

**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dan *Inside Outside CIRCLE*
Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta
Didik SDN 008 Camba-Camba
Kabupaten Polewali Mandar**

Nurhaida R.

**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam DDI Polewali Mandar**

Jl. Gatot Soebroto Kelurahan Madatte Kecamatan Polewali Kab. Polewali Mandar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui seberapa besar hasil belajar penggunaan model pembelajaran *Role Playing* peserta didik kelas IV SD Negeri 008 Camba-camba; (2) mengetahui seberapa besar hasil belajar penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* peserta didik kelas IV SD Negeri 008 Camba-camba; (3) mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 008 Camba-camba Kabupaten Polewali Mandar. Jenis penelitian merupakan *pre-eksperimen*, dengan model *pre-test post-test one group design*. Instrument penelitian berupa test hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), dan lembar kegiatan aktivitas siswa. Data Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan kemampuan guru mengola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajarnya. Analisis statistik inferensial uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi berganda dan (uji-t) digunakan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* terhadap hasil belajar ips peserta didik melalui program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar IPS peserta didik kelas IV di SDN 008 Camba – camba Kabupaten Polewali Mandar sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* berada pada kategori sangat rendah (2) kemudian terjadi peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle*. (3) terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SDN 008 Camba-camba.

Kata Kunci : *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing, Inside Outside Circle*

ABSTRACT

This study aims to (1) find out how much learning outcomes before the implementation of the learning model of Role Playing and Inside Outside Circle of students in grade IV SD Negeri 008 Camba-camba Polewali Mandar Regency; (2) to find out how much the learning outcomes after the implementation of the Role Playing and Inside Outside Circle learning models of the fourth grade students of SD Negeri 008 Camba-camba Polewali Mandar city; (3) to find out the influence of the Role Playing and Inside Outside Circle learning models on the learning outcomes of grade IV students of SD Negeri 008 Camba-camba in Polewali Mandar. This type of research is pre-experimental, with the pre-test post-test one group design model. This research was conducted to see the effect of Role Playing and Inside Outside Circle learning models on social studies learning outcomes of students. The research instrument is in the form of learning test results (pretest and

posttest), and student activity activity sheets. Data Descriptive analysis to describe the ability of teachers to learn learning, student activities in learning and learning outcomes. Inferential statistical analysis (t-test) is used to see the effect of Role Playing and Inside Outside Circle learning models on the learning outcomes of IPS through the SPSS program.

The results showed that (1) social studies learning outcomes of fourth grade students at SDN 008 Camba - camba Polewali Mandar Regency before using the Role Playing and Inside Outside Circle learning models were in the very low category (2) there was an increase in social studies learning outcomes for grade IV students. at SDN 008 Camba-camba Polewali Mandar Regency after using the Role Playing and Inside Outside Circle learning models. (3) there is an effect of Role Playing and Inside Outside Circle learning models on Social Studies Learning Outcomes of Grade IV Students of SDN 008 Camba-camba.

Keywords : Effect of Role Playing learning models, Inside Outside Circle

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu Negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil dan proses belajar yang dicapai peserta didik. Rendahnya kualitas hasil belajar ditandai oleh pencapaian prestasi belajar yang belum memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum. Dalam setiap mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran IPS, proses belajar dilakukan peserta didik terbatas pada penguasaan materi pelajaran atau penambahan pengetahuan sebagai bahan ujian atau tes. Padahal menurut tuntutan kurikulum yang berlaku, peserta didik diharapkan bukan hanya sekedar dapat mengakumulasi pengetahuan akan tetapi, diharapkan dapat mencapai kompetensi, yakni perpaduan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Nasution Sumatmadja (2002:123), bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Bertolak pada peningkatan pendidikan, maka guru memegang peranan penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran, demikian pula peserta didik yang turut memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, khususnya dalam hal penerimaan materi pelajaran. Agar pembelajaran lebih efektif, guru dituntut untuk menguasai manajemen kelas. Di dalam kelas guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga harus mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu, beban yang didapat oleh sekolah, dalam hal ini adalah beban guru sangat berat. Gurulah yang berada pada garis depan dalam membentuk pribadi peserta didik. Kedisiplinan belajar dapat ditanamkan kepada peserta didik melalui beberapa pembelajaran di kelas. Pilihan pembelajaran atau model pembelajaran merupakan bagian yang penting dan

membutuhkan kejelian serta inovasi guru dalam proses transformasi ilmu pengetahuan atau nilai-nilai. Pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, agar dengan pendidikan potensi dirinya dapat berkembang melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan dilakukan oleh masyarakat. Lahirnya generasi baru yang cerdas dan handal adalah suatu keharusan bagi suatu bangsa, para pendidik (guru) serta orang tua.

Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan guru dalam memilih dan memilah metode, yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar peserta didik. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya IPS. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan model pembelajaran yang akan digunakan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2010: 46) "Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena peserta didik mencapai penugasan atas sejumlah bahan diberikan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Rifa'I dalam Anni (2009: 85) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Sanjaya (2009: 13), hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.

Berdasarkan pandangan-pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku berupa kemampuan tertentu yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar sendiri dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai peserta didik berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang ditandai dengan adanya pencapaian tujuan pembelajaran yang diperoleh berdasarkan pengalaman peserta didik serta ditunjukkan dengan nilai tes berdasarkan pedoman penilaian yang ditentukan oleh sekolah. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah adanya proses penilaian oleh guru. Hasil dari penilaian hasil belajar dijadikan sebagai pedoman atau kriteria dari pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh guru sebelumnya. Penilaian tersebut dilaksanakan oleh guru sebelum, saat, maupun setelah aktivitas belajar.

B. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

1. Pembelajaran

Nasution (Sugihartono, dkk, 2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar peserta didik. Pembelajaran berdasarkan makna leksikal artinya proses, cara, perbuatan mempelajari. Guru mengajar pada persepektif pembelajaran adalah guru yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (Suprijono, 2011: 13). Pembelajaran adalah Proses interaktif antara peserta didik dan guru. Pembelajaran adalah Proses interaktif antara peserta didik dan guru. Ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi (Sanjaya,2010:59).

2. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau social studies. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan social studies. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan social studies. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama studi di Perguruan Tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *social studies* negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia.

Dalam dokumen kurikulum 1975 IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Namun, pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

C. Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)

Menurut Zaini, (2008: 98), *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dari pendapat di atas, dapat dilihat bahwa kegiatan *Role Playing* merupakan kegiatan yang hampir menyerupai sebuah drama dalam hal pelaksanaannya.

Teori yang mendukung penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik adalah teori belajar Vigotsky, dimana Vigotsky menyatukan bahwa

interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar penemuan yang dikemukakan oleh Jerome. S Brumer, belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta didukung oleh pengetahuan yang menyertainya, serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Dahar, 1989:103).

D. Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC)

Menurut Kagan (dalam Huda, 2013: 247) IOC merupakan strategi pembelajaran dengan membuat dua lingkaran besar dan lingkaran kecil sehingga memungkinkan peserta didik untuk saling berbagi informasi dalam waktu yang bersamaan". Penerapan model pembelajaran IOC dengan persiapan yang matang dan pelaksanaan yang optimal, maka dapat memberikan hasil belajar peserta didik yang berbeda, karena peserta didik akan lebih aktif didalam kelas untuk mengemukakan pendapatnya serta lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Teori Pembelajaran Jean Piaget. Penerapan model pembelajaran tipe IOC ini sejalan berdasarkan teori konstruktivisme. Piaget dalam Sanjaya (2009: 121) menyatakan bahwa: Pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksikan oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Pra-Experimen model *The One Group Pretest-Posttest*. Dalam design ini Sugiyono menyatakan "bahwa penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali sebelum eksperimen (*pre-test*) dan sesudah eksperimen (*post-test*) dengan satu kelompok subjek (Sugiyono, 2010: 414). Karena dua model jadi peneliti menggunakan dua kelas, dimana masing-masing kelas diberikan soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbandingan hasil belajar IPS peserta didik. Untuk lebih jelasnya tentang desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut :

Tabel 1. Desain penelitian *The One Group Design Pretest-Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = hasil *pretest*

X = treatment (perlakuan)

O₂ = hasil *posttest* (Sugiyono, 2010: 415).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 008 Camba-camba Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik Kelas IV dengan jumlah 48 orang yang berjumlah dua kelas yaitu kelas IV A 21 orang dan kelas IV B sebanyak 27 orang. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV di SDN

008 Camba-camba kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar. Teknik pengambilan sampel adalah random sampling. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A yang diambil secara acak dengan jumlah sampling 20 orang peserta didik dan kelas IV B yang diambil secara acak dengan jumlah sampling 20 orang peserta didik.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum.

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pada tahap analisis ini, nilai yang di analisis adalah selisi antara nilai posttest dan nilai awal (nilai posttest – nilai awal). Adapun uji analisis digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji regresi berganda.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Pretest*) dan (*Posttest*) IPS Peserta Didik sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Role Playing*

Dari hasil statistik deskriptif perhitungan hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan model pembelajaran *Role Playing* masih sangat rendah dilihat dari nilai minimum siswa yaitu 40, hal ini berarti nilai peserta didik pada mata pelajaran IPS masih sangat rendah. Berikut tabel distribusi hasil belajar IPS peserta didik (*pretest*).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Pretest*)

	<i>Pretest</i>
Ukuran sampel	20
Mean	52,5
Median	50
Mode	40
Standar deviasi	11,65
Nilai tertinggi	70
Nilai terendah	40

Berdasarkan data hasil belajar IPS peserta didik pada *pretest* terlihat bahwa pada nilai mean 52,5, median 50, dan modus 40. Hal ini menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa memperoleh nilai dibawah 70, nilai minimum siswa 40 sedangkan nilai maksimumnya 70.

Tabel 2. Distribusi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Pretest*)

Uraian	Skor	Nilai Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentasi (%)
Sangat Tinggi	90 – 100	-	-

Tinggi	80 – 89	-	-
Sedang	65 – 79	4	20
Rendah	55 – 64	4	20
Sangat rendah	0 – 54	12	60
Jumlah		20	100

Berdasarkan Tabel 2 dapat kita lihat dari 20 orang peserta didik yang menjadi sampel penelitian terdapat 4 orang peserta didik yang berada pada kategori sedang atau 20%. 4 orang peserta didik yang berada pada kategori rendah atau 20%. 12 orang peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah atau 60%.

Dari hasil statistik deskriptif perhitungan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai maksimum peserta didik yaitu 100, hal ini berarti nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS meningkat dan banyak peserta didik yang sudah lulus KKM. Berikut tabel distribusi hasil belajar IPS peserta didik (*Posttest*).

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Posttest*)

	<i>Posttest</i>
Ukuran sampel	20
Mean	94
Median	100
Mode	100
Standar deviasi	7,54
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	80

Berdasarkan data hasil belajar IPS peserta didik pada *pretest* terlihat bahwa pada nilai mean 94, median 100, dan modus 100, nilai minimum siswa 80 dan nilai maksimumnya 100. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Tabel 4. Distribusi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Posttest*)

Uraian	Skor	Nilai Tes Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentasi (%)
Sangat Tinggi	90 – 100	17	85
Tinggi	80 – 89	3	15
Sedang	65 – 79	-	-
Rendah	55 – 64	-	-
Sangat rendah	0 – 54	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan Tabel 4. dapat kita lihat dari 20 orang peserta didik yang menjadi sampel penelitian terdapat 17 orang peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi atau 85%, dan 3 orang berada pada kategori tinggi atau 15%. Hasil belajar IPS peserta didik setelah penggunaan model

pembelajaran *Role Playing* tergolong kategori sangat tinggi sebanyak 17 peserta didik atau 85%. Ini berarti bahwa setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, mereka memiliki hasil belajar yang tinggi terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik daripada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Pretest*) dan (*Posttest*) IPS Peserta Didik sebelum diterapkan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle*

Dari hasil statistik deskriptif perhitungan hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* masih sangat rendah dilihat dari nilai minimum siswa yaitu 30, hal ini berarti nilai peserta didik pada mata pelajaran IPS masih sangat rendah. Berikut tabel distribusi hasil belajar IPS peserta didik (*pretest*).

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Pretest*)

	<i>Pretest</i>
Ukuran sampel	20
Mean	52
Median	50
Mode	50
Standar deviasi	11,97
Nilai tertinggi	70
Nilai terendah	30

Berdasarkan data hasil belajar IPS peserta didik pada *pretest* terlihat bahwa pada nilai mean 52, median 50, dan modus 50. Hal ini menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa memperoleh nilai dibawah 70, nilai minimum siswa 30 sedangkan nilai maksimumnya 70.

Tabel 6. Distribusi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Pretest*)

Uraian	Skor	Nilai Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentasi (%)
Sangat Tinggi	90 – 100	-	-
Tinggi	80 – 89	-	-
Sedang	65 – 79	3	15
Rendah	55 – 64	5	25
Sangat rendah	0 – 54	12	60
Jumlah		20	100

Berdasarkan Tabel 6 dapat kita lihat dari 20 orang peserta didik yang menjadi sampel penelitian tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi dan kategori tinggi atau 0%, 3 orang peserta didik yang berada pada kategori rendah sedang atau 15%. 5 orang peserta didik yang berada pada kategori rendah atau 25%. 12 orang peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah atau 60%.

Dari hasil statistik deskriptif perhitungan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari

nilai maksimum peserta didik yaitu 100, hal ini berarti nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS meningkat dan banyak peserta didik yang sudah lulus KKM. Berikut tabel distribusi hasil belajar IPS peserta didik (*Posttest*).

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Posttest*)

	<i>Posttest</i>
Ukuran sampel	20
Mean	91
Median	95
Mode	100
Standar deviasi	9,68
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	80

Berdasarkan data hasil belajar IPS peserta didik pada *pretest* terlihat bahwa pada nilai mean 91, median 95, dan modus 100, nilai minimum siswa 80 dan nilai maksimumnya 100. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle*.

Tabel 8. Distribusi Hasil Belajar IPS Peserta Didik (*Posttest*)

Uraian	Skor	Nilai Tes Hasil Belajar	
		Frekuensi	Persentasi (%)
Sangat Tinggi	90 – 100	12	60
Tinggi	80 – 89	8	40
Sedang	65 – 79	-	-
Rendah	55 – 64	-	-
Sangat rendah	0 – 54	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan Tabel 8 dapat kita lihat dari 20 orang peserta didik yang menjadi sampel penelitian terdapat 12 orang peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi atau 60%, 8 orang peserta didik yang berada pada kategori tinggi atau 40%, dan tidak ada peserta didik berada pada kategori sedang, rendah, ataupun sangat rendah. Hasil belajar IPS peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* tergolong kategori sangat tinggi sebanyak 12 peserta didik atau 60%. Ini berarti bahwa setelah penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle*, mereka memiliki hasil belajar yang tinggi terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa setelah penggunaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berpengaruh lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik daripada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle*.

B. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Syarat yang harus dipenuhi untuk menguji hipotesis ini adalah data yang diperoleh harus berdistribusi normal serta mempunyai variansi yang homogen.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengelolaan data ini menggunakan bantuan *software SPSS 23.0 for Windows* dengan uji *Tests of Normality Kolmogorov-Smirnov* menggunakan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Kriteria data dikatakan berdistribusi normal adalah apabila $\text{sig} < \alpha = 0,05$.

Berdasarkan Uji *Kolmogorov-Smirnov* tersebut, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai sig sebesar 0,000 dan *Inside Outside Circle* memperoleh nilai sig sebesar 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel Uji *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre Test IOC	Post Test IOC
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52.000	91.000
	Std. Deviation	11.9649	9.6791
Most Extreme Differences	Absolute	.184	.162
	Positive	.166	.272
	Negative	-.184	-.162
Test Statistic		.184	.162
Asymp. Sig. (2-tailed)		.076 ^c	.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Setelah dilakukan pengelolaan data dengan menggunakan teknik tes Homogeneity of variance diperoleh nilai signifikansi untuk uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.935	1	38	.020

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. sebesar 0,20. Dimana nilai sig 0,20 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data dari kelas IV A dan kelas IV B memiliki varians yang sama atau homogen.

C. Pembahasan

Pembelajaran IPS seperti mata pelajaran lainnya, dapat diajarkan dengan berbagai model atau metode, ketepatan pemilihan model atau metode adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Pelibatan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari model pembelajaran yang digunakan guru, model atau metode yang tepat dalam melibatkan peserta didik aktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS di sekolah. Penelitian ini telah menemukan gambaran tingkat hasil belajar IPS peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside-Outside Circle (IOC)* bahwa setelah diberikan penerapan model kooperatif tipe *Role Playing* dan *Inside-Outside Circle (IOC)* masing-masing sebanyak 2 kali pertemuan, maka hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan penerapan model kooperatif tipe *Role Playing* dan *Inside-Outside Circle (IOC)*.

Hasil *pretest* sebelum menggunakan model *Role Playing* yaitu tidak ada peserta didik pada kategori sangat tinggi dan tinggi, pada kategori sedang terdapat 4 orang peserta didik atau 20%, kategori rendah 4 orang atau 20%, dan kategori sangat rendah sebanyak 12 orang atau 60%. Dan hasil *posttest* setelah menggunakan model *Role Playing* yaitu pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 orang atau 85%, kategori tinggi sebanyak 3 orang atau 15%, dan 0% pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah.

Teori yang mendukung penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar peserta didik adalah teori belajar Vigotsky, dimana Vigotsky menyatukan bahwa “Interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa”. Jadi memang model *Role Playing* ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, seperti pada penelitian sebelumnya dimana pada penelitian Lestari, Anita. 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Bagi Murid Kelas IV SDN Plosoarang 01 Kabupaten Blitar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata *pretest* 68 sedangkan *posttest* 82.

Sedangkan Hasil *pretest* sebelum menggunakan model *Inside Outside Circle* yaitu tidak ada peserta didik pada kategori sangat tinggi dan tinggi atau 0%, pada kategori sedang terdapat 3 orang peserta didik atau 15%, kategori rendah 5 orang atau 25%, dan kategori sangat rendah sebanyak 12 orang atau 60%. Dan hasil *posttest* setelah menggunakan model *Inside Outside Circle* yaitu pada kategori sangat tinggi sebanyak 12 orang atau 60%, kategori tinggi sebanyak 8 orang atau 40%, dan tidak ada peserta didik atau 0% yang berada pada kategori sedang, rendah dan sangat rendah

Teori Pembelajaran Jean Piaget. Penerapan model pembelajaran tipe IOC ini sejalan berdasarkan teori konstruktivisme, dimana pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksikan oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Jadi memang model *Inside Outside* ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil belajar di atas, dan juga dapat dilihat pada penelitian sebelumnya dimana pada penelitian Ni Km. Tri Virgawati, I Md. Suarjana, Dw Nym. Sudana. 2017. Hasil penelitian sebelum diterapkan model *Inside Outside Circle* nilai rata-rata 15,73 dan setelah diterapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 24,95.

Kemudian hasil perhitungan statistik deskriptif menunjukkan ada perbandingan antara hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran Role Playing (*pretest*) yaitu dengan nilai rata-rata 52, kemudian setelah menggunakan model pembelajaran Role Playing (*posttest*), hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 94. Sedangkan hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran Inside Outside Circle (*pretest*) yaitu dengan nilai rata-rata 52, kemudian setelah menggunakan model pembelajaran Inside Outside Circle (*posttest*), hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 91.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS SPSS versi 23, diperoleh nilai hasil belajar IPS peserta didik setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* dengan sig (0,000). Berdasarkan kriteria diatas nilai sig (0,000) < $\alpha=0,05$, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 008 Camba-camba Kabupaten Polewali Mandar. Nilai sig (0,000) < $\alpha=0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

Hipotesis 1:

Diketahui nilai signifikansi untuk variabel X_1 (*Role Playing*) terhadap Y (Hasil belajar IPS) adalah sebesar $0,025 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,158 > t$ tabel $2,086$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Hipotesis 2:

Diketahui nilai signifikansi untuk variabel X_1 (*Inside Outside Circle*) terhadap Y (Hasil belajar IPS) adalah sebesar $0,039 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,298 > t$ tabel $2,086$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Hipotesis 3:

Diketahui nilai signifikansi untuk variabel X_2 (*Inside Outside Circle*) terhadap Y (Hasil belajar IPS) adalah sebesar $0,039 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,298 > t$ tabel $2,086$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	425.834	2	212.917	3.597	.049 ^b
	Residual	1029.166	17	60.539		
	Total	1455.000	19			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Role Playing, Inside Outside Circle

Berdasarkan tabel ANOVA diatas diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar: sig. $0,049 < 0,05$ dan nilai F hitung $3,597 > F$ tabel $3,55$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Hipotesis ke 3 diterima yang berarti terdapat pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap variabel Y.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.541 ^a	.793	.759	7.781

a. Predictors: (Constant), Role Playing, Inside Outside Circle

Berdasarkan output tabel model summary di atas dapat diketahui nilai R square sebesar 0,793, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel X_1 dan X_2 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar 79 %.

IV. PENUTUP

A. Simpulan

1. Hasil belajar IPS sebelum pelaksanaan model pembelajaran Role Playing umumnya berada pada kategori rendah, setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi kategori tinggi. Hasil belajar yang meningkat karena model pembelajaran Role Playing ini dilakukan dengan cara bermain peran, yaitu guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian masing-masing kelompok diberikan arahan untuk memainkan kegiatan role playing ini, jadi peserta didik disini memiliki peran masing-masing dan ini disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle*. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari data *posttest* yang meningkat dari sebelum adanya perlakuan. Ini berarti pelaksanaan model pembelajaran *Inside Outside Circle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SDN 008 Camba-camba Kabupaten Polewali Mandar.
3. Jadi intinya penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan *Inside Outside Circle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS SDN 008 Camba-camba Kabupaten Polewali Mandar.

B. Saran

1. Guru hendaknya dalam proses pembelajaran jangan hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton saja, tapi mengganti model pembelajaran secara bervariasi agar peserta didik tidak bosan dan tetap semangat saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu menggunakan model pembelajaran Role Playing atau *Inside Outside Circle*, karena kedua model ini sama-sama memiliki manfaat masing-masing dalam membuat suasana belajar dalam kelas lebih menyenangkan untuk peserta didik.
2. Sebagai tindak lanjut penggunaan model pembelajaran Role Playing dan *Inside Outside Circle* ini, pada saat proses pembelajaran diharapkan guru untuk lebih membimbing peserta didik dalam bekerja kelompok saat menerapkan salah satu dari kedua model pembelajaran ini, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abustam, M.I, dkk. *Pedoman Praktis Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2006.
- Achmad Rifa'I dan Chatarina Tri Anni. *Psikologi pendidikan*. Semarang Unnes Press, 2009.
- Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi revisi. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Bobby De Porter & Mike Hemacki, dkk. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa, 2000.
- Depdiknas. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional*.
- Depdiknas. *KTSP. Hasil Belajar*. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Djodjo Suradisastra, dkk. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud, 1991.
- Enok Maryani, Helius Syamsudin. "Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial". *Jurnal Penelitian*. Vol. 9. No. 1, 5. 2009.
- Gunawan, Rudi. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Huda, M. *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Lie, Anita. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo, 2008.
- Nani, Rosdijati. dkk. *Praktik Paikem IPS SD*. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Nurhadi. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2004.
- Ni Km. Tri Virgawati, I Md. Suarjana, Dw Nym. Sudana. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Singaraja: E-Journal Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5 (2). 2017.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010.
- Rosdiani, Dini. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Santoso, Singgih. *Statistik Deskriptif: Konsep dan Aplikasi dengan Microsoft Exel dan SPSS*. Yogyakarta: ANDI, 2011.
- Sapriya, dkk. *Konsep Dasar IPS*, Bandung: UPI Press, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta, 2011.
- Suparno. *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Publisher, 2001.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Zaini, Hisyam dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Ihsan Madani, 2008.