnisaamelia@umsu.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-01  <b>Keywords:</b> <i>Role Playing Method;</i> <i>Social Studies Learning;</i> <i>Study Skills.</i>	This research aims to determine the influence of using the Role Playing method on the Learning Skills of class V students in social studies subjects at the Islamic Education Park Integrated Elementary School. JL. Sisimangaraja No.5, District. Medan Amplas, Medan City, North Sumatra. This research is Quantitative Research. Using the Role Playing Method. The instruments used in this research are questionnaires to measure student learning skills and test questions to measure student learning skills. The data analysis techniques used in this research are Normality Test and Hypothesis Test. The results of this research show that there is an influence when using the Role Playing Method to improve students' learning skills in social studies learning class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park on the aspects of learning skills observed, using the Role Playing method on students' learning skills in class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Metode Role Playing;</i> <i>Pembelajaran IPS;</i> <i>Keterampilan Belajar.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh menggunakan metode <i>Role Playing</i> dalam Keterampilan Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. JL. Sisimangaraja No.5, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini merupakan Penelitian Kuantitatif. Menggunakan Metode Role Playing. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur Keterampilan Belajar siswa dan soal tes untuk mengukur Keterampilan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh saat Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam aspek Keterampilan belajar yang diamati, dengan menggunakan metode Role Playing terhadap keterampilan belajar siswa di kelas V sd Terpadu taman Pendidikan Islam.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiri-tual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2016: 79), pendidikan memiliki fungsi menyiapkan sebagai manusia, menyiapkan tenaga kerja dan menyiapkan warga negara yang baik. Oleh karena itu, pada suatu negara, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membangun bangsanya.

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2017:7). Oleh karena itu, bicara soal pendidikan selalu dekat dengan pembelajaran. Dengan belajar diharapkan manusia berubah menjadi lebih baik khususnya dalam perbuatannya. Belajar dilakukan dengan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman sehingga di sekolah ada istilah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai 2 pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subyek pokoknya (Sardiman A.M., 2017:14). Proses belajar mengajar yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan dan siswa tersebut dapat merumuskan sendiri suatu konsep yang sedang dipelajari.

Kegiatan pembelajaran yang berkualitas dapat diketahui dari interaksi antara guru dengan siswa yang menghasilkan perubahan-perubahan

perilaku pada siswa terkait suatu materi pembelajaran termasuk pada materi pembelajaran IPS. Perubahan-perubahan perilaku siswa tersebut mengacu pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Salah satu tujuan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS yang dikemukakan Supardi (2011: 186-187) yaitu siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, serta memecahkan masalah-masalah sosial.

Salah satu upaya yang dapat untuk memotivasi belajar dan memunculkan kreativitas siswa ialah dengan penerapan metode pengajaran yang variatif. Metode atau model pengajaran merupakan bagian dari strategi pengajaran. Model pengajaran ini penting karena merupakan kegiatan menunjukkan dan memperlihatkan komunikasi antara guru dan murid. Banyak variasi model yang telah diciptakan dalam dunia pendidikan. Pengembangan variasi terus dilakukan agar proses belajar mengajar lebih balik dan dapat mencapai tujuan. Contoh dari sekian banyak model pembelajaran ialah card sort atau memilah dan memilih kartu. Gambaran yang diberikan oleh Mel Silberman (2017:46), card sort dapat menimbulkan gerakan fisik yang dapat membantu untuk sumber energi kepada kelas yang telah letih. Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam khususnya kelas V B, diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru ialah ceramah karena dengan materi yang banyak dan jumlah jam yang pendek, metode ini masih dianggap efektif. Pada saat proses pembelajaran dengan metode ceramah tanya jawab ini terlihat siswa kurang berani untuk bertanya kepada guru. Jika diberi pertanyaan siswa hanya berbisik-bisik bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa masih terkesan malu-malu untuk berpendapat di kelas. Beberapa siswa kadang sibuk dengan aktifitasnya sendiri untuk mengatasi kebosanan. Siswa kurang terbiasa untuk menuangkan pendapatnya balik kepada teman maupun kepada guru. Akibatnya kreativitas siswa tidak muncul.

Wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran IPS, menunjukkan bahwa seringkali siswa melupakan tentang materi yang baru saja disampaikan. Guru sering memberi pertanyaan diakhir menerangkan namun kebanyakan siswa tidak bisa menjawab. Seperti yang terlihat saat observasi, ketika guru selesai menerangkan

tentang proses masuknya agama Hindu dan Budha di Indonesia seperti biasa guru memberi pertanyaan tentang materi yang baru saja disampaikan dengan maksud mengetahui paham tidaknya siswa. Ketika itu, guru mencoba bertanya kepada siswa tentang bagaimana proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha menurut teori waisya dan yang terjadi ialah sebagian besar siswa terkesan gugup tidak menjawab sehingga guru melempar pertanyaan kepada siswa yang aktif.

Dengan melihat permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran seperti yang telah digambarkan, maka sudah seyakinya diupayakan suatu tindakan guru untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif. Oleh karena itu, bertolak dari permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian menggunakan metode card sort untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 11), "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu". Jenis yang digunakan yaitu Quasi experimental design (Sugiyono, 2017: 114). Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Metode Role Playing penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam Kecamatan Medan Amplas, kota Medan, Sumatera Utara. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 26 siswa, sebagai kelas Pre-test dan Post-test, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas Belajar, dan rubrik pengseoran terhadap keterampilan Belajar Siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Post-Test) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan, Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

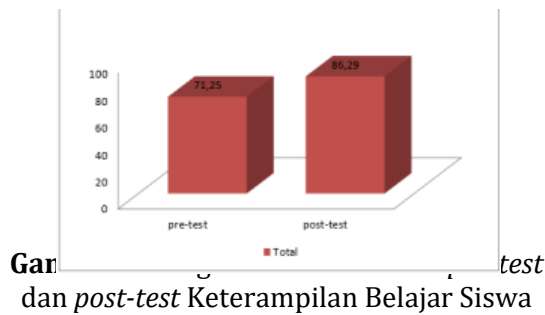
#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Software adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Statistik Deskripsi

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
Pre-test	24	50	80	71.25
Post-test	24	70	96	86.29

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil Pre-Test dengan nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



#### 1. Hasil Uji Normalitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Keterampilan Belajar	Pre-test: Menggunakan Model Diskusi	0.217	24	0.70	0.817	24	0.001
	Post-test: Menggunakan Metode Role Playing	0.123	24	.200*	0.948	24	0.241

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test  $0.70 > 0.05$ , post-test  $0.200 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

#### 2. Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Keterampilan Belajar	Equal variances assumed	.0276	.602	6.525	46	.000	15.042	2.305	19.682	10.401
	Equal variances not assumed			6.525	44.272	.000	15.042	2.305	19.687	10.397

Berdasarkan Tabel diatas nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah  $0.000 < 0.05$  berdasar kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

#### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan, dengan nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Normalitas menggunakan SPSS, Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test  $0.70 > 0.05$ , post-test  $0.200 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal. Kemudian peneliti melakukan Uji Hipotesis dengan nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah  $0.000 < 0.05$  berdasar kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

### IV. SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Berdasarkan analisis uji-t bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap Keterampilan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan Metode card sort.
- Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan Metode card sort untuk meningkatkan kreativitas Belajar

siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan aspek kreativitas belajar yang diamati mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator Keterampilan belajar pada Pre-test sebesar 71.25 meningkat menjadi post-test 86.29.

3. Keterampilan Belajar siswa dikelas Post-test dalam menggunakan Metode pembelajaran Role playing mengalami peningkatan yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada Keterampilan Belajar Siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

## B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing dapat berjalan dengan baik maka guru harus mempertimbangkan antara alokasi waktu dengan kedalaman materi serta karakteristik siswa.
2. Agar pembelajaran dalam menerapkan metode pembelajaran role playing terlaksana dengan efektif dan efisien maka seorang guru harus menguasai langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan metode pembelajaran role playing.
3. Dapat mengatasi kurangnya beberapa peran jika terdapat peran yang lebih dengan cara meminta bantuan dengan siswa lain yang bersedia dan juga ikut memainkan peran jika perlu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Amung Ma'mum & Toto Subroto. (2015). Pendekatan ketrampilan taktis dalam permainan bolavoli konsep & pendekatan pembelajaran. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Daryanto, K, S. (2017). Pembelajaran Abad 21 (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, R. (2013). Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung :Alfabeta .
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 3(2), 164–172
- Huda, Miftahul. 2016. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, R. J. (2022). Banua Anyar Culinary Tourism Area as a Tourism Attraction in Banjarmasin. Innovation Of Sosial Studiens Journal,3(2),, 157-162.
- Miftahul Huda. 2016. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumiati, Melinda, V. A. (2017). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. JINOTEP,
- Sanjaya, W. 2016. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Tahsinia, 1(1), 82–91.
- Wali, G. N. K., Winarko, W., & Murniasih, T. R. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya. RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi, 2(2), 164–173. <https://doi.org/10.21067/jtst.v2i2.3574>
- Zaini,Hisyam,Dkk,2017, Strategi pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Pustaka Inisan Madani



## JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) YAPIS DOMPU

Alamat: Jln. STKIP Yapis Dompus, No. 1, Sorisakolo, Dompus, Nusa Tenggara Barat, Telp: 085253190336

Website: <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id>, Email: [redaksi.jiipstkipyapisdompus@gmail.com](mailto:redaksi.jiipstkipyapisdompus@gmail.com)

E-ISSN: 2614-8854, SK LIPI tentang Pendirian JIIP: 0005.26148854/Jl.3.1/SK.ISSN/2018.02

Terakreditasi SINTA 4, melalui SK Menteri Riset dan Teknologi/ Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional, Nomor: 105/E/KPT/2022

---

### TANDA TERIMA NASKAH (MANUSCRIPT) / LETTER OF ACCEPTANCE (LOA)

Nomor: 420/EP-JIIP/0624

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fathirma'ruf, M. Kom.**  
NIDN : 0828088902  
Jabatan : Ketua Penyunting JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)  
Institusi/Instansi : STKIP Yapis Dompus

Menyatakan bahwa naskah/artikel yang bersangkutan dibawah ini:

Nama Penulis : **Nurul Fauziah Telaumbanua<sup>1</sup>, Chairunnisa Amelia<sup>2</sup>**  
Email : [nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com](mailto:nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com)  
[chairunnisaamelia@umsu.ac.id](mailto:chairunnisaamelia@umsu.ac.id)  
Institusi/Instansi : <sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Telah melewati proses *review* dan dinyatakan **DITERIMA** untuk **DITERBITKAN** pada JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan STKIP Yapis Dompus dengan informasi Penerbitan sebagai berikut:

Judul Artikel : *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD*  
Isu : Volume 7, Nomor 8  
Waktu Terbit : Agustus 2024

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.  
Terimakasih.

Dompus, 02 Juni 2024  
(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan  
STKIP Yapis Dompus  
Ketua Penyunting,

**Fathirma'ruf, M. Kom.**  
NIDN. 0828088902



## JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) YAPIS DOMPU

Alamat: Jln. STKIP Yapis Dompus, No. 1, Sorisakolo, Dompus, Nusa Tenggara Barat, Telp: 085253190336

Website: <http://jiip.stkipyapisdompus.ac.id>, Email: [redaksi.jiipstkipyapisdompus@gmail.com](mailto:redaksi.jiipstkipyapisdompus@gmail.com)

E-ISSN: 2614-8854, SK LIPi tentang Pendirian JIIP: 0005.26148854/JI.3.1/SK.ISSN/2018.02

Terakreditasi SINTA 4, melalui SK Menteri Riset dan Teknologi/ Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional, Nomor: 105/E/KPT/2022

### LEMBAR PENILAIAN ARTIKEL ILMIAH (PEER REVIEW)

Judul Artikel: Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD

#### Hasil Penilaian Artikel

Komponen Penilaian	Penilaian Reviewer 1	Penilaian Reviewer 2
Kelengkapan unsur Artikel Ilmiah (10%)	10	10
Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)	24	24
Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan Metodologi (30%)	24	25
Kelengkapan unsur dan kualitas Pembahasan (30%)	24	23
<b>Nilai Total</b>	<b>82</b>	<b>83</b>
<b>Nilai Akhir Artikel</b>	<b>83,0</b>	

#### Status Artikel

Diterima Tanpa Revisi,  **Diterima dengan Revisi Minor**,  Diterima dengan Revisi Mayor,  Ditolak

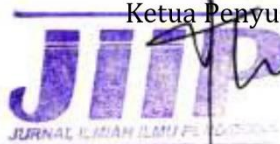
(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan  
Reviewer 1,


(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan  
Reviewer 2

  
**Muhlisin Rasuki**

  
**Asmedy**

Dompus, 02 Juni 2024  
(JIIP) Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan  
Ketua Penyunting,



  
**Fathirma'ruf, M. Kom.**  
NIDN. 0828088902



## PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BELAJAR IPS DI KELAS V SD

<sup>1</sup> Nurul Fauziah Telaumbanua, <sup>2</sup>Chairunnisa Amelia

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: [nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com](mailto:nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com), [chairunnisaamelia@umsu.ac.id](mailto:chairunnisaamelia@umsu.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: Revised: Published:  <b>Keywords:</b> <i>Role Playing Method;</i> <i>Social Studies Learning;</i> <i>Study Skills;</i>	<i>This research aims to determine the influence of using the Role Playing method on the Learning Skills of class V students in social studies subjects at the Islamic Education Park Integrated Elementary School. Jl. Sisimangaraja No.5, District. Medan Amplas, Medan City, North Sumatra. This research is Quantitative Research. Using the Role Playing Method. The instruments used in this research are questionnaires to measure student learning skills and test questions to measure student learning skills. The data analysis techniques used in this research are Normality Test and Hypothesis Test. The results of this research show that there is an influence when using the Role Playing Method to improve students' learning skills in social studies learning class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park on the aspects of learning skills observed, using the Role Playing method on students' learning skills in class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park.</i>
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: Direvisi: Dipublikasi:  <b>Kata kunci:</b> <i>Metode Role Playing;</i> <i>Pembelajaran IPS;</i> <i>Keterampilan Belajar;</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh menggunakan metode <i>Role Playing</i> dalam Keterampilan Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Jl. Sisimangaraja No.5, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini merupakan Penelitian Kuantitatif. Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> . Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur Keterampilan Belajar siswa dan soal tes untuk mengukur Keterampilan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh saat Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam aspek Keterampilan belajar yang diamati, dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> terhadap keterampilan belajar siswa di kelas V sd Terpadu taman Pendidikan Islam.

### I. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat terjadinya interaksi belajar antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta guru dengan guru. Interaksi tersebut berupa serangkaian aktivitas belajar yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik tersebut merupakan syarat berlangsungnya pendidikan. Secara umum, salah satu bentuk satuan pendidikan di Indonesia yaitu Sekolah Dasar (SD). Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan untuk siswa yang berusia antara tujuh (7) sampai tiga belas (13) tahun sebagai pendidikan ditingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya dan masyarakat setempat.

Pendidikan di Sekolah Dasar diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama minimal 6 tahun dari kelas satu (I) sampai kelas (VI). Disinilah siswa sekolah dasar ditempa berbagai bidang studi yang harus mampu dikuasai oleh siswa. Pada jenjang

pendidikan tingkat dasar, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan gabungan dari berbagai ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat materi Geografi, Sejarah, Antropologi, Sosisologi, dan Ekonomi. Pentingnya pendidikan IPS secara tidak langsung membuat guru dituntut untuk mengembangkan kemampuannya, guru juga dituntut untuk lebih profesional, kreatif, dan inovatif. Untuk mengembangkan kemampuannya guru harus senantiasa mengembangkan diri dan banyak mempelajari strategi pembelajaran, agar model atau metode yang diterapkan dapat berjalan dengan maksimal.

Karena dalam pembelajaran perlu menggunakan metode yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan kurikulum. Menurut Ahmad Susanto (2016: 52), "Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh seorang guru atau instruktur". Artinya, para guru bebas memilih metode mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat akan membantu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar serta dapat membantu memahami materi yang diajarkan oleh guru. Untuk itu diperlukan penggunaan metode dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah metode role playing.

Menurut Miftahul Huda (2016: 209), "Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati". Metode ini diharapkan dapat memecahkan berbagai persoalan serta meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS di SD. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA yang dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2023 di Sekolah SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, siswa kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Secara khusus pada pembelajaran IPS, wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas masing-masing wali kelas dari kelas VA sudah mengajar menggunakan media serta model pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Tetapi, perhatian siswa juga masih kurang dalam pembelajaran. Siswa kurang fokus terhadap materi yang disajikan guru di depan kelas, cenderung bermain sendiri atau siswa memperhatikan namun kurang memahami materi tersebut dan mudah lupa. Selain itu, terdapat kendala pada buku pelajaran, siswa menggunakan buku paket secara bergantian untuk setiap kelas.

Buku tersebut hanya digunakan saat jam pelajaran berlangsung tidak untuk dibawa pulang. Hal ini membuat siswa tidak dapat mengulang kembali pelajaran yang telah ia dapat saat di sekolah. Terkhusus dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa hanya belajar berdasarkan penjelasan dari guru dan melalui buku yang tersedia saja, kemudian siswa membaca materi yang dipelajari. Kendala-kendala tersebut mempengaruhi pemahaman serta hasil belajar siswa. Siswa kurang memahami materi pelajaran dengan baik. Penggunaan metode role playing diharapkan dapat memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran IPS, dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta bermakna. Hal ini memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang dibahas dalam proses belajar.

Perhatian siswa akan lebih terarah pada materi pelajaran. Sehingga siswa menjadi lebih memahami materi-materi pelajaran. Pada akhirnya dapat menunjang hasil belajar siswa seperti yang diharapkan. Menurut Shaftel (dalam Hidayati, 2016: 7-37), tujuan dan manfaat role playing antara lain: (1) Agar menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup. (2) Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana

akibatnya. (3) Untuk mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu. (4) Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan. (5) Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa. (6) Pembentukan konsep secara mandiri. (7) Menggali peranan-peranan dari pada seseorang dalam suatu kehidupan kejadian/keadaan. (8) Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain. (9) Melatih anak ke arah mengendalikan dan membarui perasaannya, cara berfikirnya, dan perbuatannya.

Langkah-langkah metode role playing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode role playing menurut Miftahul Huda (2014: 209- 210). Alasan peneliti menggunakan langkahlangkah menurut Miftahul Huda dikarenakan langkah tersebut dapat diterapkan dan dipahami oleh peneliti sendiri selaku yang menerapkan metode role playing. Selain itu, langkah tersebut juga dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa selaku objek penelitian. Langkah-langkah tersebut antara lain:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang atau lebih, 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (2017: 69), metode role playing memiliki kelebihan seperti:

- 1) Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 3) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- 4) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 5) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 6) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 7) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.



- 8) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 9) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 10) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 11) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sedangkan kekurangannya, menurut Miftahul Huda (2014: 211), metode role playing memiliki kekurangan seperti: (1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan. (2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik. (3) Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif. (4) Akan menghabiskan waktu dan tenaga. (5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. Berdasarkan paparan tersebut peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam".

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Metode Role Playing

Role playing atau bermain peran menurut Zaini, dkk (2017:98) adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuantujuan pendidikan yang spesifik. Prinsip bermain peran adalah untuk memerankan peran-peran yang ada didunia nyata ke dalam pertunjukkan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi siswa yang lain memberikan penilaian terhadap pemeran. Sementara itu Role Playing menurut Huda (2016:209) 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. Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa Role playing adalah pembelajaran yang disusun dengan melibatkan siswa untuk memerankan diri sebagai tokoh agar tujuan pembelajaran tercapai.

Upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa, dengan pemilihan metode pembelajaran yang harus mengutamakan peran siswa baik berindividu maupun berkelompok tanpa menghilangkan tanggung jawab kepada setiap siswa (Wali et al., 2020). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran role playing. Pengertian dari pembelajaran role playing sendiri ialah suatu metode pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memainkan peran atau tokoh yang dikemas dalam cerita sederhana yang sudah dirancang sebelumnya

(Permana, 2020). Pada penerapan metode pembelajaran role playing siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang mana ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Metode Role Playing merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memperlihatkan cara pembelajaran dengan permainan yang efektif, meningkatkan kemampuan kerja sama dengan kelompok, dan diharapkan dengan metode ini, minat, motivasi, peran serta siswa dalam belajar juga akan meningkat (Kasmiyatun, 2013:373). Lebih lanjut, bermain peran (role playing) menurut Sanjaya (2016:161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

### a. Kelebihan dan kelemahan model Role Playing

Role playing memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan role playing yaitu (Huda, 2010:210-211) :

1. Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain kelebihan, role playing juga memiliki kelemahan. Kelemahan role playing yaitu:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

### 2. Pengertian Keterampilan Belajar

Menurut (Fauzi, 2016: 7) Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan maka kata "keterampilan" yang dimaksud adalah kata benda.

Cara orang dalam memandang dunia dipengaruhi

oleh kemampuan terampil seseorang, apabila keberhasilan itu terjadi pasti berkat adanya manusia yang terampil dibalik semua keberhasilan, Menurut Singer dikutip oleh Amung (2015 : 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. (Sudarmanto,2016;60) keterampilan merupakan kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas tertentu dengan baik secara fisik maupun mental. Sehingga, keterampilan lebih mengarah pada kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan perilaku merupakan gabungan kepribadian dan sikap yang ditunjukkan ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan bisa digunakan untuk mengendalikan perilaku.

Kesimpulan yang dapat ditarik, Keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan yang membutuhkan pikiran dan tenaga, dan kemampuan tersebut selalu terkhususkan pada bidang tertentu. Dalam meningkatkan kinerja, seorang pegawai atau karyawan harus sekali meningkatkan keterampilan yang dimiliki saat ini. Dengan memiliki keterampilan yang dapat digunakan dalam pekerjaan, maka karyawan atau pegawai akan siap bekerja karena telah memiliki keterampilan

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

#### a. Pengertian IPS

Menurut ( Jannah at all 2022 ) IPS pada hakekatnya menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, masalah sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu. Permasalahan sosial telah menjadi kompleks akibat dari globalisasi dan informasi media yang sangat cepat, hubungan sosial menjadi lebih individualistik, kepentingan kelompok berubah menjadi kepentingan pribadi dan diperlukan sebuah usaha untuk dapat menjaga hubungan sosial di masyarakat tetap terjaga dengan baik.

Menurut ( Rumiati, dalam Melinda 2018 ) IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial . Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

semakin canggih. Guna menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar berkehidupan dalam masyarakat. Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah memiliki tujuan yang berbeda-beda. Selanjutnya Gross dalam (Tanjung, 2019) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 11), "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu". Jenis yang digunakan yaitu Quasi experimental. design (Sugiyono, 2017: 114). Penelitian Ini menggunakan metode Kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Metode Role Playing penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam Kecamatan Medan Amplas, kota Medan, Sumatera Utara. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 26 siswa, sebagai kelas Pre-test dan Post-test, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas Belajar, dan rubrik pengsekoran terhadap keterampilan Belajar Siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Pos-Test) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan, Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

## III. PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Software adalah sebagai berikut:

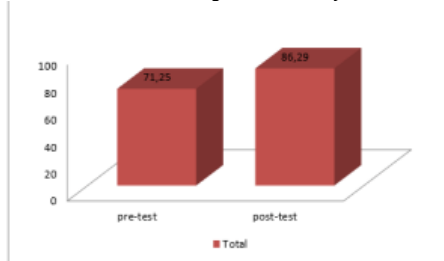
Tabel 3. 1 Hasil Statistik Deskriptif

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
Pre-test	24	50	80	71.25
Post-test	24	70	96	86.29

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil Pre-Test dengan nilai minimum sebesar 50, nilai

maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:

**Gambar 3. 1 Diagram rata-rata skor pre-test dan post-test Keterampilan Belajar Siswa**



**a. Hasil Uji Normalitas**

**Tabel 3. 2 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	d.f.	Sig.
Hasil Keterampilan belajar	Pre-test : Menggunakan Model Diskusi	0.217	24	0.700	0.817	24	0.010
	Post-test : Menggunakan Metode Role Playing	0.123	24	.200*	0.948	24	0.241

\*. This is a lower bound of the true significance.

**a. Lilliefors Significance Correction**

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogorov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test 0.70 > 0.05, post-test 0.200 > 0.05, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

**b. Hasil Uji Hipotesis**

**Tabel 3. 3 Hasil Uji Hipotesis**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Keterampilan belajar	Equal variances assumed	0.276	0.602	6.525	46	0.000	15.042	2.305	19.682	10.401
	Equal variances not assumed			6.525	44.272	0.000	15.042	2.305	19.687	10.397

Berdasarkan Tabel diatas nilai *signifikansi 2-sided Equal Variance assumed* adalah 0.000 < 0.05

berdasarkan kriteria penguji maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh Metode *Rolel Playing* Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan, dengan nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Normalitas menggunakan SPSS, Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test 0.70 > 0.05, post-test 0.200 > 0.05, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal. Kemudian peneliti melakukan Uji Hipotesis dengan nilai *signifikansi 2-sided Equal Variance assumed* adalah 0.000 < 0.05 berdasar kriteria penguji maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh Metode *Rolel Playing* Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

**IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan analisis uji-t bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap Keterampilan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan Metode card sort.
2. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan Metode card sort untuk meningkatkan kreativitas Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan aspek kreativitas belajar yang diamati mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator Keterampilan

belajar pada Pre-test sebesar 71.25 meningkat menjadi post-test 86.29.

3. Keterampilan Belajar siswa dikelas Post-test dalam menggunakan Metode pembelajaran Role playing mengalami peningkatan yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada Keterampilan Belajar Siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

#### **B. Saran**

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing dapat berjalan dengan baik maka guru harus mempertimbangkan antara alokasi waktu dengan kedalaman materi serta karakteristik siswa.
2. Agar pembelajaran dalam menerapkan metode pembelajaran role playing terlaksana dengan efektif dan efisien maka seorang guru harus menguasai langkahlangkah atau prosedur pelaksanaan metode pembelajaran role playing.
3. Dapat mengatasi kurangnya beberapa peran jika terdapat peran yang lebih dengan cara meminta bantuan dengan siswa lain yang bersedia dan juga ikut memainkan peran jika perlu.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Amung Ma'mum & Toto Subroto. (2015). Pendekatan ketrampilan taktis dalam permainan bolavoli konsep & pendekatan pembelajaran. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Daryanto, K, S. (2017). Pembelajaran Abad 21 (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, R. (2013). Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung :Alfabeta .
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172
- Huda, Miftahul. 2016. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, R. J. (2022). Banua Anyar Culinary Tourism Area as a Tourism Attraction in Banjarmasin. *Innovation Of Sosial Studiens Journal*,3(2), 157-162.
- Miftahul Huda. 2016. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumiati, Melinda, V. A. (2017). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP*,
- Sanjaya, W. 2016. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91.
- Wali, G. N. K., Winarko, W., & Murniasih, T. R. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya. *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 2(2), 164–173. <https://doi.org/10.21067/jtst.v2i2.3574>
- Zaini,Hisyam,Dkk,2017, Strategi pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Pustaka Inisan Madani

# JIIP Template 2022-Nurul Fauziah 07 MEI.doc

*by* Turnitin Indonesia

---

**Submission date:** 17-May-2024 10:25AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2365332379

**File name:** FILE\_JIIP\_Template\_2022-Nurul\_Fauziah\_07\_MEI.doc (732K)

**Word count:** 3384

**Character count:** 25560



# 1 PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BELAJAR IPS DI KELAS V SD

<sup>1</sup> Nurul Fauziah<sup>1,2</sup> Telaumbanua, <sup>2</sup>Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara <sup>13</sup>

Email : fz.nurul945@gmail.com, chairunnisaamelia@umsu.ac.id

## Article Info

### Article History

Received:  
Revised:  
Published:

### Keywords:

Role Playing Method;  
Social Studies Learning;  
Study Skills;

## Abstract

<sup>16</sup> This research aims to determine the influence of using the Role Playing method on the Learning Skills of class V students in social studies subjects at the Islamic Education Park Integrated Elementary School. JL. Sisimangaraja No.5, District. Medan Amplas, Medan City, North Sumatra. This research is Quantitative Research. Using the Role Playing Method. The instruments used in this research are questionnaires to <sup>3</sup> measure student learning skills and test questions to measure student learning skills. The data analysis techniques used in this research are Normality Test and Hypothesis Test. The results of this research show that there is an influence when using the Role Playing Method to improve students' learning skills in social studies learning class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park on the aspects of learning skills observed, using the Role Playing method on students' learning skills in class V at the <sup>4</sup> Integrated Elementary School in the Islamic Education Park.

<sup>17</sup>

## Artikel Info

### Sejarah Artikel

Diterima:  
Direvisi:  
Dipublikasi:

<sup>4</sup>

### Kata kunci:

Metode Role Playing;  
Pembelajaran IPS;  
Keterampilan Belajar;

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk <sup>11</sup> mengetahui adanya pengaruh menggunakan metode Role Playing dalam Keterampilan Belajar siswa kelas V pada <sup>12</sup> mata pelajaran IPS di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. JL. Sisimangaraja No.5, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara <sup>5</sup> Penelitian ini merupakan Penelitian Kuantitatif. Menggunakan Metode Role Playing. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur Keterampilan Belajar siswa dan soal tes untuk mengukur Keterampilan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas dan Uji Hipotesis <sup>8</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh saat Menggunakan Metode Role Playing untuk meningkatkan Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam aspek Keterampilan belajar yang diamati, dengan menggunakan metode Role Playing terhadap keterampilan belajar siswa di kelas V sd Terpadu taman Pendidikan Islam.

<sup>1</sup>

## I. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat terjadinya interaksi belajar antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta guru dengan guru. Interaksi tersebut berupa serangkaian aktivitas belajar yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik tersebut merupakan syarat berlangsungnya pendidikan. Secara umum, salah satu bentuk satuan pendidikan di Indonesia yaitu Sekolah Dasar (SD). Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan untuk siswa yang berusia antara tujuh (7) sampai tiga belas (13) tahun sebagai pendidikan ditingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya dan masyarakat setempat.

Pendidikan di Sekolah Dasar diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama minimal 6 tahun dari kelas satu (I) sampai kelas (VI). Disinilah siswa sekolah dasar ditempa berbagai bidang studi yang harus mampu dikuasai oleh siswa. Pada jenjang

pendidikan tingkat dasar, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan gabungan dari berbagai ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat materi Geografi, Sejarah, Antropologi, Sosiologi, dan Ekonomi. Pentingnya pendidikan IPS secara tidak langsung membuat guru dituntut untuk mengembangkan kemampuannya, guru juga dituntut untuk lebih profesional, kreatif, dan inovatif. Untuk mengembangkan kemampuannya guru harus senantiasa mengembangkan diri dan banyak mempelajari strategi pembelajaran, agar model atau metode yang diterapkan dapat berjalan dengan maksimal.

Karena dalam pembelajaran perlu menggunakan metode yang tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan kurikulum. Menurut Ahmad Susanto (2016: 52), "Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh seorang guru atau instruktur". Artinya, para guru bebas memilih metode mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat akan membantu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dalam belajar serta dapat membantu memahami materi yang diajarkan oleh guru. Untuk itu diperlukan penggunaan metode dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah metode role playing.

Menurut Miftahul Huda (2016: 209), "Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati". Metode ini diharapkan dapat memecahkan berbagai persoalan serta meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS di SD. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA yang dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2023 di Sekolah SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, siswa kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru.

Secara khusus pada pembelajaran IPS, wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas masing-masing wali kelas dari kelas VA sudah mengajar menggunakan media serta model pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Tetapi, perhatian siswa juga masih kurang dalam pembelajaran. Siswa kurang fokus terhadap materi yang disajikan guru di depan kelas, cenderung bermain sendiri atau siswa memperhatikan namun kurang memahami materi tersebut dan mudah lupa. Selain itu, terdapat kendala pada buku pelajaran, siswa menggunakan buku paket secara bergantian untuk setiap kelas.

Buku tersebut hanya digunakan saat jam pelajaran berlangsung tidak untuk dibawa pulang. Hal ini membuat siswa tidak dapat mengulang kembali pelajaran yang telah ia dapat saat di sekolah. Terkhusus dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa hanya belajar berdasarkan penjelasan dari guru dan melalui buku yang tersedia saja, kemudian siswa membaca materi yang dipelajari. Kendala-kendala tersebut mempengaruhi pemahaman serta hasil belajar siswa. Siswa kurang memahami materi pelajaran dengan baik. Penggunaan metode role playing diharapkan dapat memberikan semangat kepada siswa dalam pembelajaran IPS, dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta bermakna. Hal ini memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang dibahas dalam proses belajar.

Perhatian siswa akan lebih terarah pada materi pelajaran. Sehingga siswa menjadi lebih memahami materi-materi pelajaran. Pada akhirnya dapat menunjang hasil belajar siswa seperti yang diharapkan. Menurut Shaftel (dalam Hidayati, 2016: 7-37), tujuan dan manfaat role playing antara lain: (1) Agar menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup. (2) Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana

akibatnya. (3) Untuk mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu. (4) Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan. (5) Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa. (6) Pembentukan konsep secara mandiri. (7) Menggali peranan-peranan dari pada seseorang dalam suatu kehidupan kejadian/keadaan. (8) Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain. (9) Melatih anak ke arah mengendalikan dan membaharui perasaannya, cara berfikirnya, dan perbuatannya.

Langkah-langkah metode role playing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode role playing menurut Miftahul Huda (2014: 209- 210). Alasan peneliti menggunakan langkahlangkah menurut Miftahul Huda dikarenakan langkah tersebut dapat diterapkan dan dipahami oleh peneliti sendiri selaku yang menerapkan metode role playing. Selain itu, langkah tersebut juga dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa selaku objek penelitian. Langkah-langkah tersebut antara lain:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang atau lebih, 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Menurut Daryanto dan Syaiful Karim (2017: 69), metode role playing memiliki kelebihan seperti:

- 1) Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- 3) Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- 4) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 5) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 6) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 7) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.

- 8) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 9) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 10) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 11) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Sedangkan kekurangannya, menurut Miftahul Huda (2014: 211), metode role playing memiliki kekurangan seperti: (1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan. (2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik. (3) Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif. (4) Akan menghabiskan waktu dan tenaga. (5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. Berdasarkan paparan tersebut peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam".

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Metode Role Playing

Role playing atau bermain peran menurut Zaini, dkk (2017:98) adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuantujuan pendidikan yang spesifik. Prinsip bermain peran adalah untuk memerankan peran-peran yang ada didunia nyata ke dalam pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi siswa yang lain memberikan penilaian terhadap pemeran. Sementara itu Role Playing menurut Huda (2016:209) 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. Berdasarkan pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa Role playing adalah pembelajaran yang disusun dengan melibatkan siswa untuk memerankan diri sebagai tokoh agar tujuan pembelajaran tercapai.

Upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa, dengan pemilihan metode pembelajaran yang harus mengutamakan peran siswa baik berindividu maupun berkelompok tanpa menghilangkan tanggung jawab kepada setiap siswa (Wali et al., 2020). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran role playing. Pengertian dari pembelajaran role playing sendiri ialah suatu metode pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memainkan peran atau tokoh yang dikemas dalam cerita sederhana yang sudah dirancang sebelumnya

(Permana, 2020). Pada penerapan metode pembelajaran role playing siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang mana ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Metode Role Playing merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memperlihatkan cara pembelajaran dengan permainan yang efektif, meningkatkan kemampuan kerja sama dengan kelompok, dan diharapkan dengan metode ini, minat, motivasi, peran serta siswa dalam belajar juga akan meningkat (Kasmiyatun, 2013:373). Lebih lanjut, bermain peran (role playing) menurut Sanjaya (2016:161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

### a. Kelebihan dan kelemahan model Role Playing

Role playing memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan role playing yaitu (Huda, 2010:210-211) :

1. Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan.
3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain kelebihan, role playing juga memiliki kelemahan. Kelemahan role playing yaitu:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

### 2. Pengertian Keterampilan Belajar

Menurut (Fauzi, 2016: 7) Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan maka kata "keterampilan" yang dimaksud adalah kata benda.

Cara orang dalam memandang dunia dipengaruhi



oleh kemampuan terampil seseorang, apabila keberhasilan itu terjadi pasti berkat adanya manusia yang terampil dibalik semua keberhasilan, Menurut Singer dikutip oleh Amung (2015 : 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. (Sudarmanto,2016;60) keterampilan merupakan kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas tertentu dengan baik secara fisik maupun mental. Sehingga, keterampilan lebih mengarah pada kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan perilaku merupakan gabungan kepribadian dan sikap yang ditunjukkan ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan bisa digunakan untuk mengendalikan perilaku.

Kesimpulan yang dapat ditarik, Keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan yang membutuhkan pikiran dan tenaga, dan kemampuan tersebut selalu terkhususkan pada bidang tertentu. Dalam meningkatkan kinerja, seorang pegawai atau karyawan harus sekali meningkatkan keterampilan yang dimiliki saat ini. Dengan memiliki keterampilan yang dapat digunakan dalam pekerjaan, maka karyawan atau pegawai akan siap bekerja karena telah memiliki keterampilan

### 3. Ilmu Pengatahuan Sosial (IPS)

#### a. Pengertian IPS

Menurut ( Jannah at all 2022 ) IPS pada hakekatnya menjadi suatu mata pelajaran yang dapat mengantarkan peserta didik untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, pranata sosial, masalah sosial, perubahan sosial, dan kehidupan masyarakat berbangsa, dari waktu ke waktu. Permasalahan sosial telah menjadi kompleks akibat dari globalisasi dan informasi media yang sangat cepat, hubungan sosial menjadi lebih individualistik, kepentingan kelompok berubah menjadi kepentingan pribadi dan diperlukan sebuah usaha untuk dapat menjaga hubungan sosial di masyarakat tetap terjaga dengan baik.

Menurut ( Rumiati, dalam Melinda 2018 ) IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

semakin canggih. Guna menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, sehingga dapat menumbuh kembangkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar berkehidupan dalam masyarakat. Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah memiliki tujuan yang berbeda-beda. Selanjutnya Gross dalam (Tanjung, 2019) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 11), "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu". Jenis yang digunakan yaitu Quasi experimental. design (Sugiyono, 2017: 114). Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Metode Role Playing penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam Kecamatan Medan Amplas, kota Medan, Sumatera Utara. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 26 siswa, sebagai kelas Pre-test dan Post-test, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas Belajar, dan rubrik pengsekoran terhadap keterampilan Belajar Siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Pos-Test) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan, Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

## III. PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Software adalah sebagai berikut:

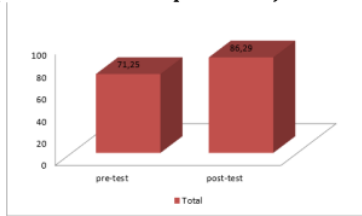
Tabel 3. 1 Hasil Statistik Deskripsi

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
Pre-test	24	50	80	71.25
Post-test	24	70	96	86.29

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil Pre-Test dengan nilai minimum sebesar 50, nilai

maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:

Gambar 3. 1 Diagram rata-rata skor pre-test dan post-test Keterampilan Belajar Siswa



### a. Hasil Uji Normalitas

Tabel 3. 2 Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	d	Sig.
Hasil Keterampilan belajar	Pre-test : Menggunakan akan Model Diskusi	0.217	24	0.700	0.817	24	0.001
	Post-test : Menggunakan akan Metode Role Playing	0.123	24	.200	0.948	24	0.241

\*. This is a lower bound of the true significance.

#### a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogorov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test  $0.70 > 0.05$ , post-test  $0.200 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

#### b. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 3. 3 Hasil Uji Hipotesis

Hasil Keterampilan belajar	Equal variances assumed	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Keterampilan belajar	Equal variances assumed	0.276	0.602	6.525	48	0.000	15.042	2.305	19.687	10.401
	Equal variances not assumed			6.525	44.272	0.000	15.042	2.305	19.687	10.397

Berdasarkan Tabel diatas nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah  $0.000 < 0.05$

berdasarkan kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan, dengan nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Normalitas menggunakan SPSS, Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogorov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test  $0.70 > 0.05$ , post-test  $0.200 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal. Kemudian peneliti melakukan Uji Hipotesis dengan nilai signifikansi 2-sided Equal Variance assumed adalah  $0.000 < 0.05$  berdasarkan kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan analisis uji-t bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap Keterampilan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan mengalami peningkatan setelah dilakukan penerapan Metode card sort.
2. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan Metode card sort untuk meningkatkan kreativitas Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan aspek kreativitas belajar yang diamati mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator Keterampilan

belajar pada Pre-test sebesar 71.25 meningkat menjadi post-test 86.29.

3. Keterampilan Belajar siswa dikelas Post-test dalam menggunakan Metode pembelajaran Role playing mengalami peningkatan yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada Keterampilan Belajar Siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

#### **B. Saran**

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing dapat berjalan dengan baik maka guru harus mempertimbangkan antara alokasi waktu dengan kedalaman materi serta karakteristik siswa.
2. Agar pembelajaran dalam menerapkan metode pembelajaran role playing terlaksana dengan efektif dan efisien maka seorang guru harus menguasai langkahlangkah atau prosedur pelaksanaan metode pembelajaran role playing.
3. Dapat mengatasi kurangnya beberapa peran jika terdapat peran yang lebih dengan cara meminta bantuan dengan siswa lain yang bersedia dan juga ikut memainkan peran jika perlu.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana  
Amung Ma'mum & Toto Subroto. (2015). Pendekatan ketrampilan taktis dalam permainan bolavoli konsep & pendekatan pembelajaran. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Olahraga.

Daryanto, K. S. (2017). Pembelajaran Abad 21 (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Gava Media.  
Gunawan, R. (2013). Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung :Alfabeta .  
Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172  
Huda, Miftahul. 2016. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
Jannah, R. J. (2022). Banua Anyar Culinary Tourism Area as a Tourism Attraction in Banjarmasin. *Innovation Of Sosial Studiens Journal*,3(2),, 157-162.  
Miftahul Huda. 2016. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.  
Rumiati, Melinda, V. A. (2017). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip Pada Kelas V SDNU Kraton-Kecong Jl 6 DTEP,  
Sanjaya, W. 2016. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group  
Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.  
Tanjung R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82-91.  
15 Wali, G. N. K., Winarko, W., & Murniasih, T. R. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya 7 RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi, 2(2), 164-173. <https://doi.org/10.21067/jtst.v2i2.3574>  
Zaini,Hisyam,Dkk,2017, Strategi pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Pustaka Inisan Madani

## ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	8%
2	Submitted to Landmark University Student Paper	3%
3	<a href="http://journal.unugiri.ac.id">journal.unugiri.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Sepya Indah Wulandari, Nuryadi Nuryadi, M. Bayu Wargana. "Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2023 Publication	1%
5	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
7	<a href="http://eprints.uad.ac.id">eprints.uad.ac.id</a> Internet Source	<1%

8	<a href="http://library.um.ac.id">library.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
9	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="http://repository.unp.ac.id">repository.unp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://laakfkb.telkomuniversity.ac.id">laakfkb.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Sinta Satria Dewi Pendit, Chairunnisa Amelia, Azizah Azizah, Nurnila A. Pilok, Melyani Sari Sitepu. "Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi bagi Siswa Sekolah Dasar", Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 2022 Publication	<1 %
15	<a href="http://journal.umg.ac.id">journal.umg.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://repository.uin-malang.ac.id">repository.uin-malang.ac.id</a>	

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



# Transaksi Berhasil

19 Mei 2024, 17:31:13 WIB

Total Transaksi

**Rp752.500**

No. Ref

686397877880

### Sumber Dana



**NURUL FAUZIAH TELAUMBANUA**

BANK BRI

7273 \*\*\*\* \* 537

### Tujuan



**FATHIRMA'RUF**

BANK BNI

1798 1637 53

Jenis Transaksi

Transfer BI-FAST

Catatan

-

Alias Penerima

-

Nominal

Rp750.000

Biaya Admin

Rp2.500

INFORMASI: