

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Komik Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Jenis Uang Kelas III di SDN III Puspahiang.

Yeni Nurhaeni
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
2018
Yeninurhaeni55@gmail.com

ABSTRAK

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan sosial, budaya yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir secara logis sehingga cenderung kurang digemari oleh siswa karena banyaknya materi yang harus dihapal. Dengan demikian proses belajar mengajar pembelajaran di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan berpusat pada siswa (*student centered*). Dasar teori yang digunakan mengacu pada teori menurut Bath & Shermis (1977) dalam susanto (2016: 146) yaitu mengenai tujuan pendidikan IPS untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik salah satu cirinya mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik terhadap prestasi belajar IPS pada materi uang siswa kelas III di SD Negeri III Puspahiang Kecamatan Puspahiang. Manfaat dari penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui metode pembelajaran yang lebih interaktif bagi peserta didik serta dapat meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran serta bagi institusi pendidikan penelitian ini dapat dikembangkan kedalam penelitian yang lebih detail sebagai bahan referensi dan dapat dijadikan sebagai metode alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan design *Quasi experimental design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN III Puspahiang, Kecamatan Puspahiang yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,912, sedangkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($dk=21$) diperoleh nilai t_{tabel} 1,721. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,912 > 1,721$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan bahwa prestasi belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Prestasi Belajar Siswa, Metode Pembelajaran *Role Playing*, Media Komik.