

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBASIS
TAT TWAM ASI TERHADAP PENGUASAAN KOMPETENSI
PENGETAHUAN IPS SISWA KELAS V SEKOLAH NEGERI GUGUS IV
KECAMATAN BULELENG KABUPATEN BULELENG TAHUN AJARAN
2019/2020**

oleh

Kadek Dwi Intan Agustini, NIM 1611031009

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Rendahnya kompetensi pengetahuan IPS yang dimiliki siswa akibat kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, hal ini menjadi salah satu alasan penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Penelitian ini merupakan penelitian quasi experiment dengan desain nonequivalent post-test only control group. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Gugus IV Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng yang berjumlah 5 kelas dengan jumlah 172 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu SD Negeri 1 Banyuasri sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan SD Negeri 5 Banyuasri sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 siswa yang diambil dengan teknik group desain random sampling. Pengumpulan data kompetensi pengetahuan IPS dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji t-test *polled* varians. Setelah menganalisis data diperoleh thitung sebesar 8,99 sedangkan ttabel sebesar 3,99, sehingga thitung lebih besar daripada ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbasis *tat twam asi* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Model ini bisa dijadikan pilihan oleh guru sebagai alternatif dalam kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kata kunci: *role playing*, *tat twam asi*

ABSTRACT

The low competence of social science knowledge possessed by students due to lack of active students in the learning process. This is one of the reasons this research was conducted. This study aimed at examining the impact of *tat twam asi* based role playing learning model on the mastery of social science knowledge competence. This was a quasi experiment study and the design was non equivalent post-test only control group. The population in this study were all grade V of Gugus IV elementary school Buleleng Sub-district, Buleleng regency, amounting to 5 classes with a total of 172 students. The samples were study is SD Negeri 1 Banyuasri as an experimental group with a total of 35 students and SD Negeri 5 Banyuasri as a control group of 32 students determined by applying group design random sampling technique. Data on the competence of Social Science knowledge were collected by using multiple choice test. Descriptive statistics and inferential statistics is t-test polled varians were applied in analyzing them. After analyzing the data, the *thitung* is 8,99 while the *ttabel* is 3.99, so the *thitung* is greater than the *ttabel*. This shows that there are differences in the mastery of IPS knowledge competence between the experimental group and the control group. Based on the findings, it could be concluded that *tat twam asi* based role play learning model had a significant impact on the mastery of Social Science knowledge competence. This model can be chosen by the teacher as an alternative in the learning process activities to achieve the expected learning objectives.

Keywords: *role playing, tat twam asi*

