



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SDIT DARUL FIKRI TANJUNG BALAI
KECAMATAN DATUK BANDAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tabiyah dan Keguruan

OLEH:

KIKI NURJANNAH
NIM 0306163184

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V
SDIT DARUL FIKRI TANJUNG BALAI
KECAMATAN DATUK BANDAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tabiyah dan Keguruan

OLEH:

KIKI NURJANNAH
NIM 0306163184

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP. 197112082007102001

Pembimbing II

Dr. Fatma Yulia, MA
NIP. 197607212005012003

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

2020



**KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731

Email: ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDIT DARUL FIKRI TANJUNG BALAI KECAMATAN DATUK BANDAR**” yang disusun oleh **KIKI NURJANNAH** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

23 Juni 2020 M

02 Dzulqaidah 1441 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan**

Ketua

Sekretaris

Dr. Salminawati SS, M.A
NIP. 197112082007102001

Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd
NIP. 197708082008011001

Anggota Penguji

1. Dr. Salminawati, S.S., M.A.
NIP. 197112082007102001

2. Tri Indah Kusumawati, M.Hum
NIP:197009252007012021

3. Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

4. Dr. Fatma Yulia, M.A.
NIP: 197607212005012003

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M. Pd.
NIP. 19601006 199403 1 002



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 20373

Email: ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : KIKI NURJANNAH

NIM : 0306163184

JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH

TANGGAL SIDANG : 23 JUNI 2020

JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDIT DARUL FIKRI TANJUNG BALAI KECAMATAN DATUK BANDAR

NO	NAMA PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Salminawati, S.S., M.A	Agama	Tidak Ada	
2.	Tri Indah Kusumawati, M.Hum	Pendidikan	Tidak Ada	
3.	Dr. Mardianto, M.Pd	Metodologi	Tidak Ada	
4	Dr. Fatma Yulia, M.A	Hasil	Tidak Ada	

Medan, 23 Juni 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd

NIP. 197708082008011001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kiki Nurjannah
Tempat/Tgl Lahir : G. Melayu, 27 Maret 1998
NIM : 0306163184
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar
Pembimbing : 1. Dr. Salminawati, S.S, MA.
2. Dr. Fatma Yulia, MA.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerimasegala konsekuensinya bila pernyataan saya tidak benar.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, Juni 2020

Yang membuat pernyataan

Kiki Nurjannah
0306163184

ABSTRAK



Nama : Kiki Nurjannah
NIM : 0306163184
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Salminawati, S.S., MA.
Pembimbing II : Dr. Fatma Yulia, MA.
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar

Kata-kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar IPS

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai (2) Hasil belajar IPS siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai (3) Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar. Sampel dalam penelitian terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 62 siswa. Pengumpulan data ini menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* soal pilihan ganda. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.

Hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan (1) Hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional memperoleh rata-rata 76,61. (2) Hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* memperoleh rata-rata 90,16. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,440 > 1,695$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga dinyatakan H_a diterima. Simpulan dalam penelitian menjelaskan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Dr. Salminawati, S.S., MA.
NIP. 19711208 200710 2 001

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran serta jalan yang diridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar” dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Pendidikan Ibtidaiyah (PGMI) UIN Sumatera Utara dan sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Ibu Dr. Fatma Yulia, MA sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Ibu Ari Prihatini, S.Pd selaku Kepala sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai dan guru-guru SDIT Darul Fikri Tanjung Balai terutama guru kelas V, serta seluruh komponen sekolah lainnya yang telah membantu penulis dalam pembuatan proposal skripsi ini.
6. Teristimewa Ayah tersayang Muhammad Isman dan Ibunda tersayang Farida yang telah memberikan semangat, kasih sayang, cinta yang tak terhingga dan membimbing dalam meraih ilmu serta cita-cita penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi guna sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana S-1 di UIN Sumatera Utara.
7. Abang-abangku tercinta M. Alvi, S.P., Mhd. Amri, M. Wahyudi, S.T., Mhd. Fakhry, S.P., dan M. Al-Hafizh, S.T yang telah memberikan cinta, kasih sayang, nasehat dan semangat kepada penulis.
8. Keluarga PGMI-5 Stambuk 2016 yang selalu mengarahkan, serta menjadi teman yang baik dalam berjuang menuntut ilmu, terkhusus sahabatku Traveller Fisabilillah, Putri Wahyuni, Vera Alisah, Sugiyati Ramadani, Danisya Erika Putri serta teman-teman KKN Cengkeh Turi yang telah

menjadi sahabat yang berjuang bersama penulis dalam menuntut ilmu di UIN Sumatera Utara.

9. Teristimewa teman dan sahabat terbaik sedari SMA Taufik Ardian Munthe, yang senantiasa mendukung, memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis, serta Fadillah Amaliya Nisa, Nurwandi, Sukmariyanto, Liza Frisiliya Andriyana Harahap, Ade Irma, Devi Syahfitri, bunda Febrianti Rahmasari yang senantiasa selalu mendukung, kebersamai dan selalu memberikan pertemanan yang terbaik kepada penulis.
10. Keluarga Rumah Wanita Cantik Putri Zakiyah, adik Maimunah, dan adik Nur Alfi yang selalu belajar bersama, bercanda bersama, makan bersama, memberikan dukungan dan perhatian yang sangat luar biasa.

Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Akhir kata penulis mengucapkan permintaan maaf yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak apabila ada kesalahan dalam proposal skripsi ini. Kebaikan yang ada di dalamnya merupakan karunia dari Allah SWT, namun apabila ada kekurangan, itu kekurangan penulis sebagai hamba yang lemah dan masih dalam proses belajar.

Medan, 10 Maret 2020

Penulis

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori.....	10
1. Model Pembelajaran	10
a. Pengertian Model Pembelajaran (نَمَطُ التَّعْلِيمِ)	10
b. Ciri-ciri Model Pembelajaran.....	12
2. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (لُعْبَةُ الْمِنَّا لِيَّة) ...	13
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18

c.	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
d.	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	20
3.	Hasil Belajar	21
a.	Pengertian Belajar (دَرَسَ).....	21
b.	Pengertian Hasil Belajar (نَتَائِجُ التَّعْلِيمِ).....	24
c.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
4.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	28
a.	Hakikat dan Pengertian IPS (الْعُلُومُ الْإِحْتِمَائِيَّةُ).....	28
b.	Tujuan Pembelajaran IPS	32
c.	Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	33
d.	Materi Pembelajaran IPS.....	34
B.	Kerangka Berpikir.....	45
C.	Penelitian yang Relevan.....	46
D.	Pengajuan Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Lokasi Penelitian.....	50
B.	Populasi dan Sampel	52
1.	Populasi	52
2.	Sampel	53
C.	Defenisi Operasional.....	54
D.	Instrumen Pengumpulan Data	55
1.	Validitas Tes	56
2.	Reliabilitas Tes	58

3. Tingkat Kesukaran Soal.....	59
4. Daya Pembeda Soal.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
1. Observasi.....	61
2. Dokumentasi.....	62
3. Wawancara.....	62
F. Analisis Data.....	63
1. Uji Normalitas.....	63
2. Uji Homogenitas.....	64
3. Pengajuan Hipotesis.....	65
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	67
B. Uji Persyaratan Analisis.....	77
C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis.....	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
E. Keterbatasan Penelitian.....	84
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	85
B. Implikasi Penelitian.....	85
C. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	219

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	51
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	52
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen.....	55
Tabel 3.5 Tingkat Reliabilitas Tes	58
Tabel 3.6 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	60
Tabel 3.7 Indeks Daya Pembeda Soal.....	61
Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Pendidik SDIT Darul Fikri	68
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SDIT Darul Fikri.....	68
Tabel 4.3 Gambaran Umum Penelitian	69
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Butir Soal	71
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal.....	72
Tabel 4.6 Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	73
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	74
Tabel 4.8 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	75
Tabel 4.9 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Normalitas	78
Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	79
Tabel 4.12 Hasil Uji-t Terhadap Hasil Belajar Siswa	82

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Intrumen Tes Pilihan Ganda.....	94
LAMPIRAN 2 Surat Keterangan Validitas Isi.....	100
LAMPIRAN 3 Uji Validitas Tes Pilihan Ganda.....	101
LAMPIRAN 4 Uji Reliabilitas Tes Pilihan Ganda	105
LAMPIRAN 5 Uji Tingkat Kesukaran Tes Pilihan Ganda.....	108
LAMPIRAN 6 Uji Daya Pembeda Soal Tes Pilihan Ganda	111
LAMPIRAN 7 Instrumen Tes Pilihan Ganda Yang Valid (<i>Pre-test</i>) dan (<i>Post-test</i>).....	114
LAMPIRAN 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	123
LAMPIRAN 9 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	150
LAMPIRAN 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	151
LAMPIRAN 11 Naskah Drama	189
LAMPIRAN 12 Hasil <i>Pre-tes</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	199
LAMPIRAN 13 Hasil Uji Normalitas.....	200
LAMPIRAN 14 Hasil Uji Homogenitas	204
LAMPIRAN 15 Hasil Uji-t.....	206
LAMPIRAN 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	208
LAMPIRAN 17 Surat Keterangan Penelitian	218

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia selalu mengalami sebuah perubahan dalam hidupnya, seringkali manusia menempuh perubahan dalam hidupnya melalui suatu proses yang terjadi secara runtun dan bertahap. Proses yang membuat perubahan dalam hidup manusia termasuk hal tingkah laku dan pola berpikirnya adalah proses pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah sistem. Sebagai sistem, aktivitas pendidikan terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidikan, peserta didik, tujuan pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan satu sama lain.¹

Adapun tujuan pendidikan dalam Islam yaitu, untuk mencetak manusia paripurna dalam sendi-sendi kehidupannya, untuk menciptakan manusia yang komprehensif dari dimensi agama, budaya, dan ilmu pengetahuan, kemudian untuk menciptakan manusia yang sadar akan fungsinya sebagai hamba Allah dan pewaris Nabi.²

Di dalam dunia pendidikan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah hal yang paling penting untuk meningkatkan kecerdasan pada anak, karena perkembangan peserta didik sangat dipengaruhi oleh sumber daya manusia yang

¹ Sulaiman Saat, (2015), *Faktor-faktor Determinan Dalam Pendidikan*, Jurnal Al-Ta'dib, Vol. 8, (2), hal. 1.

² As'Aril Muhajir, (2011), *Tujuan Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an*, Jurnal Al-Tahrir, Vol.11, (2), hal. 258.

ada disekolah termasuk pendidik dan tenaga kependidikan, SDM yang ada disekolah sebagai jantung dari pendidikan di sekolah.

Masalah yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar adalah kurang diterapkannya model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di kelas, tidak tersedianya media yang konkrit yang dapat menjelaskan konsep pemahaman peserta didik. Kebanyakan pembelajaran yang digunakan guru hanya pembelajaran satu arah yang hanya berpusat pada guru sehingga mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan tidak konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Mata pelajaran yang biasanya membuat pembelajaran di kelas sangat membosankan ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat, membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, lingkungan peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk menghasilkan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kritis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, peduli lingkungan sosial dan fisik. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat melahirkan generasi muda yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar bahwa permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hasil belajar siswa pada

mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal itu dapat diketahui dari jumlah siswa kelas V di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai yang berjumlah 62 siswa, dari jumlah siswa tersebut ada 38 siswa yang nilainya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70, sedangkan 25 siswa yang lain nilainya diatas KKM. Hal ini diketahui oleh peneliti dari hasil pengamatan dan wawancara langsung kepada guru kelas V yang terdiri dari 62 siswa di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau penguasaan materi tidak tuntas.

Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh faktor guru yang kurang terampil dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan sehingga siswa terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas, pembelajaran masih banyak menggunakan model ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dan juga guru kurang memahami karakter dan sifat siswa sehingga siswa yang memiliki masalah internal ataupun eksternal tidak maksimal dalam proses pembelajaran dikelas.

Adapun permasalahan lain yang terjadi disebabkan oleh faktor siswa yang mempunyai masalah pada daya pikir atau kemampuan menyerap suatu informasi, dan kemudian siswa mempunyai masalah internal ataupun eksternal yang dapat menyebabkan siswa tidak maksimal dalam belajar dikelas.

Mengetahui permasalahan tersebut, peneliti harus melakukan perubahan dalam proses pembelajaran pada peserta didik, agar dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Untuk memperbaiki konsep KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terlebih dahulu guru harus memilah dan memilih

model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran yang lebih memacu semangat dan minat siswa untuk dapat aktif terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial dianggap membosankan oleh kebanyakan siswa tentu membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif untuk memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan. Pada hakikatnya banyak model pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan yang dapat mendorong semangat dan keaktifan siswa dalam belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khusus pembelajaran IPS adalah model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru.

Model pembelajaran *Role Playing* sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan oleh penelitian Eka Yuliana Sari, dkk telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara

statistik dan besarnya pengaruh yang diberikan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.³

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Tria Rosyita Dewi, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*” menyatakan bahwa hasil belajar IPS dengan menggunakan model *Role Playing* terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan tersebut dapat dilihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa, yang mana pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan mencapai hasil belajar 16,17 dan untuk kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan mencapai hasil belajar sebesar 14,60.⁴

Berdasarkan kenyataan tersebut, sebagaimana dari tiga hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, peneliti tertarik dan merasa penting untuk melakukan penelitian yang sama guna untuk mengetahui dan membuktikan secara langsung pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, maka siswa pasti menjadi aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga peneliti yakin dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Maka peneliti mengambil judul penelitian: “**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil**

³ Eka Yuliana, dkk, (2016), *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Gontory Tulungagung)*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar, Vol. 2, (1), hal. 35.

⁴ Tria Rosyita Dewi, dkk, (2017), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*, E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha, Vol.5, (2), hal. 8.

Belajar Siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah dan 38 siswa dari jumlah keseluruhan 62 siswa di kelas V tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
3. Siswa merasa pembelajaran IPS itu sulit, membosankan dan tidak menyenangkan.
4. Guru kurang terampil dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.
5. Pembelajaran masih didominasi dengan pembelajaran konvensional atau metode ceramah (berpusat pada guru).
6. Guru tidak menyiapkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai?

2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi pihak yang memberi perhatian terhadap pelaksanaan maupun pengembangan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik pada semua lembaga dan jenjang pendidikan

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi tenaga pendidik tentang pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam memperbaiki cara mengajar yang lebih efektif dan efisien, menjadi masukan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menggunakan model pembelajaran, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kegiatan belajar mengajar yang menarik di dalam kelas dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.
- c. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga diperoleh hasil belajar yang baik dari sebelumnya. Selain itu, melalui penelitian ini pula peserta didik diharapkan mencintai pelajaran IPS dan tidak beranggapan lagi bahwa IPS adalah pelajaran yang membosankan.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman berharga dan pengetahuan di bidang pendidikan sehingga menjadi

pedoman dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas pada masa yang akan datang. Selain itu peneliti juga berharap agar hasil penelitian ini menjadi sesuatu yang memberi kebaikan dan manfaat agar guru masa depan bisa lebih baik lagi.

- e. Bagi agama, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa terbentuknya peserta didik yang berkualitas sesuai dengan nilai dan norma agama, menghasilkan sumber daya manusia yang perilaku, pola pikir, dan hatinya senantiasa mengingat Allah SWT. Proses menulis skripsi ini juga diniatkan sebagai ibadah untuk menuntut ilmu dan hasilnya dapat memberikan manfaat bagi orang banyak serta kebaikannya dapat mengalir tanpa henti.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran (نَمَطُ التَّعْلِيمِ)

Kata model dalam bahasa Arab, yaitu نَمَطُ (namthu) yang artinya model atau pola.⁵ Dan التَّعْلِيمِ (at-ta'lim) artinya adalah pembelajaran.⁶ Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang telah disusun oleh guru sebelum proses pembelajaran secara sistematis yang bertujuan untuk menerapkan suatu pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu memberikan motivasi bagi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.⁷

Proses pembelajaran di sekolah terkhusus di tingkat sekolah dasar memiliki berbagai macam model untuk mendukung tersampainya materi ajar kepada peserta didik. Model pembelajaran dikembangkan sedemikian rupa untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar dengan baik. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh, maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara

⁵ A. Thoha Husein Almujaheed dan Atho'illah Fathoni Alkhalil, (2013), *Kamus Akbar Bahasa Arab: Indonesia-Arab*, Depok: Gema Insani, hal. 944.

⁶ *Ibid.*, hal. 25

⁷ Sutirman, (2013), *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha ilmu, hal. 21.

khas oleh guru.⁸ Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Dalam buku Syarif Sumantri dijelaskan bahwa:

“Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya, walaupun model itu bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Atas dasar pengertian tersebut, maka model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman perencanaan pembelajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran”.⁹

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁰

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru demi tercapainya tujuan pembelajaran dan model pembelajaran juga merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Dalam hal mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Adapun model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil belajar

⁸ *Ibid.*, hal. 22.

⁹ Mohammad Syarif Sumantri, (2016), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, h. 38.

¹⁰ Deni Dermawan dan Dinn Wahyudin, (2018), *Model Pembelajaran di Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdakrya, hal.

siswa, dan membuat siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu jenis model pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif adalah model pembelajaran *Role Playing*.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut yaitu:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.¹¹

Adapun model pembelajaran yang baik adalah adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan belajar mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

¹¹ Trianto Ibnu Badar, (2014), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*, Jakarta: Kencana, hal. 24.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (لُعْبَةُ الْمَثَلِيَّةِ)

Dalam bahasa Indonesia model pembelajaran *Role Playing* ialah bermain peran, adapun dalam bahasa Arab ialah لُعْبَةُ الْمَثَلِيَّةِ yang artinya bermain peran. Dalam bahasa Arab bermain peran terdiri dari 2 kata yaitu sedangkan لُعْبَةُ artinya bermain, dan الْمَثَلِيَّةِ artinya peran.¹² Model pembelajaran *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan seorang tokoh yang terdapat di dalam materi pembelajaran.¹³

Role Playing atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.¹⁴ Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* peserta didik dapat mengeksplorasi secara langsung, hubungan-hubungan antar manusia, mengeksplorasi perasaan dan sikap-sikap.¹⁵

Model pembelajaran bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran dengan memerankan peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan

¹² A. Thoha Husein Almujaheed dan Atho'illah Fathoni Alkhalil, hal. 944.

¹³ Hamdani, (2011), *Strategi Belajar mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, hal. 87.

¹⁴ Sanjaya Wina (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 161.

¹⁵ Tria Rosyita Dewi, dkk, hal. 7.

mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para siswa mampu mengeksplorasi, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.¹⁶

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.¹⁷

Berdasarkan penjelasan teori di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu model atau cara untuk menguasai materi-materi pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan suatu tokoh tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa model *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu model yang dilakukan dengan memerankan suatu tokoh dari cerita ataupun kehidupan nyata yang disajikan guru melalui materi pembelajaran. Bermain peran merupakan penyajian bahan yang memperlihatkan gerakan atau peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang siswa untuk memerankannya.

Adapun dalam perspektif pendidikan Islam model pembelajaran *Role Playing* dijelaskan di dalam Q.S. Al-Maidah ayat 27-31 dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu sebagai berikut:

¹⁶ Alamsyah dan Adni Budimanjaya, (2015), *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana, hal. 247.

¹⁷ Jumanta Hamdayama, (2014), *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Jakarta: Ghalia Indonesia, hal. 189.

﴿۱۸﴾ وَأَتَىٰ عَلَيْهِمَ نَبَأُ أَبِي آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقُبِّلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَّلْ
 مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ ۗ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿۱۹﴾ لَئِن بَسَطتَ إِلَيَّ
 يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ إِلَيْكَ لِأَقْتُلَنَّكَ إِنِّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿۲۰﴾
 إِنِّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنْ أَصْحَابِ النَّارِ ۚ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ
 ﴿۲۱﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ ۖ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿۲۲﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ
 غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۚ قَالَ يَوَيْلَ لِيَ أُعْجِزْتُ
 أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿۲۳﴾ مِنْ
 أَجْلِ ذَلِكَ كَتَبْنَا عَلَىٰ بَنِي إِسْرَائِيلَ أَنَّهُ مَن قَتَلَ نَفْسًا بِغَيْرِ نَفْسٍ أَوْ فَسَادٍ فِي
 الْأَرْضِ فَكَأَنَّمَا قَتَلَ النَّاسَ جَمِيعًا ۚ وَمَنْ أَحْيَاهَا فَكَأَنَّمَا أَحْيَا النَّاسَ جَمِيعًا
 وَلَقَدْ جَاءَتْهُمْ رُسُلُنَا بِالْبَيِّنَاتِ ثُمَّ إِنَّ كَثِيرًا مِّنْهُمْ بَعَدَ ذَلِكَ فِي الْأَرْضِ

لُمُسْرِفُونَ ﴿۲۴﴾

“Artinya: Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang Sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). Ia Berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". Berkata Habil: "Sesungguhnya Allah Hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". "Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, Aku sekali kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya Aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam." "Sesungguhnya Aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, Maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian Itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim." Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, Maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, Mengapa Aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu Aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.

Mayoritas ulama mengatakan kedua duanya adalah anak nabi Adam as. dari dagingnya sendiri, mereka adalah Habil dan Qabil. Sudah jelas, tidak ada seorang pun dari bani Israil yang tidak mengetahui cara mengubur sehingga harus ditunjukkan oleh seekor burung gagak. Kisah mencontoh kepada burung gagak dalam menguburkan dan pengetahuan yang dihasilkan darinya ini menunjukkan bahwa insiden itu terjadi pada permulaan (zaman) sebelum manusia terlatih untuk mengubur orang-orang mati, sebagaimana yang terlihat dengan jelas dan dikatakan banyak ulama.¹⁸

Dalam surah lain yang membahas mengenai model pembelajaran *Role Playing* terdapat dalam QS. Surah Yusuf ayat 111 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَٰكِن تَصَدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١١١﴾

Artinya: “ Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al-Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman”.

Pada ayat diatas, Allah SWT menerangkan bahwa semua kisah nabi-nabi, terutama nabi Yusuf a.s bersama ayah dan saudara-saudaranya, adalah pelajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal sehat. Sedang orang-orang yang lalai yang tidak memanfaatkan akal dan pikirannya untuk memahami kenyataan yang ada, maka kisah Nabi tersebut tidak akan bermanfaat baginya. Mereka tidak akan dapat mengambil pelajaran dan peringatan darinya. Seharusnya mereka memperhatikan bahwa yang mampu dan kuasa menyelamatkan Nabi

¹⁸ Syekh Asy-syanqithi, 2007, *Tafsir Adhwa'ul Bayan*, Jakarta: Pustaka Azam, hal. 76.

Yusuf a.s setelah dibuang ke dasar sumur, mengangkat derajatnya sesudah ia dipenjarakan, menguasai negeri Mesir sesudah dijual dengan harga Murah, meninggikan pangkatnya dari saudara-saudaranya yang ingin membinasakannya, dan mengumpulkan mereka kembali bersama kedua orang tuanya sesudah berpisah sekian lama. Kitab suci Al-Qur'an yang membawa kisah-kisah tersebut, bukanlah suatu yang dibuat-buat dan diada-adakan, tetapi adalah wahyu yang diturunkan Allah dan mukjizat yang melemahkan tokoh-tokoh sastra ulung ketika ditantang untuk menyusun yang seperti itu. Kisah-kisah itu diberitakan dari nabi yang tidak pernah mempelajari buku-buku dan tidak pernah bergaul dengan ulama yang cerdas dan pandai. Bahkan kitab suci Al-Qur'an membenarkan isi kitab-kitab samawi yang diturunkan kepada nabi-nabi sebelumnya.¹⁹

Berdasarkan ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kisah-kisah yang terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal, Al-Qur'an itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. Jika kita kaitkan dengan pembahasan model bermain peran, yaitu menjelaskan bahwa sesungguhnya kisah atau sejarah terdapat sebuah pengajaran serta petunjuk bagi orang-orang yang membacanya dan mendengarkannya. Oleh karena itu setiap kisah atau sejarah itu harus dan sangat dianjurkan untuk disampaikan dan diperankan agar kita mengetahui kejadian yang terjadi pada masa lampau.

Dari penjelasan tafsir di atas, dapat disimpulkan bahwa ayat diatas dapat dijadikan sebagai model pembelajaran *Role Playing* yang model yang berupa

¹⁹ Departemen Agama, (2010), *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jakarta: Lentera Abadi, hal. 56.

memerankan suatu tokoh dalam kehidupan nyata atau memperlihatkan gerakan dalam memainkan peran.

b. Tujuan Model *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.²⁰

Tujuan *Role Playing* ialah untuk menjadikan siswa menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, menjadikan siswa memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, dan dapat menjadikan siswa bekerja sama.²¹

Dengan mengetahui tujuan-tujuan model *Role Playing* atau bermain peran, diharapkan kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran dikelas.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi belajar bermain peran di dalam kelas, guru harus menyiapkan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

²⁰ Istarani, (2012), *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, hal. 70.

²¹ Ismawati Alidha, dkk, (2016), *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1, (1), hal. 614.

1. Memperkenalkan masalah dan memilih pemain
 - a) Memperkenalkan dan menjelaskan masalah
 - b) Menjelaskan permainan peran, menguraikan peran
 - c) Memilih pemegang peran
 - d) Mempersiapkan permainan dan pengamat
 - e) Menjelaskan urutan langkah, menegaskan peranan dan penjiwaan peranan
 - f) Membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati
 - g) Melaksanakan permainan
 - h) Tiap pemeran memainkan peranannya
 - i) Pengamat melakukan pengamatan
2. Diskusi dan evaluasi
 - a) Merangkum apa yang telah dimainkan
 - b) Mendiskusikan fokus-fokus utama
 - c) Memberikan saran perbaikan
 - d) Permainan ulangan
 - e) Mengulangi permainan dengan memperhatikan hasil diskusi
3. Tindak lanjut
 - a) Menghubungkan dengan kehidupan nyata
 - b) Menemukan prinsip-prinsip umum²²

²² Lefudin, (2017), *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Stratagei Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, hal. 175.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Dalam model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran terdapat beberapakelebihan, adapun kelebihan model pembelajaran bermain peran antara lain:

- 1) Dapat melatih siswa untuk memahami mengingat bahan yang akan diperankan.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif.
- 3) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa.
- 5) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari model pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka memahami si bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.

- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.²³

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar (دَرَسَ)

Istilah yang lazim digunakan dalam bahasa Arab tentang kata belajar adalah تَعَلَّمَ (*Ta'allama*) dan دَرَسَ (*Darasa*).²⁴ Al-Qur'an juga menggunakan kata *darasa* yang diartikan dengan mempelajari. Hal ini mengisyaratkan bahwa Al-Qur'an merupakan sumber segala pengetahuan bagi umat Islam, dan dijadikan sebagai pedoman hidupnya. Salah satunya terdapat dalam surah Al-An'am ayat 105:

وَكَذَلِكَ نُنْصِرُ الْآيَاتِ وَلِيَقُولُوا دَرَسْتَ وَلِنُبَيِّنَهُ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿١٠٥﴾

“Artinya: Demikianlah kami mengulang-ulangi ayat-ayat kami supaya (orang-orang yang beriman mendapat petunjuk) dan supaya orang-orang musyrik mengatakan: "Kamu Telah mempelajari ayat-ayat itu (dari ahli Kitab)", dan supaya kami menjelaskan Al Quran itu kepada orang-orang yang Mengetahui”.

Pada ayat diatas ada tiga bacaan, yaitu *darasta*, *daarasta*, dan *darasat*. Bacaan pertama berarti kamu telah mempelajari (Al-Qur'an dari orang lain). Bacaan kedua berarti kamu saling mengajarkan. Artinya kamu membacakan kepada ahli kitab dan mereka membacakannya kepada kamu. Bacaan ketiga

²³ Ari Yanto, (2015), *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, (1), hal. 56.

²⁴ A. Thoha Husein Almujaahid dan Atho'illah Fathoni Alkhalil, hal. 25.

berarti berita-berita yang telah kamu (Muhammad) bacakan kepada kami telah kuno sehingga telah hilang dari peredaran dan sirna.²⁵

Tafsir pada ayat 105 bahwa Allah menerangkan bahwa Dia telah memberikan bukti-bukti kebenaran secara berulang-ulang di dalam ayat-ayatnya dengan gaya bahasa yang beraneka ragam dengan maksud agar dapat memberikan keyakinan yang penuh kepada seluruh manusia dan untuk menghilangkan keragu-raguan, serta memberikan daya tarik kepada mereka agar mereka dapat menerima kebenaran itu dengan penuh kesadaran, dan untuk memberikan alasan kepada kaum Muslimin dalam menghadapi bantahan orang-orang musyrik.²⁶

Dapat disimpulkan dari ayat diatas bahwa dalam Islam proses belajar dilakukan dengan cara membaca dan menghafal agar selalu mendapat Ilmu Pengetahuan dan dapat menerima kebenaran dengan penuh keinsyafan.

Dalam Hadits tentang belajar dan menuntut ilmu Rasulullah SAW bersabda:

تَعَلَّمُوا وَعَلِّمُوا وَتَوَّأ ضَعُوا الْمُعَلِّمِيكُمْ وَلِيَلَّو الْمُعَلِّمِيكُمْ (رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ)

Artinya: “ Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu”. (HR. Tabrani)

Belajar merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia. Dalam kata lain belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.²⁷

²⁵ Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Tafsirnya*, hal. 196.

²⁶ *Ibid.*, hal. 200-201.

²⁷ Khadijah, (2013), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media, hal.

Berdasarkan pengertian diatas diketahui bahwa kemampuan belajar dapat memberikan manfaat bagi individu dan juga masyarakat. Belajar juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara bertahap dan melalui berbagai proses dan belajar adalah hal yang sangat penting dalam pendidikan.

Belajar diartikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami.²⁸

Proses belajar terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi dimana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara seperti biasanya. Jadi dari pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup. Unsur utama dalam belajar adalah individu itu sendiri.

Proses belajar terjadi ketika siswa mampu menghubungkan apa yang telah mereka ketahui dengan apa yang mereka temukan dalam pengalaman belajar yang terjadi melalui interaksi yang bermakna antara siswa, guru, dan lingkungan belajarnya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar ialah proses mencari makna yang dilakukan oleh setiap manusia yang tujuannya untuk mengembangkan semua potensi dalam dirinya. Sebagai khalifah di muka bumi, manusia diberi potensi yang dapat dibina dan dikembangkan melalui proses belajar mengajar.

²⁸ Moh. Suardi, (2018), *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish, hal. 11.

b. Pengertian Hasil Belajar (نَتَائِج التَّعْلِيم)

Sebelum membahas mengenai hasil belajar, perlu diketahui terlebih dahulu apa itu belajar. Secara bahasa kata belajar berasal dari kata dasar “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah berusaha mengetahui sesuatu, berusaha memperoleh ilmu pengetahuan.²⁹ Belajar dalam bahasa Arab disebut dengan تَعَلَّمَ (Ta'allama) dan دَرَسَ (Darasa).³⁰ Dan hasil dalam bahasa arab ialah نَتَائِج, sehingga hasil belajar dalam bahasa arab ialah نَتَائِج التَّعْلِيم.³¹

Di dalam proses belajar pasti ada juga hasil dari apa yang telah kita pelajari dan kita pahami, itulah yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³²

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang telah diajarkan disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi yang telah dipelajari.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku

²⁹ *Kamus Bahasa Indonesia*, 2008, Jakarta: Pusat Bahasa, hal. 931.

³⁰ A. Thoha Husein Almujaheed dan Atho'llah Fathoni Alkhalil, hal. 25.

³¹ Nur Mufid, 2010, *Kamus Modern Indonesia-Arab Al-Mufied*, Surabaya: Pustaka Progressif, hal. 246.

³² Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 53.

yang menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³³

Pada hakikatnya hasil yang diperoleh oleh seseorang tidak terlepas dari besar kecilnya suatu usaha yang telah ia lakukan dalam suatu proses. Demikian juga dengan belajar, hasil belajar yang diperoleh peserta didik berasal dari usaha peserta didik itu sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, jika semakin kuat usaha peserta didik dalam belajar maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan ia peroleh.

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya.³⁴

Menurut Keller dalam buku *Anak Berkesulitan Belajar* yang ditulis oleh Mulyono Abdurrahman hasil belajar adalah:

“Prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. ini berarti bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak”.³⁵

Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tidak terlepas dari berapa besarnya usaha yang dia lakukan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik akan berpengaruh terhadap

³³ Ahmad Susanto, (2016), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal.5.

³⁴ Purwanto, (2016), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka pelajar, hal. 46-47.

³⁵ Mulyono Abdurrahman, (2011), *Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.26.

kehidupan sehari-harinya, maka sebagai seorang guru harus mampu memahami bahwa hasil belajar yang baik diperoleh peserta didik bukan semata-mata karena tingkat kecerdasannya tinggi, melainkan hasil belajarnya yang dipengaruhi oleh penguasaan materi sebelumnya dan kesempatan belajar yang diberikan kepada peserta didik.

Seorang peserta didik yang berhasil dalam belajarnya maka akan mudah dalam menjalani kehidupannya, karena ia dapat menerapkan pelajaran yang telah ia pelajari di dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam Al-Qur'an Allah SWT berfirman bahwa usaha belajar yang dilakukan oleh seseorang akan mendapatkan kedudukan yang lebih baik dari orang-orang yang tidak berilmu, seperti yang dijelaskan dalam firman Allah SWT Q.S. Al-Mulk: 2.

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَاةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ ﴿٢﴾

“Artinya: “Yang menjadikan mati dan hidup, supaya dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya. dan Dia Maha Perkasa lagi Maha Pengampun,”.³⁶

Berdasarkan ayat diatas bermakna Dia yang menetapkan kematian dan kehidupan bagi kalian untuk menguji kalian, siapakah diantara kalian yang paling ikhlas dan paling benar amalannya. Dan Dia Maha Perkasa untuk melakukan pembalasan terhadap orang yang durhaka kepada-Nya, lagi Maha Pengampun untuk memberikan ampunan yang besar terhadap orang-orang yang

³⁶ Departemen Agama RI, (2016), *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bogor: Sabiq, hal. 562.

bertaubat, sesudah mereka berbuat durhaka terhadap-Nya dan menentang perintah-Nya.³⁷

Bersadarkan ayat diatas dapat kita ketahui bahwa Allah swt akan menguji manusia untuk melihat apa yang telah dipelajari manusia selama masa hidupnya, dan melihat amalan-amalan yang telah dilakukan oleh manusia di dunia. Dari ayat diatas berhubungan dengan hasil belajar, yang mana Allah akan melihat hasil yang telah dicapai seseorang selama masa hidupnya, dan amalan-amalan yang dilakukan manusia, dan Allah akan mengampuni orang-orang yang berbuat durhaka terhadap-Nya. Maka dari itu, apa yang telah kita peroleh di dunia seharusnya kita amalkan dengan kebaikan-kebaikan, agar hidup yang kita lalui mendapat keberkahan mendapat ridha-Nya.

Diantara pengertian hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan peserta didik dari proses pembelajaran dikelas.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor Internal dan Eksternal, yaitu:

1) Faktor Internal

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan

³⁷ Al-Mahalli, Imam Jalaluddin dan As-Suyuti, (2007), *Tafsir Jalalain*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, hal. 526.

sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran .

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (I), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.³⁸

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Hakikat dan Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (الْعُلُومُ الْإِحْتِمَا عِيَّةُ)

Ilmu Pengetahuan Sosial dalam bahasa Arab disebut الْعُلُومُ الْإِحْتِمَا عِيَّةُ (al-‘uluumul ihtima’iyyatu).³⁹ Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan

³⁸ Rusman, (2015), *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, hal. 67-68.

³⁹ A. Thoha Husein Almujaheed dan Atho’illah Fathoni Alkhalil, hal. 513.

tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*”. Dalam kerangka hubungan antara Ilmu Sosial dan pendidikan IPS di sekolah, terdapat jalinan hubungan yang erat terutama yang berkenaan dengan sumber materi. Program pendidikan IPS, yaitu berasal dan diambil dari materi ilmu-ilmu sosial yang telah disederhanakan, tetapi di dalamnya terdapat unsur kegiatan pendidikan dalam program pengajaran IPS di sekolah.⁴⁰

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penjelasan Permendikbud No.57 Tahun 2017 disebutkan:

“Sebagai mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu serta berbagai aktivitas kehidupan”.⁴¹

Mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/Mts, sedangkan di SMA dan SMK tidak ada mata pelajaran IPS, tetapi mata pelajaran yang terkait dengan disiplin-disiplin ilmu yang secara tradisional dikelompokkan ke dalam kelompok Ilmu-ilmu Sosial atau dengan kata lain IPS sebagai mata kuliah terpadu terdapat di SD/MI dan SMP/MTs, sedangkan untuk jenjang SMA/MA dan SMK/MAK terdapat IPS dengan pendekatan *Separated*.⁴²

Ilmu sosial atau IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. IPS merupakan suatu program

⁴⁰ Idad Suhada, (2017), *Konsep Dasar IPS*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 27-26.

⁴¹ Andi Prastowo, (2019), *Analisi Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 84.

⁴² Rahmad, (2016), *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*, Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 2, (1), hal.72.

pendidikan yang mencakup seluruh aspek sosial. Hakikat IPS adalah mentelaah tentang manusia dan dunianya.⁴³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.⁴⁴

Dari pengertian yang telah dijelaskan, maka kesimpulan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial yang mengkaji tentang kehidupan manusia, sosial dan masyarakat.

Pembelajaran IPS mengkaji tentang kehidupan manusia dan masyarakat, adapun manusia sebagai makhluk sosial yang hidup di dalam masyarakat, dan pandangan Islam terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Hujurat:13, yaitu:

يَأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Artinya: Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa -bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal”⁴⁵

⁴³ Eka Yusnaldi, (2019), *Potret Baru Pembelajaran IPS*, Medan: Perdana Publishing, hal. 1.

⁴⁴ Ahmad Susanto, (2014), *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 6.

⁴⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 847.

Kata (Syu'uban) شُعُوبًا dalam ayat diatas merupakan bentuk jama' dari kata *Sya'b* yang berarti bangsa (*nation*), yang terdiri dari beberapa suku atau kabilah yang bersepakat untuk bersatu di bawah aturan-aturan yang disepakati bersama. Dalam konteks ayat ini, Allah menjelaskan bahwa Dia menciptakan manusia dari lelaki dan perempuan, dan menjadikannya berbagai bangsa dan suku bangsa. Kata *qabaa'il* merupakan bentuk jama' dari kata *qabiilah* yang berarti kabilah atau suku. Biasanya kata *abiilah* atau suku didasarkan pada banyaknya keturunan yang menjadi kebanggaan. Jelasnya, kata *qabiilah* (suku-suku) lebih kecil cakupannya daripada *syu'ab* (bangsa-bangsa). Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari seorang laki-laki (Adam) dan seorang perempuan (Hawa) dan menjadikannya berbangsa-bangsa, bersuku-suku, dan berbeda-beda warna kulit bukan untuk saling mencemoohkan, tetapi supaya saling mengenal dan menolong. Allah tidak menyukai orang-orang yang memperlihatkan kesombongan dengan keturunan, kepangkatan, atau kekayaannya karena yang paling mulia di antara manusia pada sisi Allah hanyalah orang-orang yang paling bertakwa kepada-Nya.⁴⁶

Dalam ayat tersebut disebutkan bahwa manusia memang diciptakan oleh Allah SWT secara berpasangan, terdiri dari laki-laki dan perempuan, bersuku-suku dan berbangsa-bangsa yang diharapkan dapat saling mengenal dan melakukan interaksi yang saling membutuhkan. Manusia dianjurkan untuk saling mengenal satu sama lain dan menjalin tali persaudaraan tanpa membedakan keturunan, ras, suku, bangsa, agama dan sebagainya.

⁴⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, hal. 419-420.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.⁴⁷

Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.⁴⁸

Tujuan pembelajaran IPS yang lebih spesifik, yaitu:

1. Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerja dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.⁴⁹

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 10.

⁴⁸ Etin Solihatini dan Raharjo, (2012), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 15.

⁴⁹ Eka Yusnaldi, hal. 9.

Dari tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah agar dapat membentuk dan dapat mengembangkan pribadi peserta didik yang peduli terhadap lingkungan dan sosialnya.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Materi pokok yang dikembangkan dalam mata pelajaran IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2016, meliputi:

“(1) Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga; (2) Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta jenis kerja sama diantara keduanya; (3) Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi; (4) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi; (5) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia; (6) Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia; (7) Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia tenggara serta benua-benua; (8) Mengenal gejala atau peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga, serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam; (9) Memahami peranan Indonesia di era global.”⁵⁰

Materi IPS mencakup kehidupan manusia dalam: (1) Tempat dan lingkungan, (2) Waktu perubahan dan keberlanjutan, (3) Organisasi dan sistem sosial, (4) Organisasi dan nilai budaya, (5) Kehidupan dan sistem ekonomi, dan (6) Komunikasi dan teknologi.

Pengemasan materi IPS disesuaikan dengan jenjang pendidikan. Pada kelas 1-3 (SD/MI) IPS sebagai bagian integral dari mata pelajaran lain, yaitu bahasa Indonesia, dan PPKn yang diajarkan secara tematik terpadu dengan

⁵⁰ Sodiq Anshori, (2014), *Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter*, Jurnal Edueksos, Vol. III, (2), hal. 64.

pendekatan integrasi intradisipliner dan interdisipliner. Dengan demikian, keberadaan mata pelajaran IPS secara eksplisit terlihat dalam bentuk rumusan KI dan KD.⁵¹

d. Materi Pembelajaran IPS

1. Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia

Di dalam sejarah bangsa-bangsa di dunia di kenal adanya masa penjelajahan Samudera. Aktivitas penjelajahan samudra ini dalam rangka untuk menemukan dunia baru. Aktivitas penemuan dunia baru ini tidak terlepas dari motivasi dan keinginannya untuk bertahan hidup, memenuhi kepuasan dan kejayaan dalam kehidupan di dunia. Bahkan bukan sekedar motivasi, tetapi juga muncul nafsu untuk menguasai dunia baru itu demi memperoleh keuntungan ekonomi dan kejayaan politik. Pertanyaannya adalah daerah mana yang dimaksud dunia baru itu? Yang dimaksud dunia baru waktu itu pada mulanya adalah wilayah atau bagian dunia yang ada di sebelah timur (timurnya Eropa). Wilayah itu sebagai penghasil bahan-bahan yang sangat diperlukan dan digemari oleh bangsa-bangsa Eropa. Bahan-bahan yang dimaksudkan itu adalah rempah-rempah seperti, cengkeh, lada, dan pala.

Mengapa orang-orang Eropa sangat memerlukan rempah-rempah? Orang-orang Eropa berusaha sekuat tenaga untuk menemukan daerah penghasil rempah-rempah. Rempah-rempah ini menjadi komoditas perdagangan yang sangat laris di Eropa. Rempah-rempah ini menjadi komoditas perdagangan yang sangat laris di Eropa. Rempah-rempah ini sangat diperlukan untuk bumbu

⁵¹ Andi Prastowo, hal. 85.

masak dan bahan minuman yang dapat menghangatkan badan. Hal ini sangat cocok untuk orang-orang Eropa yang memang tinggal di daerah dingin. Kemudian dari mana asal rempah-rempah itu?

Daerah yang menghasilkan rempah-rempah itu tidak lain adalah Kepulauan Nusantara. Orang-orang Eropa menyebut daerah itu dengan nama Hindia. Bagaikan “memburu mutiara dari timu”, orang-orang Eropa berusaha datang ke Kepulauan Nusantara untuk mendapatkan rempah-rempah. Dalam konteks penemuan dunia baru itu, kemudian tidak hanya Kepulauan Nusantara, tetapi juga daerah-daerah lain yang ditemukan orang-orang Eropa pada periode penjelajahan samudera, misalnya Amerika dan daerah-daerah lain di Asia.

Kehidupan global semakin berkembang dengan maraknya penjelajahan samudera orang-orang Eropa ke dunia Timur. Begitu juga peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, telah ikut meningkatkan kehidupan global. Peristiwa itu di latarbelakangi oleh peristiwa yang jauh dari Indonesia, misalnya peristiwa jatuhnya Konstantinopel di kawasan Laut Tengah pada tahun 1453. Serangkaian penemuan di bidang teknologi juga merupakan faktor penting untuk melakukan pelayaran bagi bangsa-bangsa Barat menuju tanah Hindia/Kepulauan Nusantara. Sementara itu semangat dan dorongan untuk melanjutkan perang Salib disebut-sebut juga ikut mendorong kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia.

Bertahun-tahun lamanya Laut Tengah menjadi pusat perdagangan Internasional antara para pedagang dari Barat/Eropa dan Timur. Salah satu pusat perdagangan itu yang terkenal adalah Konstantinopel. Banyak jenis komoditas di pasar Konstantinopel. Misalnya batu mulia, emas, perak, gading,

sutera dan juga yang penting adalah rempah-rempah. Orang-orang Eropa sangat menyenangi rempah-rempah. Pada pedagang dari Barat atau orang-orang Eropa itu mendapatkan rempah-rempah lebih mudah, dan dengan harga lebih murah. Namun, setelah jatuhnya Konstantinopel tahun 1453 ke tangan Turki Usmani, akses bangsa-bangsa Eropa untuk mendapatkan rempah-rempah yang lebih murah di kawasan Laut Tengah menjadi tertutup. Harga rempah-rempah di pasar Eropa melambung sangat tinggi. Oleh karena itu, mereka berusaha mencari dan menemukan daerah-daerah penghasil rempah-rempah ke Timu. Mulailah periode petualangan, penjelajahan, dan penemuan dunia baru. Upaya tersebut mendapat dukungan dan partisipasi dari pemerintah dan para ilmuwan.

Portugis dan Spanyol dapat dikatakan sebagai pelopor petualangan, pelayaran dan penjelajahan samudera untuk menemukan dunia baru di Timur. Portugis juga telah menjadi pembuka jalan menemukan Kepulauan Nusantara sebagai daerah penghasil rempah-rempah. Kemudian menyusul Spanyol, Belanda, dan Inggris. Tujuan kedatangan mereka ke wilayah Timur tidak semata-mata mencari keuntungan melalui perdagangan rempah-rempah, tetapi ada tujuan yang lebih luas. Tujuan mereka terkait dengan:

- a. *Gold* : memburu kekayaan dan keuntungan dengan mencari dan mengumpulkan emas, perak dan bahan tambang serta bahan-bahan lain yang sangat berharga.
- b. *Glory* : memburu kejayaan, superioritas, dan kekuasaan. Dalam kaitan ini mereka saling bersaing dan ingin berkuasa di dunia baru yang di temukannya.

- c. *Gospel* : menjalankan tugas suci untuk menyebarkan agama. Pada mulanya orang-orang Eropa ingin mencari dan bertemu Prester John yang mereka yakini sebagai Raja Kristen yang berkuasa di Timur.

Mengenai ketiga jenis tujuan: *Gold, Glory, dan Gospel*, itu sebenarnya lebih dimiliki dan di gelorakan oleh Portugis dan Spanyol. Berikut ini akan dijelaskan petualangan, pelayaran, dan penjelajahan samudera bangsa-bangsa Eropa menuju Kepulauan Nusantara.

1. Portugis

Pada tahun 1511 armada Portugis berhasil menguasai Malaka. Portugis mulai memasuki wilayah Kepulauan Nusantara yang disebutnya juga sebagai tanah India (Hindia). Orang-orang Portugis pun segera mengetahui tempat buruannya “mutiara dari Timur” yakni rempah-rempah yang ada di Kepulauan Nusantara, khususnya di Kepulauan Maluku.

2. Spanyol

Pada tahun 1521, Spanyol juga sampai di Kepulauan Maluku yang ternyata tempat penghasil rempah-rempah. Tanpa berpikir panjang kapal-kapal rombongan Del Cano ini dipenuhi dengan rempah-rempah dan terus bertolak kembali ke Spanyol.

3. Belanda

Pada tahun 1595 pelaut Belanda yang lain yakni, Cornelis de Houtman dan Pieter de Keyser memulai pelayaran. Kedua pelaut ini bersama armadanya dengan kekuatan empat kapal dan 249 awak kapal beserta 64 pucuk meriam melakukan pelayaran dan penjelajahan samudera untuk mencari tanah Hindia

yang dikenal sebagai penghasil rempah-rempah. Cornelis de Houtman mengambil jalur laut yang sudah biasa dilalui orang-orang Portugis.

Tahun 1596 Cornelis de Houtman beserta armadanya berhasil mencapai Kepulauan Nusantara. Ia dan rombongan mendarat di Banten. Sesuai dengan niatnya untuk berdagang, maka kehadiran Cornelis de Houtman diterima baik oleh rakyat Banten. Waktu itu Kerajaan Banten bertepatan dengan masa pemerintahan Sultan Abdul Mufakir Mahmud Abdulkadir. Dengan melihat pelabuhan Banten yang strategis dan adanya hasil tanaman rempah-rempah di wilayah itu, Cornelis de Houtman berambisi untuk memonopoli perdagangan di Banten. Dengan kesombongan dan kadang-kadang berlaku kasar, orang-orang Belanda memaksakan kehendaknya. Hal ini tidak dapat diterima oleh rakyat dan penguasa Banten. Oleh karena itu, rakyat mulai membenci bahkan kemudian mengusir orang-orang Belanda. Cornelis de Houtman dan armadanya segera meninggalkan Banten dan akhirnya kembali ke Belanda.

4. Inggris

Orang-orang Inggris juga sampai ke Indonesia pertama kali pada tahun 1498 dipimpin oleh Francis Drake dan Thomas Cavendish. Inggris juga membentuk beberapa kantor dagang di Indonesia pada tahun 1604, misalnya di Ambon, Makassar, Jepara, dan Jayakarta.⁵²

2. Sistem Tanam Paksa Pemerintah Kolonial Belanda

Pada masa kepemimpinan Johannes Van Den Bosch, Belanda memperkenalkan sistem tanam paksa. Sistem tanam paksa pertama kali

⁵² Kemendikbud, (2017), *Sejarah Indonesia Untuk SMA/MA, SMK/MAK, Kelas XI Semester 1*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, hal. 7-21.

diperkenalkan di Jawa dan dikembangkan di daerah-daerah lain di luar Jawa. Di Sumatera Barat, sistem tanam paksa dimulai sejak tahun 1847. Saat itu, penduduk yang telah lama menanam kopi secara bebas dipaksa menanam kopi untuk diserahkan kepada pemerintah kolonial. Sistem yang hampir sama juga dilaksanakan di tempat lain seperti Minahasa, Lampung, dan Palembang. Di Minahasa, kebijakan yang sama kemudian juga berlaku pada tanaman kelapa. Pelaksanaan tanam paksa banyak terjadi penyimpangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Jatah tanah untuk tanaman ekspor melebihi seperlima tanah garapan, apalagi jika tanahnya subur.
2. Rakyat lebih banyak mencurahkan perhatian, tenaga, dan waktunya untuk tanaman ekspor sehingga banyak yang tidak sempat mengerjakan sawah di ladang sendiri.
3. Rakyat yang tidak memiliki tanah arus bekerja melebihi 1/5 tahun.
4. Waktu pelaksanaan tanam paksa ternyata melebihi tanam padi (tiga bulan) sebab tanaman-tanaman perkebunan memerlukan perawatan terus-menerus.
5. Setiap kelebihan hasil panen dari jumlah pajak yang harus dibayarkan kembali pada rakyat ternyata tidak dikembalikan kepada rakyat.
6. Kegagalan panen tanaman wajib menjadi tanggung jawab rakyat/petani.

Adanya penyimpangan-penyimpangan pelaksanaan tanam paksa membawa akibat yang memberatkan rakyat Indonesia. Akibat penyimpangan pelaksanaan tanam paksa tersebut antara lain: banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal, rakyat makin menderita, wabah penyakit merajalela,

bahaya kelaparan melanda Cirebon dan memaksa rakyat mengungsi ke daerah lain untuk menyelamatkan diri. Kelaparan berat juga terjadi di Grobogan yang mengakibatkan banyak kematian sehingga jumlah penduduk menurun tajam.

Tanam paksa yang diterapkan Belanda di Indonesia ternyata mengakibatkan aksi penentangan. Berkat adanya kecaman dari berbagai pihak, akhirnya pemerintah Belanda menghapus tanam paksa secara bertahap. Salah satu tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa adalah Douwes Dekker dengan nama samaran Multatuli.

Dia menentang tanam paksa dengan mengarang buku berjudul *Max Havelaar*. Edward Douwes Dekker mengajukan tuntutan kepada pemerintah kolonial Belanda untuk lebih memperhatikan kehidupan bangsa Indonesia karena kejayaan negeri Belanda itu merupakan hasil tetesan keringat rakyat Indonesia.

Dia mengusulkan langkah-langkah untuk membalas budi baik bangsa Indonesia. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan (edukasi).
2. Membangun saluran pengairan (irigasi).
3. Memindahkan penduduk dari daerah yang padat ke daerah yang jarang penduduknya (transmigrasi).⁵³

⁵³ Kemendikbud, (2017), *Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, hal. 30-32.

3. Peristiwa Perlawanan Terhadap Portugis

Setelah Malaka dapat dikuasai oleh Portugis pada tahun 1511, terjadilah persaingan dagang antara pedagang-pedagang Portugis dan pedagang di Nusantara. Portugis ini selalu menguasai perdagangan. Maka, terjadilah perlawanan-perlawanan terhadap Portugis. Perlawanan tersebut antara lain: sebagai berikut:

1. Sultan Ali Mughayat Syah (1515-1528) berhasil membebaskan Aceh dari upaya penguasaan bangsa Portugis.
2. Sultan Alaudin Riayat Syah (1537-1568) berani menentang dan mengusir Portugis yang bersekutu dengan Johor.
3. Sultan Iskandar Muda (1607-1636).

Raja kerajaan Aceh yang terkenal sangat gigih melawan Portugis adalah Iskandar Muda. Pada tahun 1616 dan 1629, Iskandar Muda melakukan serangan terhadap Portugis di Malaka.

Pada awalnya, Portugis diterima baik oleh raja setempat dan diizinkan mendirikan benteng. Namun, lama kelamaan, rakyat Ternate mengadakan perlawanan karena Portugis serakah, ikut campur dalam pemerintah, membenci agama rakyat Ternate, dan bersikap sewenang-wenang. Rakyat Ternate dipimpin oleh Sultan Hairun bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak. Pada waktu terdesak, Portugis mendatangkan bantuan dari Malaka dipimpin oleh Antoni Galvo sehingga Portugis mampu bertahan di Maluku. Pada tahun 1565, rakyat Ternate bangkit kembali di bawah pimpinan Sultan Hairun. Portugis berusaha menangkap Sultan Hairun, tetapi rakyat bangkit untuk melawan Portugis dan berhasil membebaskan Sultan Hairun dan

tawanan lainnya. Akan tetapi, Portugis melakukan tindakan licik dengan mengajak Sultan Hairun berunding. Dalam perundingan, Sultan Hairun ditangkap dan dibunuh. Perlawanan rakyat Ternate dilanjutkan dibawah pimpinan Sultan Baabullah (putra Sultan Hairun). Pada tahun 1574, benteng Portugis dapat direbut, kemudian Portugis menyingkir ke Hitu dan akhirnya menguasai dan menetap di Timor-Timur sampai tahun 1975.⁵⁴

4. Masa Pergerakan Nasional

Bangsa Indonesia mengalami penderitaan akibat penjajahan mulai awal abad ke-17 sampai abad ke-20. Pada masa penjajahan, bangsa Indonesia telah berusaha sekuat tenaga untuk mengusir penjajah dan bercita-cita menjadi bangsa yang merdeka, bebas dari penjajahan. Berbagai bentuk perlawanan terhadap penjajah yang dilakukan oleh para raja, bangsawan, tokoh masyarakat, dan tokoh agama dilakukan dengan cara mengangkat senjata. Namun, pada umumnya bentuk perlawanan semacam itu mengalami kegagalan. Adapun faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah adalah sebagai berikut:

1. Perjuangan bersifat kedaerahan.
2. Perlawanan tidak dilakukan secara serentak.
3. Masih bergantung pada pimpinan (jika pimpinan tertangkap, perlawanan terhenti).
4. Kalah dalam persenjataan.
5. Belanda menerapkan politik adu domba (*divide at impera*).

⁵⁴ *Ibid.*, hal.34.

Berdasarkan pengalaman tersebut, kaum terpelajar ingin berjuang dengan cara yang lebih modern, yaitu menggunakan kekuatan organisasi. Lahirnya organisasi-organisasi tersebut menandai lahirnya masa pergerakan nasional.

1) Masa Awal Pergerakan Nasional (Tahun 1900-an)

Pada masa ini, lahir banyak organisasi pergerakan, seperti Budi Utomo, Sarekat Islam, Muhammadiyah, dan *Indische Partij* (IP). Salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah Budi Utomo. Pada hari Minggu tanggal 20 Mei 1908, Sutomo beserta kawan-kawannya berkumpul di Jakarta. Mereka sepakat mendirikan Budi Utomo yang berarti “usaha mulia”. Karena sebagai organisasi modern yang pertama kali muncul di Indonesia, pemerintah RI menetapkan tanggal berdirinya Budi Utomo diperingati sebagai Hari Kebangkitan Nasional.

2) Masa Awal Radikal (Tahun 1920-1927-an)

Perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajah pada abad ke-20 disebut masa radikal karena pergerakan-pergerakan nasional pada masa ini bersifat radikal/keras terhadap pemerintah Hindia Belanda. Mereka menggunakan asas non kooperatif/tidak mau bekerja sama. Organisasi-organisasi yang bersifat radikal adalah Perhimpunan Indonesia (PI), Partai Komunis Indonesia (PKI), Nahdlatul Ulama (NU), Partai Nasional Indonesia (PNI).

3) Masa Moderat (Tahun 1930-an)

Sejak tahun 1930, organisasi-organisasi pergerakan Indonesia mengubah taktik perjuangannya. Mereka menggunakan taktik kooperatif (bersedia bekerja sama) dengan pemerintah Hindia Belanda. Organisasi-organisasi yang berhaluan

moderat antara lain, Partindo 1930, PNI Baru, Partai Indonesia Raya (Parindra), Gerakan Rakyat Indonesia (Gerindo), dan Gabungan Politik Indonesia (Gapi).

Selain organisasi-organisasi di atas, masih banyak organisasi kepemudaan dan keagamaan lainnya yang ada dan berkembang pada masa itu, antara lain: Pergerakan Tarbiyah Islamiyah (Perti), Majelis Islam A'la Indonesia (MIAI), *Jong Islamieten Bond*, Sumatera Thawalib yang lahir di Minangkabau, Persatuan Pemuda Kristen, dan Persatuan Pemuda Khatolik.⁵⁵

5. Peristiwa Sumpah Pemuda 1928

Selama jaman penjajahan Belanda, Kongres Pemuda Indonesia diselenggarakan tiga kali. Kongres Pemuda Indonesia I berlangsung di Jakarta pada tanggal 30 April-2 Mei tahun 1926 diikuti oleh semua organisasi pemuda. Namun, Kongres Pemuda Indonesia I belum dapat menghasilkan keputusan yang mewujudkan persatuan seluruh pemuda.

Kongres Pemuda Indonesia I merupakan kesiapan Kongres pemuda Indonesia II. Kongres Pemuda Indonesia II berlangsung di Jakarta pada tanggal 27-28 Oktober. Pusat penyelenggaraan kongres tersebut di Gedung Indonesische Club di Jl. Kramat Raya 106, tetapi keseluruhan sidang diselenggarakan di tiga tempat. Pemuda bekerja keras mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan, termasuk menyusun panitia kongres. Pada malam penutupan tanggal 28 Oktober 1928, Kongres Pemuda Indonesia II mengambil keputusan sebagai berikut:

⁵⁵ *Ibid.*, hal. 44-45.

- a. Menerima lagu “Indonesia Raya” ciptaan W.R. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia.
- b. Menerima sang “Merah Putih” sebagai bendera Indonesia.
- c. Semua organisasi pemuda dilebur menjadi satu dengan nama Indonesia Muda (berwatak nasional dalam arti luas).
- d. Di ikrarkannya “Sumpah Pemuda” oleh semua wakil pemuda yang hadir.
Isi ikrar sumpah pemuda:
 1. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia.
 2. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa satu, bangsa Indonesia.
 3. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.⁵⁶

B. Kerangka Berpikir

Kunci keberhasilan di dalam proses belajar mengajar adalah mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas dan bergerak menuju tujuan tersebut secara konsisten. Peserta didik yang dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila terdapat perubahan dalam dirinya, perubahan ini dapat diketahui dari proses pembelajaran di kelas, keberhasilan belajar dapat diukur dari nilai yang diperoleh oleh peserta didik. Apabila peserta didik mendapatkan nilai rendah maka dapat dikatakan peserta didik tersebut belum berhasil dalam belajarnya, sebaliknya apabila peserta didik mendapatkan nilai tinggi, maka peserta didik

⁵⁶ *Ibid.*, hal. 52.

tersebut dikatakan berhasil dalam belajarnya dan harus mempertahankan nilai yang diperolehnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi model yang tepat saat mengajar mata pelajaran IPS di kelas V SD yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model *Role Playing* diharapkan mampu memecahkan berbagai masalah dalam pembelajaran disekolah termasuk pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Penelitian yang Relevan

1. Novita Ayu Wardani Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjung Pura Pontianak, dengan judul artikel penelitiannya “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD”, penelitian ini berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada mata pelajaran IPS kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar”, dalam penelitian ini menyatakan bahwa hasil uji-t yang diperoleh, untuk $t_{hitung} = 2,0734 > t_{tabel} = 2,0465$. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan Strategi *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik dengan kriteria *effect size* berada pada kategori sedang.⁵⁷
2. Muhammad Husni Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

⁵⁷ Novita Ayu Wardani, (2016), *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD*, Pontianak: Universitas Tanjung Pura, hal. 7.

Sumatera Utara, dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019”, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Husni ini menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,29 dan kelas kontrol 76,02. Berdasarkan hasil uji- t , $t_{hitung} = 1,739$ dan $t_{tabel} = 1,690$. Maka dapat disimpulkan model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD tersebut.⁵⁸

3. Ismania, dkk Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam UIKA Bogor, dengan judul jurnal “Pengaruh Penerapan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Pada Pembelajaran IPS”, penelitian yang dilakukan oleh Ismaniah, dkk menyatakan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 74,78 dan nilai rata-rata posttest kelas kontrol 65,56, sedangkan dari hasil belajar analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} berada diluar daerah penerimaan H_0 atau dengan kata lain H_0 ditolak. Maka dalam hal ini disimpulkan penerapan *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS dan mengalami peningkatan.⁵⁹
4. Tria Rosyita Dewi, dkk Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Singajara,

⁵⁸ Muhammad Husni, (2019), *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019*, Medan: UIN Sumatera Utara, hal. 57.

⁵⁹ Ismania Nur Aqliyah, dkk, (2015), *Pengaruh Penerapan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Pada Pembelajaran IPS*, PGMI-Fakultas Agama Islam UIKA Bogor, Vol. 1, (3), hal. 226.

Indonesia, dengan judul jurnal “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Taun Pelajaran 2016/2017, penelitian yang dilakukan Tria Rosyita Dewi, dkk menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan kelompok siswa yang diajarkan oleh pembelajaran konvensional yaitu $16,17 > 14,60$, dari hasil uji-t menggunakan program SPSS diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,764$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.⁶⁰

5. Fitriana Eliska Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”, penelitian Fitriana menyatakan bahwa dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan Strategi *Everyone is Teacher Here* (semua bisa jadi guru).⁶¹

⁶⁰ Tria Rosyita Dewi, dkk, hal. 8.

⁶¹ Fitriana Eliska, (2018), *Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung*, Lampung: UIN Raden Intan, hal. 75.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku, gejala-gejala atau kejadian tertentu yang telah terjadi atau yang akan terjadi. Hipotesis dapat pula diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁶²

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

⁶² Wagiran, (2013), *Metodologi Penelitian Tindakan Teori dan Implementasi*, Yogyakarta: Deepublish, hal. 94

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*. penelitian *quasi experiment* adalah bagian dari penelitian eksperimen. *Quasi Experiment* atau biasa disebut eksperimen semu berfungsi untuk mengetahui pengaruh perlakuan karakteristik subjek yang diinginkan peneliti, pada penelitian eksperimen, kondisi yang ada dimanipulasi oleh peneliti sesuai dengan apa yang dibutuhkan peneliti.⁶³

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa, sehingga metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang dipakai untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam kondisi yang dikendalikan.⁶⁴ Dalam penelitian eksperimen peneliti harus menyusun variabel-variabel minimal satu hipotesis yang menyatakan hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel yang terjadi.⁶⁵

⁶³ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, (2005), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Raja Grafindo, hal.49.

⁶⁴ Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta, hal. 107.

⁶⁵ Salim dan Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana, hal. 57.

Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak 2 (dua) kali kepada peserta didik yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*). Berikut rancangan yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ = Pre-test untuk kelompok eksperimen

O₃ = Pre-test untuk kelompok kontrol

X₁ = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan)

X₂ = Perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

O₂ = Post-test untuk kelompok eksperimen

O₄ = Post-test untuk kelompok kontrol

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas V As-salam sebagai kelas kontrol dan kelas V Al-karim sebagai kelas eksperimen. Pada kedua kelas ini diberikan materi yang sama dan diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen (V Al-karim) diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol (V As-salam) diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran yang konvensional (metode ceramah).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau diamati. Populasi dalam setiap penelitian telah tercermin di dalam judul, termasuk daerah atau geografis dan juga benda-benda yang tidak bergerak dan orang atau lainnya.⁶⁶ Penelitian populasi pada dasarnya adalah penelitian yang dapat dilakukan pada jumlah yang terhingga. Objek pada populasi yang diteliti akan dianalisis dan hasilnya dapat disimpulkan.⁶⁷

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar tahun ajaran 2019/2020 pada semester genap. Siswa kelas eksperimen berjumlah 31 orang dan kelas kontrol berjumlah 31 orang, yang rincian populasi pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
V As-salam	31
V Al-karim	31
Jumlah	62

Sumber: Tata Usaha SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

⁶⁶ Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 113.

⁶⁷ Salim dan Haidir, hal. 74.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Penelitian yang dilakukan hanya menggunakan sebagian atau wakil dari populasi.⁶⁸ Untuk itu, sampel yang diambil harus benar-benar representatif (mewakili) keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar dapat diperoleh sampel yang cukup representatif digunakan teknik *Total Sampling*. Teknik *Total Sampling* merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat dijangkau oleh peneliti atau objek populasi kecil dan keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian.⁶⁹

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai tahun ajaran 2019/2020, siswa kelas V As-salam berjumlah 31 orang dan siswa kelas V Al-karim berjumlah 31 orang.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Kontrol	V As-salam	31 orang
2	Eksperimen	V Al-karim	31 orang
Jumlah			62 Orang

Sumber: Tata Usaha SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

⁶⁸ *Ibid.*, hal. 75.

⁶⁹ Burhan Bungin, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Prenada Media Group, hal. 101.

C. Defenisi Operasional

Penelitian ini berjudul pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel (X) dalam penelitian ini adalah model *Role Playing*, dan variabel (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Melalui metode ini siswa harus lebih memahami materi pembelajaran IPS dengan cara memainkan peran tertentu. Model ini dapat membuat peserta didik belajar bekerja sama dengan teman-temannya dalam mengekspresikan nilai-nilai yang terkandung di dalam materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini, *Role Playing* atau bermain peran yang dilakukan oleh peserta didik berdasarkan kompetensi dasar mata dan indikator pembelajaran IPS.
2. Hasil Belajar IPS adalah kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dikelas. Yang dimaksud hasil belajar IPS ialah hasil yang dicapai peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran IPS melalui tes hasil belajar IPS baik secara proses maupun pada akhir pembelajaran dikelas.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar IPS siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar dari segi kognitif yaitu berupa lembar tes berbentuk soal pilihan berganda. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah pres-test dan post-test.

Dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif Taksonomi Bloom dengan menggunakan tes hasil belajar siswa dengan ketentuan C1, C2 dan C4.

Adapun kisi-kisi untuk tes hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penelitian	Nomor Soal	Jumlah
1	Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	1. Mengetahui faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia	C1	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 18, 22, 24, 28, 30	16
		2. Memahami faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia.	C2	3, 6, 10, 14, 19, 21, 26, 27, 29	9
2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan	1. Menganalisis faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia	C4	15, 17, 20, 23, 25,	5

	kedaulatannya.				
Jumlah Soal					30

Keterangan: (Taksonomi Bloom Revisi 2017)

C₁ = Mengingat (*Remember*)

C₂ = Memahami (*Understand*)

C₄ = Menganalisa (*Analyse*)

Untuk mengetahui keabsahan tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data, terlebih dahulu divalidkan oleh para ahli. Para ahli yang dimaksud adalah orang yang memiliki kompetensi untuk memberikan penilaian, yaitu Bapak/Ibu dosen bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Kriteria penilaian atau pedoman penilaian yang dapat dijadikan acuan yaitu sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar} \times 100}{\text{Jumlah Soal}}$$

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik yaitu mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang dievaluasi, maka alat evaluasi tersebut harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Validitas Tes

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat

digunakan untuk apa yang seharusnya diukur.⁷⁰ Untuk menguji validitas tes digunakan rumus korelasi *product momen* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koevisien validitas tes

N = Banyak siswa (responden)

$\sum x$ = Jumlah skor tiap item

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor item dengan skor total

Validitas tes dilakukan dengan dua cara yaitu, Validitas Isi (Ahli/Dosen), dan Validitas Konstruk (Siswa). Adapun kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis *r product moment* dan juga dengan menggunakan formula *guilfort* yaitu setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Validasi Isi dalam penelitian ini dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Sosial (FIS) Bapak Ismail, M.Si., dan juga Validasi Konstruk dilakukan oleh siswa kelas VI SDIT Darul Fikri Tanjung Balai yang berjumlah 26 orang dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

⁷⁰ Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Metode)*, Bandung: Alfabeta, hal. 168.

2. Reliabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reliabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus *Kuder Richardson* sebagai berikut:⁷¹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas tes

n = Banyak soal

p = proporsi yang menjawab item dengan benar

q = proporsi yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

S^2 = standar deviasi dariqtes (standar deviasi adalah akar varians)

Untuk menentukan kriteria reliabilitas tes merujuk pada Sudijono yang menyatakan: Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabel apabila koefisien reliabilitas adalah $\geq 0,70$.⁷²

Tabel 3.5
Tingkat Reliabilitas Tes

No.	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
2	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
3	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Sedang

⁷¹ Suharsimi Arikunto, (2013), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 115.

⁷² Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, (2018), *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam pendidikan)*, Medan: Widya Puspita, hal. 122.

4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tiinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:⁷³

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

S^2 = Varians total yaitu skor total

$\sum Y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

N = Banyak siswa

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk mendapatkan indeks kesukaran soal digunakan rumus yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah siswa peserta tes

Hasil penelitian indeks kesukaran soal dikonsultasikan dengan ketentuan dan diklasifikasikan sebagai berikut:

⁷³ Indra Jaya, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 100.

Tabel 3.6
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00-0,30	Terlalu sukar
0,30-0,70	Cukup (sedang)
0,70-1,00	Mudah

4. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlebih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menghitung daya pembeda soal digunakan rumus yaitu:⁷⁴

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{P_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = Daya pembeda soal atau indeks diskriminasi

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, hal. 223.

Tabel 3.7
Indeks Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,0 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang harus dilakukan oleh seorang peneliti, karena untuk melakukan sebuah penelitian tidak akan bisa dilakukan tanpa adanya data, dan tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang akan ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah tindakan atau proses pengambilan informasi data melalui media pengamatan.⁷⁵ Pengamatan atau observasi adalah teknik penialain yang dilakukan oleh pendidikan dengan menggunakan indera secara langsung.⁷⁶

Dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu proses pengambilan informasi yang dilakukan secara langsung pada objek penelitian. Adapun Observasi dalam penelitian ini adalah mengamati secara langsung mengenai kegiatan guru dalam melaksanakan tugasnya dikelas, serta kegiatan siswa belajar di dalam kelas guna untuk mengetahui permasalahan yang terjadi saat pembelajaran di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.

⁷⁵ Sukardi, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 50.

⁷⁶ Rora Rizky Wandini, (2019), *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, Medan: Widya Puspita, hal. 119.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal tertentu yang akan diteliti oleh peneliti. Dokumentasi diperlukan karena untuk mencatat hal-hal yang bersifat bebas atau belum ditentukan dalam daftar variabel peneliti.⁷⁷

Adapun dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data sekolah, data siswa dan data-data lainnya yang diperlukan untuk mendapatkan informasi yang valid.

3. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian dalam proses pembelajaran.⁷⁸ Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku, atau kinerja seseorang, dengan tes maka peneliti akan memperoleh data yang mampu memberikan informasi tentang sejauh mana pengetahuan dan kemampuan seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing objek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif.⁷⁹

Adapun tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data digunakan dengan cara memberikan tes awal sebelum dilaksanakannya pembelajaran (*pretest*) dan tes akhir sesudah pembelajaran (*posttest*) yang berbentuk pilihan berganda.

⁷⁷ *Ibid.*, hal.47.

⁷⁸ *Ibid.*, hal. 109.

⁷⁹ Syahrudin dan Salim, (2016), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 141.

F. Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan telah diperoleh secara lengkap guna untuk memecahkan permasalahan yang diteliti. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji data variabel penelitian yang membentuk distribusi normal. Suatu data yang membentuk distribusi normal bila jumlah data di atas dan di bawah rata-rata adalah sama. Dalam hal ini dikatakan bahwa suatu data yang membentuk distribusi normal adalah seimbang antara nilai yang tinggi dengan nilai yang rendah.⁸⁰ Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari simpangan baku, digunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku (Standar Deviasiasi)

- b. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian hitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.
- c. Selanjutnya hitung proporsi $S(Z_i)$ yaitu:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{n}$$

⁸⁰ Indra Jaya dan Ardat, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 251.

- d. Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.⁸¹
- e. Bandingkan L_o (L_{hitung}) dan L_{tabel} , ambillah harga yang paling besar disebut L_o untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_o (L_{hitung}) dan L_{tabel} yang diambil dari daftar untuk taraf 0,05 dengan kriteria:
- 1) Jika $L_o < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi terdistribusi normal
 - 2) Jika $L_o > L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.⁸²

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini adalah varians terbesar dibandingkan dengan varians terkecil, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F_{hitung} selanjutnya dibandingkan dengan F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria

⁸¹ Arif Hidayat, (2017), *The Statistik of Education (Statistik pendidikan)*, Medan: Perdana Publishing, hal. 75.

⁸² Harun Sitompul, dkk, (2017), *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 99.

pengujiannya adalah Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_a diterima (varians homogen), dan Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a ditolak (tidak homogen).⁸³

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dimana S dihitung dengan menggunakan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = Distribusi t

\bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS

⁸³ Muhammad Arif Hidayat, hal. 78.

siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak terdapat adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Umum Penelitian

a. Gambaran Umum Sekolah

SDIT Darul Fikri Tanjung Balai berdiri sejak tahun 1910, yang dimana SDIT Darul Fikri Tanjung Balai terletak di jalan Anwar Idris Lingkungan IV, Kelurahan Gading, Kecamatan Datuk Bandar, Kota Tanjung Balai. Status Kepemilikan sekolah adalah yayasan. Adapun visi dan misi SDIT Darul Fikri Tanjung Balai adalah sebagai berikut:

1) Visi SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Menjadi sekolah yang kompeten dalam melahirkan generasi yang sholeh, cerdas, sehat, dan mandiri.

2) Misi SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

a. Menanamkan kepada peserta didik tentang pentingnya menjalankan ibadah wajib maupun sunnah sebagai ungkapan rasa syukur sang hamba kepada Tuhannya.

b. Menumbuhkembangkan rasa cinta dan gemar membaca, dan menghafal Al-ur'an melalui program tahsin dan tahfidz Al-ur'an.

c. Menanamkan kepada peserta didik untuk senantiasa beradab dan berakhlak Islami dimanapun berada melalui pendekatan pengajaran PAI terpadu dan keteladanan.

- d. Mengelola pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan Islami.
- e. Mengembangkan keterampilan hidup (*life skill*) dan kemandirian peserta didik melalui program ekstrakurikuler yang terpadu.
- f. Membiasakan seluruh elemen sekolah untuk hidup bersih dan sehat baik pribadi maupun lingkungan demi terwujudnya sekolah yang sehat dan ramah lingkungan.⁸⁴

Adapun jumlah guru di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai pada tahun ajaran 2019/2020, dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Pendidik
SDIT Darul Fikri Tanjung Balai**

No	Uraian	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Wakil Kepala Sekolah	1
3	Pendidik	34
4	Operator Sekolah	1
Jumlah		37

Sedangkan jumlah peserta didik siswa di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai dari kelas 1-6 tahun ajaran 2019/200 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik
SDIT Darul Fikri Tanjung Balai**

Data Rombongan Belajar				
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	46	84
		P	38	

⁸⁴ Observasi, Data diambil di Kantor Tata Usaha Pada Tanggal 02 Februari

2	Kelas 2	L	42	86
		P	44	
3	Kelas 3	L	32	64
		P	32	
4	Kelas 4	L	31	58
		P	27	
5	Kelas 5	L	30	62
		P	32	
6	Kelas 6	L	35	60
		P	25	

b. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 02 februari 2020 mendatangi sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai. Selanjutnya pada tanggal 17 Februari melakukan seminar proposal. Selanjutnya pada tanggal 21 Februari 2020 memasukkan surat izin penelitian ke sekolah. Kemudian pada tanggal 22 Februari 2020 melakukan validasi konstruk pada siswa kelas VI, kemudian mulai mengajar pada tanggal 24 Februari sebanyak empat kali pertemuan di kelas kontrol dan empat kali pertemuan di kelas eksperimen. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Terakhir pada tanggal 20 Maret meminta tanda tangan RPP kepada kepala sekolah, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Gambaran Umum Penelitian

Tanggal	Kegiatan
02 Februari 2020	Observasi Awal
21 Februari 2020	Memasukkan surat izin penelitian
22 Februari 2020	Melakukan Validasi Konstruk

24 Februari – 20 Maret 2020	Mengajar di Kelas
20 Maret 2020	Tanda Tangan Kepala Sekolah

Adapun sebelum penelitian dilakukan tes validasi kepada siswa kelas VI As-salam untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian.

2. Deskripsi Data Instrumen Tes

Hasil temuan penelitian pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai dikaji dalam beberapa hal salah satunya adalah uji prasyarat instrumen. Instrumen penelitian harus diuji cobakan terlebih dahulu, sehingga memenuhi syarat. Berikut merupakan uji prasyarat instrumen yaitu:

1) Uji Validitas

Uji Validitas terbagi menjadi dua, yaitu validitas isi (ahli) dan validitas konstruk. Validasi ahli yaitu memvalidkan instrument test oleh validator ahli yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan yaitu Bapak Ismail, M.Si., selaku dosen IPS di Fakultas FIS, yang nantinya akan digunakan sebagai tes hasil belajar siswa. Setelah memvalidkan test kepada validator ahli selanjutnya ialah melakukan validasi konstruk kepada siswa kelas yang lebih tinggi tingkatannya dari kelas yang akan diteliti. Hasil Validasi Ahli dapat dilihat pada (*lampiran 2 halaman 100*).

Untuk memvalidkan instrumen tes soal dilihat dari rumus *korelasi product moment* dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ atau 5% untuk $N = 26$ dan di dapat $r_{tabel} = 0,3297$. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Hasil validitas dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir Soal	Valid	Tidak Valid
Nomor	4, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	1, 2, 3, 5, 6, 11, 13, 14, 18, 22
Jumlah	20	10

Uji validitas tes terdiri dari 30 butir soal, dan berdasarkan hasil perhitungan validitas soal diperoleh ringkasan validitas yang menggunakan bantuan microsoft office excel bahwa terdapat 20 soal dinyatakan valid dan 10 soal yang tidak valid. Maka dari itu soal yang dapat digunakan untuk penelitian adalah sebanyak 20 soal yang telah teruji validitasnya, yaitu soal nomor 4, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30.

2) Uji Reliabilitas Tes

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal yang menggunakan bantuan microsoft office excel dan yang telah divaliditaskan disimpulkan bahwa hasil dari reliabilitas $r_{11} = 0,757$, dan dari hasil tersebut jika $r_{11} > 0,7$ maka instrumen butir soal yang digunakan adalah reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.5
Hasil Reliabilitas Tes

No	Kategori	Jumlah
1	N	30
2	S (Variansi Total)	19,02514793
3	KR-20	0,75722111
Keterangan		Reliabel

(Hasil Uji Reliabilitas Tes dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 105)

Berdasarkan klasifikasi tingkat reliabilitas, dinyatakan bahwa reliabilitas instrumen termasuk kategori tinggi. Kriteria diketahui dengan menggunakan rumus dan ketentuan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Kriteria angka reliabilitas:

$0,0 \leq r_{11} < 0,20$: Sangat rendah

$0,20 \leq r_{11} < 0,40$: Rendah

$0,40 \leq r_{11} < 0,60$: Sedang

$0,60 \leq r_{11} < 0,80$: Tinggi

$0,80 \leq r_{11} < 1,00$: Sangat tinggi

3) Tingkat Kesukaran Soal

Setelah diuji validitas dan reabilitias, dilakukan pula uji tingkat kesukaran instrument untuk mengetahui tingkat kesukaran dari tiap butir soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.

Adapun Kriteria pada tingkat kesukaran diketahui berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 0,00 – 0,30 : Terlalu Sukar
 0,30 – 0,70 : Cukup (sedang)
 0,70 – 1,00 : Mudah

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang telah divaliditaskan, maka digunakan rumus dan contoh perhitungan untuk butir soal nomor 1 terdapat dalam *lampiran 5* dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dengan demikian untuk soal nomor 1 berdasarkan lampiran yang tertera, dinyatakan tingkat kesukaran soal dapat dikategorikan dalam kriteria mudah. Dengan cara yang sama maka dapat diketahui hasil tingkat kesukaran masing-masing soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Kategori	Nomor Soal
Mudah	2, 4, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
Sedang	1, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 16
Sukar	-

Untuk melihat prosedur uji kesukaran teks dapat dilihat pada (Lampiran 5 halaman 108).

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran soal diperoleh ringkasan hasil tingkat kesukaran soal yang menggunakan bantuan microsoft office excel diketahui bahwa, terdapat 21 soal dengan kategori mudah, dan 9 soal dengan kategori sedang.

4) Daya Pembeda Soal

Subjek dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa. Untuk menghitung daya beda, terlebih dahulu dibagi menjadi dua bagian kelompok, yaitu kelompok bagian atas dan kelompok bagian bawah. Pada kelompok atas terdiri dari 17 siswa dan pada kelompok bawah terdiri dari 9 siswa.

Untuk mendapatkan daya pembeda masing-masing butir soal yang telah di validitaskan, digunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{P_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Untuk melihat hasil perhitungan untuk soal nomor 1 yang telah diperoleh terdapat pada *lampiran 6 halaman III*. Dengan hasil yang telah diperoleh maka untuk soal nomor 1 dapat dikategorikan dalam kriteria jelek. Kriteria tersebut dapat diketahui berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria daya beda soal:

0,0 – 0,19	: Jelek
0,20 – 0,39	: Cukup
0,40 – 0,69	: Baik
0,70 – 1,00	: Baik Sekali

Selanjutnya dengan cara yang sama, untuk mencari daya pembeda soal dapat dihitung dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Kategori	Nomor Soal
Baik	4, 15, 17, 19, 29, 30
Cukup	3, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 16, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27
Jelek	1, 2, 5, 6, 13, 14, 18, 22

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda diperoleh ringkasan hasil daya pembeda yang menggunakan bantuan microsoft office excel diketahui bahwa, terdapat 8 soal dengan katergori jelek, 16 soal dengan kategori cukup, dan 6 soal dengan kategori baik.

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Hasil belajar siswa kelas V yang diterapkan dikelas kontrol berjumlah 31 siswa. Sebelum diberi tindakan, terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan 20 soal. Kemudian dalam penerapan pembelajarannya kelas kontrol menggunakan model konvensional dengan pendekatan *Teachers Centered*. Pada pertemuan akhir, siswa diberikan *post-test* sebanyak 20 soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.8
Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Kontrol	
		Pretest	Postest
1	Jumlah Siswa	31	31
2	Jumlah Soal	20	20
3	Jumlah Nilai	1465	2375
4	Rata-Rata	47,25	76,61

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa siswa kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 47,26 dan setelah diajarkan dengan pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata sebesar

76,61. Nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol selengkapnya terdapat pada (*Lampiran 9 halaman 151*).

b. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa kelas V yang diterapkan dikelas eksperimen berjumlah 31 siswa. Dalam penerapan pembelajarannya peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan pendekatan *Student Centered*. Dilakukan dua kali uji coba yaitu uji coba sebelum dilaksanakannya pembelajaran (*Pretest*) dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran (*Posttest*) dengan menggunakan model *role palying*. Berikut hasil dari pretest dan posttest kelas eksperimen:

Tabel 4.9
Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

No	Statistik	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Jumlah Siswa	31	31
2	Jumlah Soal	20	20
3	Jumlah Nilai	1330	2795
4	Rata-Rata	42,90	90,16

Tabel 4.9 menunjukkan hasil pre-test siswa dengan nilai rata-rata sebesar 42,90 dan setelah diajarkan dengan model *Role Playing*, rata-ratanya meningkat menjadi 90,16. Nilai hasil belajar siswa selengkapnya dapat dilihat pada (*lampiran 12 halaman 201*).

B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yang meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik *liliefors*.

Kriteria pengujiannya jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka populasi tidak berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil analisis uji normalitas pada masing-masing kelas.

- a. Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 13* didapatkan untuk data nilai pretest kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,146$ dan nilai $L_{tabel} = 0,159$. Jadi, jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dari data yang diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,146 < 0,159$, maka data pretest dari kelas kontrol berdistribusi normal.

Untuk hasil perhitungan uji normalitas pada *lampiran 13* didapatkan data nilai posttest kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,122$ dan nilai $L_{tabel} = 0,159$. Jadi, jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dari data yang diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,122 < 0,159$, maka data posttest dari kelas kontrol berdistribusi normal.

- c. Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (kelas eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran 13 didapatkan untuk data nilai pretest kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,139$ dan nilai $L_{tabel} = 0,159$. Jadi, jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dari data yang diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,139 < 0,159$, maka data pretest dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

Untuk hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran 13 didapatkan data nilai posttest pada kelas eksperimen diperoleh diperoleh $L_{hitung} = 0,142$ dan nilai $L_{tabel} = 0,159$. Jadi, jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dari data yang diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,142 < 0,159$, maka data posttest dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 4.10
Hasil Analisis Uji Normalitas Sampel

Kelompok	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Kontrol	Pretest	31	0,146	0,159	Berdistribusi Normal
	Posttest	31	0,122	0,159	Berdistribusi Normal
Eksperimen	Pretest	31	0,139	0,159	Berdistribusi Normal
	Posttest	31	0,142	0,159	Berdistribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varians dari kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas varians dari kedua sampel dilihat dari nilai hasil

belajar IPS yaitu nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Kemudian, untuk hasil analisis uji homogenitas pada kedua sampel dapat dilihat pada *lampiran 14*.

Tabel 4.11
Hasil Analisis Uji Homogenitas untuk Kelompok Sampel
Pretest dan Posttest

Kelompok	Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pretest	Eksperimen	157,95	1,66	1,84	Homogen
	Kontrol	94,73			Homogen
Posttest	Eksperimen	55,80	1,13	1,84	Homogen
	Kontrol	48,97			Homogen

Dari kedua sampel diatas bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a diterima (varians homogen), dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, H_a ditolak (varians tidak homogen). Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa varians dari kedua sampel dikatakan homogen.

C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis

Pada hasil analisis data akan menjawab rumusan masalah yang ke-3 yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V (perbandingan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen). Penerapan

penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas V (kelas eksperimen). Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan data analisis sebelumnya data dinyatakan normal dan homogen sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Pengujian hipotesis digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji t adalah:

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa postest, diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = 90,16 \quad S_1^2 = 55,80 \quad n_1 = 31$$

$$\bar{x}_2 = 76,61 \quad S_2^2 = 48,97 \quad n_2 = 31$$

Dimana:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(31-1)(55,80) + (31-1)(48,97)}{31 + 31 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(30)(55,80) + (30)(48,97)}{60}$$

$$S^2 = \frac{3143,1}{60}$$

$$S^2 = 52,38$$

$$S = \sqrt{52,38}$$

$$S = 7,23$$

Maka:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{90,16 - 76,61}{7,23 \sqrt{\left(\frac{1}{31} + \frac{1}{31}\right)}}$$

$$t = \frac{13,55}{7,23(0,252)}$$

$$t = \frac{13,55}{1,821}$$

$$t = 7,440$$

Kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai tabel distribusi t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, yaitu $t_{\text{tabel}} = 1,695$. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{\text{hitung}} = 7,440 > t_{\text{tabel}} = 1,695$. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Uji t Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Kelompok	N	Rata-Rata	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Kontrol	31	76,61	7,440	1,695	Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar
Eksperimen	31	90,16			

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SDIT Darul Fikri Tanjung Balai ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol V As-salam yang jumlah siswanya sebanyak 31 siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen V Al-karim yang jumlah siswanya sebanyak 31 siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 47,25 dan kelas eksperimen sebesar 42,90. Berdasarkan pengujian normalitas

dan homogenitas yang dilakukan diperoleh data yang berdistribusi normal dan kedua kelas memiliki varians yang homogen atau sama.

Setelah peneliti mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut, selanjutnya siswa diberikan perlakuan yang berbeda pada materi Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Siswa pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode ceramah dan siswa kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Setelah diberi perlakuan yang berbeda, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberi post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai dapat dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*posttest*). Pada kelas kontrol (V As-salam) dengan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-ratanya sebesar 76,61 sedangkan pada kelas eksperimen (V Al-karim) dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-ratanya sebesar 90,16.

Untuk melihat pengaruh terhadap model pembelajaran yang peneliti gunakan terhadap hasil belajar IPS siswa digunakan Uji t dan hasilnya terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai. Setelah dilakukan pengujian data ternyata diperoleh hasil pengujian hasil belajar IPS siswa pada taraf $\alpha = 0,05$, dimana $t_{hitung} = 7,440$ dan $t_{tabel} = 1,695$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.”

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan prosedur ilmiah. Tetapi beberapa kendala terjadi yang merupakan keterbatasan dari penelitian ini. Penelitian ini sudah dilakukan peneliti sesuai dengan prosedur ilmiah. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian sesuai dengan perlakuan yang diberikan. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan terdapat kekeliruan dan kesalahan. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pada saat proses pembelajaran, siswa belum terbiasa dengan pembelajaran bentuk kelompok/diskusi.
2. Terdapat beberapa siswa yang belum memahami materi dan naskah drama dari model *Role Playing*.
3. Waktu penelitian yang relatif terbatas, tentunya akan berdampak pada hasil yang dicapai belum maksimal.
4. Dalam belajar IPS, banyak hal yang menjadi latar belakang siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain: motivasi dan minat siswa, serta lingkungan belajar siswa. Dengan hal ini tentu dapat mempengaruhi penerapan pembelajaran yang kurang terlaksana secara maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan melihat deskripsi data hasil pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar yang diajar tanpa model *Role Playing*, melainkan dengan pembelajaran konvensional (metode ceramah) mendapat nilai rata-rata sebesar 76,61.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* mendapat nilai rata-rata sebesar 90,16.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VSDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis dimana taraf taraf $\alpha = 0,05$, dimana $t_{hitung} = 7,440$ dan $t_{tabel} = 1,695$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu eksperimen dimana hasil yang diperoleh diharapkan menjadi suatu parameter dalam pertimbangan atau pengambilan keputusan dimana suatu model pembelajaran yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar IPS siswa terutama pada kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan salah satu solusi cerdas yang dapat melibatkan siswa berperan aktif dan menuntut siswa dalam bekerja sama dalam proses pembelajaran ialah sebagai upaya untuk mendapatkan hasil belajar IPS yang optimal dari siswa terutama dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang menggunakan naskah drama dalam pembelajaran. model ini bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat berperan aktif di dalam kelas, dapat menjalin kerja sama dan dapat menimbulkan minat dan bakat siswa.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan naskah drama dan menyusun materi sesuai permasalahan yang akan dibahas.
2. Guru menjelaskan mengenai proses pembelajaran dan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Guru memilih siswa untuk memerankan drama tentang materi yang akan dipelajari.
4. Siswa yang terpilih diminta untuk menghafal naskah drama yang telah diberikan.

5. Guru membimbing siswa yang yang tidak mengikuti peran drama yang dibagi menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok menjadi pengamat.
6. Siswa menjalankan drama dan pengamat melakukan pengamatan terhadap drama yang ditampilkan oleh teman-temannya.
7. Kemudian guru meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil pengamatan yang telah dilakukan.
8. Guru memberikan evaluasi atau tindak lanjut yang mana peran drama diulang secara bertahap.
9. Guru menyimpulkan pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, yaitu:

1. Kepada pembaca yang ingin melakukan penelitian yang sama, alangkah baiknya penelitian ini dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dan dilakukan dengan persiapan yang lebih baik lagi.
2. Bagi guru, model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan untuk dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar yang lebih tinggi.

3. Sebaiknya siswa diarahkan pada pemahaman bahwa pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang menyenangkan karena sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2011. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alamsyah dan Adni Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana.
- Alidha, Ismawati, dkk. 2016. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Jurnal Pena Ilmiah. Vol.1. (1).
- Al-Mahalli, Imam Jalaluddin dan As-Suyuti. 2007. *Tafsir Jalalain*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Almujahid, A. Thoha Husein dan Atho'illah Fathoni Alkhalil. 2013. *Kamus Akbar Bahasa Arab: Indonesia-Arab*. Depok: Gema Insani.
- Ananda, Rusydi dan Muhammad Fadhli. 2018. *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam pendidikan)*. Medan: Widya Puspita.
- Anshori, Sodik. 2014. *Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter*. Jurnal Edueksos. Vol. III. (2).
- Aqliyah, Ismania Nur, dkk. 2015. *Pengaruh Penerapan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Pada Pembelajaran IPS*. PGMI-Fakultas Agama Islam UIKA Bogor. Vol. 1. (3).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asy-syanqithi, Syekh. 2007. *Tafsir Adhwa'ul Bayan*. Jakarta: Pustaka Azam.

- Badar, Trianto Ibnu. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Departemen Agama RI. 2010. *Alqur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Departemen Agama RI. 2016. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bogor: Sabiq.
- Dermawan, Deni dan Dinn Wahyudin. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Tria Rossyita, dkk. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017*. E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha. Vol.5. (2).
- Eliska, Fitriana. 2018. *Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hidayat, Arif. 2017. *The Statistik of Education (Statistik pendidikan)*. Medan: Perdana Publishing.
- Husni, Muhammad. 2019. *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang*

Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019.

Medan: UIN Sumatera Utara.

Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Jaya, Indra dan Ardat. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.

Kamus Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa.

Kemendikbud. 2017. *Peristiwa Dalam Kehidupan Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Kemendikbud. 2017. *Sejarah Indonesia Untuk SMA/MA, SMK/MAK, Kelas XI Semester 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Khadijah. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.

Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Stratagei Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Mufid, Nur. 2010. *Kamus Modern Indonesia-Arab Al-Mufied*. Surabaya: Pustaka Prograssif.

Muhajir, As'Aril. 2011. *Tujuan Pendidikan Dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jurnal Al-Tahrir. Vol.11. (2).

Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.

Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.

Prastowo, Andi. 2019. *Analisi Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.

- Rahmad. 2016. *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*.
Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 2. (1).
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*.
Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saat, Sulaiman. 2015. *Faktor-faktor Determinan Dalam Pendidikan*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 8. (2).
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*.
Jakarta: Kencana.
- Salim. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sitompul, Harun, dkk. 2017. *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*.
Medan: Perdana Publishing.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2012. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Metode)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas : Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 201. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Syahrum dan Salim. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Wandini, Rora Rizky. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: Widya Puspita.
- Wardani, Novita Ayu. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Wina, Sanjaya. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yanto, Ari. 2015. *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS*. Jurnal Cakrawala Pendas. Vol. 1. (1).
- Yuliana, Eka, dkk. 2016. *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Gontory Tulungagung)*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. Vol. 2. (1).
- Yusnaldi, Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan: Perdana Publishing.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Instrumen Tes Pilihan Ganda

Soal yang akan di validitas !

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar !

1. Pada tahun berapakah kapal bangsa Portugis pertama kali mendarat di Malaka.....
 - a. 1512 M
 - b. 1511 M
 - c. 1514 M
 - d. 1513 M
2. Pada tahun 1521 M di Tidore Maluku bangsa manakah yang mendarat di Indonesia.....
 - a. Bangsa Portugis
 - b. Bangsa Spanyol
 - c. Bangsa Inggris
 - d. Bangsa Belanda
3. Di bawah ini yang tidak termasuk faktor-faktor yang melatar belakangi bangsa barat melakukan penjelajahan samudra adalah.....
 - a. Keinginan Mencari Kekayaan
 - b. Keinginan menyebarkan Agama
 - c. Keinginan Mencari Kebenaran
 - d. Keinginan Mencari Kejayaan
4. Dimanakah bangsa barat pertama kali mendarat di Indonesia.....
 - a. Tidore dan Maluku
 - b. Malaka dan banten
 - c. Banten
 - d. Pulau Jawa
5. Kapan bangsa barat mulai melakukan penjelajahan samudera.....
 - a. Akhir abad XV
 - b. Awal abad XV
 - c. Akhir abad XVI
 - d. Awal abad XVI
6. Selama masa penjajahan, rakyat Indonesia selalu memikirkan kondisi mereka, kondisi yang dimaksud adalah....

- a. Mengalami penindasan
 - b. Mengalami masa bahagia
 - c. Mengalami masa pembunuhan
 - d. Mengalami masa ke-emasan
7. Yang dimaksud dengan gospel adalah.....
- a. Adanya keinginan mencari kekayaan
 - b. Adanya keinginan mencari kejayaan
 - c. Adanya keinginan menyebarkan agama
 - d. Adanya Perkembangan IPTEK
8. Kekayaan yang dicari oleh bangsa Eropa adalah.....
- a. Emas
 - b. Rempah-rempah
 - c. Berlian
 - d. Batubara
9. Misi khusus yang dibawa oleh bangsa Eropa adalah.....
- a. Memonopoli Perdagangan
 - b. Menyebarkan Agama
 - c. Mencuri Kekayaan
 - d. Merebut Kemerdekaan
10. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal, seberapa mahal harga rempah-rempah bagi bangsa Eropa.....
- a. Semahal harga emas
 - b. Semahal harga berlian
 - c. Semahal harga mobil
 - d. Semahal harga rumah
11. Pemimpin Belanda yang mengenalkan sistem tanam paksa adalah.....
- a. Johannes Van Den Bosch
 - b. Douwes Dekker
 - c. Thomas Stamford Raffles
 - d. Courneelis de Houtman
12. Sistem tanam paksa di Sumatera Barat dimulai sejak tahun.....
- a. 1847 M
 - b. 1845 M
 - c. 1848 M
 - d. 1846 M
13. Tokoh Belanda yang menentang sistem tanam paksa bernama.....
- a. Douwes Dekker
 - b. Van Den Bosh
 - c. Deandels
 - d. Pieter Both
14. Tanam paksa membuat sengsara bangsa Indonesia, karena.....

- a. Petani bebas bercocok tanam
 - b. Diberi pupuk secara cuma-cuma
 - c. Hasil panen sepenuhnya milik petani
 - d. Petani dipaksa menanam semua kebutuhan Belanda
15. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- A. Palembang
 - B. Sumatera Barat
 - C. Lampung
 - D. Banten
- Dari pernyataan di atas sistem tanam paksa dilakukan di.....
- a. A, C, D
 - b. B, D, C
 - c. A, B, C
 - d. A, B, D
16. Tanaman utama di Sumatera Barat dan Minahasa adalah.....
- a. Kopi
 - b. Teh
 - c. Cengkeh
 - d. Lada
17. Akibat yang dirasakan rakyat Indonesia karena dilaksanakannya sistem tanam paksa, kecuali.....
- a. Gagal panen
 - b. Rakyat menderita
 - c. Kelaparan melanda
 - d. Hidup bahagia
18. Raja kerajaan Aceh yang sangat gigih melawan Portugis adalah.....
- a. Iskandar Muda
 - b. Ali Mughayat
 - c. Alaudin Riayat Syah
 - d. Sultan Hairun
19. Pemimpin rakyat ternate yang bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak adalah.....
- a. Iskandar Muda
 - b. Sultan Hairun
 - c. Ali mughayat
 - d. Alaudin Riayat Syah
20. Berikut ini beberapa tokoh dari beberapa daerah yang memimpin perlawanan terhadap belanda.



- Dari gambar di atas, manakah pemimpin yang bernama Sisingamangaraja dari Sumatera Utara, Sultan Ageng Tirtayasa dari Banten dan Pangeran Diponegoro dari Yogyakarta adalah.....
- 2,1 dan 4
 - 1, 3 dan 4
 - 2, 3 dan 4
 - 1, 2 dan 3
- Selama masa penjajahan Belanda, kongres pemuda Indonesia dilaksanakan sebanyak.....
 - 1 kali
 - 2 kali
 - 3 kali
 - 4 kali
 - Pada tanggal berapa kongres pemuda Indonesia pertama kali berlangsung.....
 - 30 April-2 Mei
 - 27-28 Oktober
 - 4 Mei
 - 11 November
 - Di bawah ini Hasil dari kongres pemuda II, kecuali
 - Menerima lagu “Indonesia Raya” sebagai lagu kebangsaan
 - Menerima Sang “Merah Putih” sebagai bendera Indonesia
 - Diikrarkannya “Sumpah Pemuda”
 - Menerima “Padamu Negeri” sebagai lagu Nasional
 - Peristiwa apa yang menandai lahirnya masa pergerakan nasional.....
 - Berdirinya organisasi Budi Utomo
 - Diikrarkannya Sumpah Pemuda
 - Dilaksanakannya Kongres pemuda II
 - Kemerdekaan Indonesia
 - Perhatikan Bacaan di bawah ini!
 - Perjuangan bersifat kedaerahan
 - Perlawanan tidak dilakukan secara serentak
 - Kalah dalam persenjataan
 - Hebat dalam strategi perang

- Dari informasi diatas, manakah yang termasuk faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah.....
- a. 1,3,4
 - b. 2,3,4
 - c. 1,2,3
 - d. 1,2,4
26. Salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah.....
- a. Budi Utomo
 - b. Sarekat Islam
 - c. Muhammadiyah
 - d. Himpunan Indonesia
27. Isi dari ikrar sumpah pemuda yang kedua adalah.....
- a. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia
 - b. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa yang satu, bangsa Indonesia
 - c. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia
 - d. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui lagu kebangsaan Indonesia Raya
28. Pencipta lagu Indonesia Raya adalah.....
- a. Kusbini
 - b. W.R. Supratman
 - c. Sayuti Melik
 - d. Fatmawati
29. Pada masa awal pergerakan Nasional banyak organisasi pergerakan yang lahir, kecuali.....
- a. Sarekat Islam
 - b. Muhammadiyah
 - c. Budi Utomo
 - d. Nahdlatul Ulama
30. Masa awal pergerakan nasional terbentuk pada tahun.....
- a. 1900-an
 - b. 1920-an
 - c. 1930-an
 - d. 1940-an

Kunci Jawaban Instrumen Tes Pilihan Ganda

1. B
2. B
3. C
4. A
5. A
6. A
7. C
8. B
9. B
10. A
11. A
12. A
13. A
14. D
15. C
16. A
17. D
18. A
19. B
20. D
21. B
22. A
23. D
24. A
25. C
26. A
27. B
28. B
29. D
30. A

PEDOMAN SKOR

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

LAMPIRAN 2

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ismail, M.Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar” yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Kiki Nurjannah

NIM : 0306163184

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/~~Tidak Valid~~.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 24 Januari 2020



Ismail, M.Si

LAMPIRAN 3

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefisien korelasi untuk butir soal no 1 diperoleh hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll} \sum X = 17 & \sum X^2 = 289 & (\sum Y)^2 = 354025 \\ \sum Y = 595 & \sum Y^2 = 14111 & N = 26 \\ \sum XY = 390 & (\sum X)^2 = 289 & \end{array}$$

Maka diperoleh:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{24(390) - (17)(595)}{\sqrt{\{(26)(17) - (289)\}\{(26)(1411) - (354025)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10140 - 10115}{\sqrt{\{442 - 289\}\{366886 - 354025\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25}{\sqrt{\{153\}\{12861\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25}{\sqrt{\{1967733\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25}{1402} = 0,017$$

Dari daftar nilai kritis r *product moment* untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ atau 5% untuk $N = 26$ dan di dapat $r_{\text{tabel}} = 0,3297$. Dengan demikian diperoleh r_{xy} (r_{hitung}) $< r_{\text{tabel}}$ yaitu $0,017 < 0,3297$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 dinyatakan tidak valid. Dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap butir soal.

Hasil Validitas Butir Tes

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,017	0,329	Tidak Valid
2	0,073	0,329	Tidak Valid
3	0,160	0,329	Tidak Valid
4	0,501	0,329	Valid
5	0,061	0,329	Tidak Valid
6	0,240	0,329	Tidak valid
7	0,504	0,329	Valid
8	0,345	0,329	Valid
9	0,369	0,329	Valid
10	0,459	0,329	Valid
11	0,250	0,329	Tidak Valid
12	0,498	0,329	Valid
13	0,162	0,329	Tidak Valid
14	0,073	0,329	Tidak Valid
15	0,461	0,329	Valid
16	0,498	0,329	Valid
17	0,613	0,329	Valid
18	0,040	0,329	Tidak Valid
19	0,478	0,329	Valid
20	0,453	0,329	Valid
21	0,345	0,329	Valid
22	0,242	0,329	Tidak Valid

23	0,456	0,329	Valid
24	0,466	0,329	Valid
25	0,456	0,329	Valid
26	0,568	0,329	Valid
27	0,404	0,329	Valid
28	0,514	0,329	Valid
29	0,571	0,329	Valid
30	0,401	0,329	Valid

LAMPIRAN 4

Prosedur Uji Reliabilitas Butir Soal

Untuk mengetahui reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus Kuder Richardshon yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Berikut ini perhitungan untuk butir soal nomor 1 dan terlebih dahulu untuk mencari harga S^2 dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Dari hasil perhitungan dengan bantuan microsoft office excel diperoleh:

$$\sum Y^2 = 1411 \quad N \text{ (Responden)} = 26 \quad n = 30 \text{ (Jumlah Item soal)}$$

$$(\sum Y)^2 = 354025 \quad \sum pq = 5,099$$

Maka diperoleh hasil:

$$S^2 = \frac{(1411) - \frac{(354025)}{26}}{26}$$

$$S^2 = \frac{1411 - 13616,34}{26}$$

$$S^2 = \frac{494,66}{26} = 19,025$$

Jadi :

$$r_{11} = \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(\frac{19,025 - 5,099}{19,025} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{30}{29} \right) \left(\frac{19,025 - 5,099}{19,025} \right)$$

$$r_{11} = (1,034)(0,7319)$$

$$r_{11} = 0,7571$$

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal diatas, disimpulkan bahwa nilai $r_{11} = 0,7571$ dan dari hasil tersebut jika $r_{11} > 0,7$ maka instrumen butir soal yang digunakan adalah reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan klasifikasi tingkat reliabilitas, dinyatakan bahwa reliabilitas instrumen termasuk kategori tinggi.

LAMPIRAN 5

Prosedur Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang telah divaliditaskan, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Contoh perhitungan untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1=17
2. Jumlah seluruh subjek =26

$$P = \frac{B}{JS} = \frac{17}{26} = 0,653$$

Dengan demikian untuk soal nomor 1 berdasarkan kriteria kesukaran soal dapat dikategorikan dalam kriteria cukup (sedang).

Selanjutnya dengan cara yang sama untuk mencari tingkat kesukaran soal dapat dihitung dan diperoleh bahwa dari 30 soal, berdasarkan uji tingkat kesukarannya yang dicari dengan bantuan microsoft office excel diperoleh 21 soal dengan kategori mudah, dan 9 soal dengan kategori sedang.

Hasil Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,65	Sedang
2	0,88	Mudah
3	0,61	Sedang
4	0,84	Mudah
5	0,5	Sedang

6	0,65	Sedang
7	0,61	Sedang
8	0,80	Mudah
9	0,65	Sedang
10	0,88	Mudah
11	0,61	Sedang
12	0,69	Sedang
13	0,73	Mudah
14	0,88	Mudah
15	0,73	Mudah
16	0,69	Sedang
17	0,76	Mudah
18	0,96	Mudah
19	0,84	Mudah
20	0,84	Mudah
21	0,80	Mudah
22	0,73	Mudah
23	0,80	Mudah
24	0,76	Mudah
25	0,80	Mudah
26	0,80	Mudah
27	0,88	Mudah
28	0,88	Mudah
29	0,76	Mudah
30	0,73	Mudah

LAMPIRAN 6

Prosedur Daya Pembeda Soal

Untuk mendapatkan daya pembeda masing-masing butir soal yang telah divaliditaskan, digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{P_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Hasil perhitungan untuk soal nomor 1 diperoleh:

1. Proporsi tes kelompok atas yang menjawab benar soal nomor 1 = 0,588
2. Proporsi tes kelompok bawah yang menjawab benar soal nomor 1 = 0,777
3. Jumlah seluruh subjek = 24

Maka:

$$D = P_A - P_B = 0,588 - 0,777 = -0,189$$

Dengan demikian, berdasarkan kriteria daya pembeda soal, maka untuk soal nomor 1 dapat dikategorikan dalam kriteria jelek.

Hasil Daya Beda Soal

No Soal	Daya Beda Soal	Kategori
1	-0,18	Jelek
2	0,16	Jelek
3	0,26	Cukup
4	0,44	Baik
5	-0,08	Jelek
6	0,15	Jelek
7	0,26	Cukup
8	0,21	Cukup
9	0,32	Cukup
10	0,33	Cukup
11	0,26	Cukup

12	0,37	Cukup
13	0,09	Jelek
14	-0,00	Jelek
15	0,43	Baik
16	0,20	Cukup
17	0,66	Baik
18	-0,05	Jelek
19	0,44	Baik
20	0,27	Cukup
21	0,38	Cukup
22	-0,07	Jelek
23	0,38	Cukup
24	0,32	Cukup
25	0,38	Cukup
26	0,38	Cukup
27	0,33	Cukup
28	0,33	Cukup
29	0,49	Baik
30	0,43	Baik

LAMPIRAN 7

Tes Pilihan Ganda (Valid)

(Soal *Pre-test*)

Jawablah Soal Pilihan Ganda dibawah ini dengan baik dan benar dengan cara menyilang (X) salah satu huruf a,b,c, dan d, , sebelum mengerjakan alangkah baiknya berdo'a dahulu menurut kepercayaan masing-masing !

Nama :

Kelas :

Selamat Mengerjakan !

1. Dimanakah bangsa barat pertama kali mendarat di Indonesia.....
 - a. Tidore dan Maluku
 - b. Malaka dan banten
 - c. Banten
 - d. Pulau Jawa

2. Yang dimaksud dengan gospel adalah.....
 - a. Adanya keinginan mencari kekayaan
 - b. Adanya keinginan mencari kejayaan
 - c. Adanya keinginan menyebarkan agama
 - d. Adanya Perkembangan IPTEK

3. Kekayaan yang dicari oleh bangsa Eropa adalah.....
 - a. Emas
 - b. Rempah-rempah
 - c. Berlian
 - d. Batubara

4. Misi khusus yang dibawa oleh bangsa Eropa adalah.....
 - a. Memonopoli Perdagangan
 - b. Menyebarkan Agama
 - c. Mencuri Kekayaan
 - d. Merebut Kemerdekaan

5. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal, seberapa mahal harga rempah-rempah bagi bangsa Eropa.....
 - a. Semahal harga emas

- b. Semahal harga berlian
 - c. Semahal harga mobil
 - d. Semahal harga rumah
6. Sistem tanam paksa di Sumatera Barat dimulai sejak tahun.....
- a. 1847 M
 - b. 1845 M
 - c. 1848 M
 - d. 1846 M
7. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- A. Palembang
 - B. Sumatera Barat
 - C. Lampung
 - D. Banten
- Dari pernyataan di atas sistem tanam paksa dilakukan di.....
- a. A, C, D
 - b. B, D, C
 - c. A, B, C
 - d. A, B, D
8. Tanaman utama di Sumatera Barat dan Minahasa adalah.....
- a. Kopi
 - b. Teh
 - c. Cengkeh
 - d. Lada
9. Akibat yang dirasakan rakyat Indonesia karena dilaksanakannya sistem tanam paksa, kecuali.....
- a. Gagal panen
 - b. Rakyat menderita
 - c. Kelaparan melanda
 - d. Hidup bahagia
10. Pemimpin rakyat ternate yang bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak adalah.....
- a. Iskandar Muda
 - b. Sultan Hairun
 - c. Ali mughayat
 - d. Alaudin Riayat Syah

11. Berikut ini beberapa tokoh dari beberapa daerah yang memimpin perlawanan terhadap Belanda.



Dari gambar di atas, manakah pemimpin yang bernama Sisingamangaraja dari Sumatera Utara, Sultan Ageng Tirtayasa dari Banten dan Pangeran Diponegoro dari Yogyakarta adalah.....

- 2,1 dan 4
 - 1, 3 dan 4
 - 2, 3 dan 4
 - 1, 2 dan 3
12. Selama masa penjajahan Belanda, kongres pemuda Indonesia dilaksanakan sebanyak.....
- 1 kali
 - 2 kali
 - 3 kali
 - 4 kali
13. Di bawah ini Hasil dari kongres pemuda II, kecuali
- Menerima lagu “Indonesia Raya” sebagai lagu kebangsaan
 - Menerima Sang “Merah Putih” sebagai bendera Indonesia
 - Diikrarkannya “Sumpah Pemuda”
 - Menerima “Padamu Negeri” sebagai lagu Nasional
14. Peristiwa apa yang menandai lahirnya masa pergerakan nasional.....
- Berdirinya organisasi Budi Utomo
 - Diikrarkannya Sumpah Pemuda
 - Dilaksanakannya Kongres pemuda II
 - Kemerdekaan Indonesia
15. Perhatikan Bacaan di bawah ini!
- Perjuangan bersifat kedaerahan
 - Perlawanan tidak dilakukan secara serentak
 - Kalah dalam persenjataan
 - Hebat dalam strategi perang

Dari informasi diatas, manakah yang termasuk faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah.....

- a. 1,3,4
- b. 2,3,4
- c. 1,2,3
- d. 1,2,4

16. Salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah.....

- a. Budi Utomo
- b. Sarekat Islam
- c. Muhammadiyah
- d. Himpunan Indonesia

17. Isi dari ikrar sumpah pemuda yang kedua adalah.....

- a. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia
- b. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa yang satu, bangsa Indonesia
- c. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia
- d. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui lagu kebangsaan Indonesia Raya

18. Pencipta lagu Indonesia Raya adalah.....

- a. Kusbini
- b. W.R. Supratman
- c. Sayuti Melik
- d. Fatmawati

19. Pada masa awal pergerakan Nasional banyak organisasi pergerakan yang lahir, kecuali.....

- a. Sarekat Islam
- b. Muhammadiyah
- c. Budi Utomo
- d. Nahdlatul Ulama

20. Masa awal pergerakan nasional terbentuk pada tahun.....

- a. 1900-an
- b. 1920-an
- c. 1930-an
- d. 1940-an

Soal Postest

Jawablah Soal Pilihan Ganda dibawah ini dengan baik dan benar dengan cara menyilang (X) salah satu huruf a,b,c, dan d, , sebelum mengerjakan alangkah baiknya berdo'a dahulu menurut kepercayaan masing-masing !

Nama :

Kelas :

Selamat Mengerjakan !

1. Sistem tanam paksa di Sumatera Barat dimulai sejak tahun.....
 - a. 1847 M
 - b. 1845 M
 - c. 1848 M
 - d. 1846 M

2. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
 - A. Palembang
 - B. Sumatera Barat
 - C. Lampung
 - D. BantenDari pernyataan di atas sistem tanam paksa dilakukan di.....
 - a. A, C, D
 - b. B, D, C
 - c. A, B, C
 - d. A, B, D

3. Pemimpin rakyat ternate yang bersatu dengan Tidore melawan Portugis sehingga Portugis terdesak adalah.....
 - a. Iskandar Muda
 - b. Sultan Hairun
 - c. Ali mughayat
 - d. Alaudin Riayat Syah

4. Selama masa penjajahan Belanda, kongres pemuda Indonesia dilaksanakan sebanyak.....
 - a. 1 kali
 - b. 2 kali
 - c. 3 kali
 - d. 4 kali

5. Perhatikan Bacaan di bawah ini!
 1. Perjuangan bersifat kedaerahan
 2. Perlawanan tidak dilakukan secara serentak
 3. Kalah dalam persenjataan
 4. Hebat dalam strategi perangDari informasi diatas, manakah yang termasuk faktor penyebab gagalnya perjuangan bangsa Indonesia dalam mengusir penjajah.....
 - a. 1,3,4
 - b. 2,3,4
 - c. 1,2,3
 - d. 1,2,4

6. Salah satu organisasi yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan nasional adalah.....
 - a. Budi Utomo
 - b. Sarekat Islam
 - c. Muhammadiyah
 - d. Himpunan Indonesia

7. Pencipta lagu Indonesia Raya adalah.....
 - a. Kusbini
 - b. W.R. Supratman
 - c. Sayuti Melik
 - d. Fatmawati

8. Pada masa awal pergerakan Nasional banyak organisasi pergerakan yang lahir, kecuali.....
 - a. Sarekat Islam
 - b. Muhammadiyah
 - c. Budi Utomo
 - d. Nahdlatul Ulama

9. Masa awal pergerakan nasional terbentuk pada tahun.....
 - a. 1900-an
 - b. 1920-an
 - c. 1930-an
 - d. 1940-an

10. Yang dimaksud dengan gospel adalah.....
 - a. Adanya keinginan mencari kekayaan
 - b. Adanya keinginan mencari kejayaan
 - c. Adanya keinginan menyebarkan agama

- d. Adanya Perkembangan IPTEK
11. Kekayaan yang dicari oleh bangsa Eropa adalah.....
- Emas
 - Rempah-rempah
 - Berlian
 - Batubara
12. Misi khusus yang dibawa oleh bangsa Eropa adalah.....
- Memonopoli Perdagangan
 - Menyebarkan Agama
 - Mencuri Kekayaan
 - Merebut Kemerdekaan
13. Dimanakah bangsa barat pertama kali mendarat di Indonesia.....
- Tidore dan Maluku
 - Malaka dan banten
 - Banten
 - Pulau Jawa
14. Tanaman utama di Sumatera Barat dan Minahasa adalah.....
- Kopi
 - Teh
 - Cengkeh
 - Lada
15. Akibat yang dirasakan rakyat Indonesia karena dilaksanakannya sistem tanam paksa, kecuali.....
- Gagal panen
 - Rakyat menderita
 - Kelaparan melanda
 - Hidup bahagia
16. Berikut ini beberapa tokoh dari beberapa daerah yang memimpin perlawanan terhadap belanda.



1

2

3

4

Dari gambar di atas, manakah pemimpin yang bernama Sisingamangaraja dari Sumatera Utara, Sultan Ageng Tirtayasa dari Banten dan Pangeran Diponegoro dari Yogyakarta adalah.....

- a. 2,1 dan 4
 - b. 1, 3 dan 4
 - c. 2, 3 dan 4
 - d. 1, 2 dan 3
17. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal, seberapa mahal harga rempah-rempah bagi bangsa Eropa.....
- a. Semahal harga emas
 - b. Semahal harga berlian
 - c. Semahal harga mobil
 - d. Semahal harga rumah
18. Di bawah ini Hasil dari kongres pemuda II, kecuali
- a. Menerima lagu “Indonesia Raya” sebagai lagu kebangsaan
 - b. Menerima Sang “Merah Putih” sebagai bendera Indonesia
 - c. Diikrarkannya “Sumpah Pemuda”
 - d. Menerima “Padamu Negeri” sebagai lagu Nasional
19. Peristiwa apa yang menandai lahirnya masa pergerakan nasional.....
- a. Berdirinya organisasi Budi Utomo
 - b. Diikrarkannya Sumpah Pemuda
 - c. Dilaksanakannya Kongres pemuda II
 - d. Kemerdekaan Indonesia
20. Isi dari ikrar sumpah pemuda yang kedua adalah.....
- a. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia
 - b. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui berbangsa yang satu, bangsa Indonesia
 - c. Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia
 - d. Kami putra dan putri Indonesia, mengakui lagu kebangsaan Indonesia Raya

Kunci Jawaban Pretest

1. A	6. A	11. D	16. A
2. C	7. C	12. B	17. B
3. B	8. A	13. D	18. B
4. B	9. D	14. A	19. D
5. A	10. B	15. C	20. A

Kunci Jawaban Posttest

1. A	6. A	11. B	16. D
2. C	7. B	12. B	17. A
3. B	8. D	13. A	18. D
4. B	9. A	14. A	19. A
5. C	10. C	15. D	20. B

PEDOMAN SKOR

Nilai = Jumlah Jawaban Benar x 5

LAMPIRAN 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester	: V / II (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran	: IPS
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 1

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.
2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan

kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.

3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Faktor-faktor penyebab penjajahan di Indonesia) (**Pertemuan Pertama**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati materi yang diberikan oleh guru • Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi yang disampaikan oleh guru • Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru. • Siswa membuat rangkuman hasil diskusi terkait materi-materi yang telah diberikan • Selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	
--	---	--

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 1 : Soal Evaluasi
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk Tes : Uraian/Essai
 Instrumen Tes : Soal Terlampir
 Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif) (pertemuan 1)

Dari Soal Evaluasi yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan terperinci dan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia kurang terperinci dan kurang jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia tidak jelas dan tidak terperinci

Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan tidak jelas
---	---	--	---	--

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

1. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....
.....
.....
.....
.....

Guru Kelas V

Medan, 09 Maret 2020

Peneliti

Suciati, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 2

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.
2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan

kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.

3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Sistem Tanam Paksa yang dilakukan Belanda) (**Pertemuan Kedua**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin)

	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati materi yang diberikan oleh guru • Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi yang disampaikan oleh guru • Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru. • Siswa membuat rangkuman hasil diskusi terkait materi-materi yang telah diberikan • Selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius)

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 2 : Soal Evaluasi
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk Tes : Uraian/Essai
 Instrumen Tes : Soal Terlampir
 Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif) (pertemuan 2)

Dari Soal Evaluasi yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan terperinci dan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia kurang terperinci dan kurang jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia tidak jelas dan tidak terperinci
Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan tidak jelas

Penilaian : $\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$

Contoh: $\frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....

Guru Kelas V

Medan, 12 Maret 2020

Peneliti

Suciati, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 3
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 3

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.
2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan

kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.

3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Perlawanan Terhadap Portugis) (**Pertemuan Ketiga**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati materi yang diberikan oleh guru • Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi yang disampaikan oleh guru • Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru. • Siswa membuat rangkuman hasil diskusi terkait materi-materi yang telah diberikan • Selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang 	10 menit

	<p>akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	
--	---	--

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 3 : Soal Evaluasi
- Jenis Tes : Tertulis
- Bentuk Tes : Uraian/Essai
- Instrumen Tes : Soal Terlampir
- Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif) (pertemuan 3)

Dari Soal Evaluasi yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan tentang Peristiwa perlawanan terhadap Portugis	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan tidak jelas

Menjelaskan Masa Pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas dan terperinci masa pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas masa pergerakan Nasional	Menjelaskan masa pergerakan Nasional kurang jelas	Tidak menjelaskan masa pergerakan Nasional
---	--	--	---	--

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....
.....
.....
.....
.....

Guru Kelas V

Medan, 16 Maret 2020

Peneliti

Suciati, S. Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 4
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 4

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.
2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan

kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.

3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menjelaskan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Masa Pergerakan Nasional dan Peristiwa Sumpah Pemuda) (**Pertemuan Keempat**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati materi yang diberikan oleh guru • Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi yang disampaikan oleh guru • Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru. • Siswa membuat rangkuman hasil diskusi terkait materi-materi yang telah diberikan • Selanjutnya siswa diberikan soal evaluasi 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	
--	---	--

H. PENILAIAN

a) Prosedur tes Pertemuan 4 : Tes Akhir (Posttest)

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk tes : Pilihan berganda

Instrumen Tes : soal terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian : Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif) (pertemuan 4)

Dari Soal Evaluasi yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan tentang Peristiwa perlawanan terhadap Portugis	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan tidak jelas

Menjelaskan Masa Pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas dan terperinci masa pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas masa pergerakan Nasional	Menjelaskan masa pergerakan Nasional kurang jelas	Tidak menjelaskan masa pergerakan Nasional
---	--	--	---	--

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....
.....
.....

Guru Kelas V

Medan, 20 Maret 2020

Peneliti

Suciati, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

LAMPIRAN 9

Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post test
1	Aisyatul Aqila Sitorus	40	75
2	Alifa Raisya Rahmi	60	80
3	Andrana Pasha	50	80
4	Atikah Humairoh	40	90
5	Azka Mayyasah	35	70
6	Azura Aumeliani	60	70
7	Bambang Rizky	50	75
8	Daffa Adni Ghufuran	35	75
9	Faeqahurizky	50	70
10	Fikri Ananda	35	80
11	Gadiza Fawzia	55	80
12	Hadid Sanjoyo	40	70
13	Hafiza Rizky	55	80
14	Hayrani Safira	40	70
15	Luthfiyah Fairuz Zein	30	85
16	M. Abid Perdana	60	80
17	M. Daffa	40	80
18	M. Fahri	35	75
19	M. Ihsan Fathurrahman	45	90
20	M. Lahmuddin AB	50	70
21	M. Raihan Bahy	40	70
22	M. Rozi Fadilla	35	85
23	M. Wirangga Putra	60	75
24	Rania Alwa	60	60
25	Nayla Khairunnisa	60	65
26	Nazhira Salwa	45	80
27	Rayhan Ar-Razi	45	75
28	Rizky Inaya	50	85
29	Sahira Salsabila	60	75
30	Stevan Ibrahimovic	45	75
31	Syahrata Nia P.	60	85
	Jumlah	1465	2375
	Rata-rata	47,25	76,61

LAMPIRAN 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester	: V / II (Dua)
Tema	: 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema	: 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran	: IPS
Pertemuan	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 1

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.

2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Faktor-faktor penyebab penjajahan di Indonesia) (**Pertemuan Pertama**)

(Sistem Tanam Paksa yang dilakukan Belanda) (**Pertemuan Kedua**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Model : *Role Playing*

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media kertas karton
3. Lembar skenario (Terlampir)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati naskah skenario atau lembar skenario yang diberikan oleh guru. (5M= Mengamati) • Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lembar skenario yang mereka amati. (4C= CRITICAL THINKING) <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian ketahui dari lembar skenario tersebut? - Mengapa materi diberikan dengan lembar skenario? • Siswa mendengar penjelasan guru tentang lembar skenario yang diamati siswa, dan menyampaikan materi 	50 menit

	<p>pembelajaran mengenai Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan model pembelajaran <i>Role Playing</i> • Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini. (5M= Menanya) • Guru mengacak siswa yang akan memerankan skenario drama yang telah diberikan guru kepada siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang terpilih memerankan drama diminta untuk mengamati dan menganalisis lembar skenario yang di sajikan oleh guru (5M= Menalar) • Kemudian siswa yang memerankan drama diminta diskusi dan membentuk kelompok diskusi dengan teman yang juga memerankan drama (4C= COLLABORATION) • Siswa berlatih dikelas memerankan tokoh-tokoh drama yang sudah tertulis di lembar skenario drama yang telah diberikan oleh guru. (5M= Mencoba) • Guru memberikan <i>name tag</i> yang bertuliskan tokoh-tokoh yang diperankan siswa dari naskah drama. • Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. • Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. • Kelompok pemain drama memerankan drama di depan kelas, dan kelompok yang tidak berperan mengamati sambil mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang diberikan oleh guru. • Guru mengawasi jalannya <i>Role Playing</i>. 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah drama selesai dimainkan, di adakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama. • Setiap perwakilan kelompok yang tidak berperan menyampaikan materi yang terdapat dalam drama. (5M= Mengkomunikasikan). 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: Reflektif): <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini? - Apa saja faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. (Pengayaan/remedial) • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	10 menit

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 1 dan 2 : Lembar Kerja Kelompok
- Jenis Tes : Tertulis
- Bentuk Tes : Uraian
- Instrumen Tes : Soal Terlampir
- Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian: Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 1 dan 2)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan
Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
Intonasi dalam berbicara	Intonasi berbicara jelas dan lantang dalam berperan	Intonasi berbicara jelas dalam berperan	Intonasi berbicara kurang jelas	Intonasi berbicara gagap dan tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

**b. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
(pertemuan 1 dan 2)**

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan terperinci dan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia kurang terperinci dan kurang jelas	Menjelaskan faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia tidak jelas dan tidak terperinci
Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....

Guru Kelas V

Medan, 24 Februari 2020
 Peneliti

Rizka Fitri, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 2

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.

2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Faktor-faktor penyebab penjajahan di Indonesia) (**Pertemuan Pertama**)

(Sistem Tanam Paksa yang dilakukan Belanda) (**Pertemuan Kedua**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Model : *Role Playing*

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media kertas karton
3. Lembar skenario (Terlampir)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati skenario ulang dan menghafal bagian-bagian peran yang telah ditentukan oleh guru. (5M= Mengamati) • Siswa menjawab pertanyaan guru tentang skenario yang diberikan. (4C= CRITICAL THINKING) <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian pahami dari skenario yang telah diberikan? • Siswa mendengar penjelasan guru tentang lembar skenario yang diamati siswa, dan melanjutkan materi pembelajaran pada pertemuan pertama . • Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya 	50 menit

	<p>mengenai pembelajaran hari ini. (5M= Menanya)</p> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang sudah berlatih bersiap-siap untuk menampilkan drama di depan kelas (5M= Menalar) • Kemudian siswa berdiskusi terlebih dahulu sebelum tampil di depan kelas (4C= COLLABORATION) • Siswa yang tidak ikut berperan mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru. (5M= Mencoba) • Guru mengawasi jalannya <i>Role Playing</i>. • Setelah drama selesai dimainkan, di adakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama. • Setiap perwakilan kelompok yang tidak berperan menyampaikan materi yang terdapat dalam drama. (5M= Mengkomunikasikan). • Guru memberikan kesimpulan materi dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: Reflektif): <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini? - Apa saja faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. (Pengayaan/remedial) • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	10 menit

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 1 dan 2 : Lembar Kerja Kelompok
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk Tes : Uraian
 Instrumen Tes : Soal Terlampir
 Kunci Jawaban : Terlampir

2. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian: Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 1 dan 2)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan

Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
Intonasi dalam berbicara	Intonasi berbicara jelas dan lantang dalam berperan	Intonasi berbicara jelas dalam berperan	Intonasi berbicara kurang jelas	Intonasi berbicara gagap dan tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

**b. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
(pertemuan 1 dan 2)**

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan Faktor-faktor				

penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan	penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan terperinci dan jelas	penyebab penjajahan bangsa Indonesia dengan jelas	penyebab penjajahan bangsa Indonesia kurang terperinci dan kurang jelas	penyebab penjajahan bangsa Indonesia tidak jelas dan tidak terperinci
Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang sistem tanam paksa di Indonesia dengan tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

3. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (√) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....

Guru Kelas V

Medan, 28 Februari 2020
 Peneliti

Rizka Fitri, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 3
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 3

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar. 3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik. 4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.

2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Perlawanan Terhadap Portugis) (**Pertemuan Ketiga**)

(Masa Pergerakan Nasional dan Peristiwa Sumpah Pemuda) (**Pertemuan Keempat**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Model : *Role Playing*

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media kertas karton

3. Lembar skenario (Terlampir)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**PERTEMUAN 1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati naskah skenario atau lembar skenario yang diberikan oleh guru. (5M= Mengamati) • Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lembar skenario yang mereka amati. (4C= CRITICAL THINKING) <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang kalian ketahui dari lembar skenario tersebut? - Mengapa materi diberikan dengan lembar skenario? 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar penjelasan guru tentang lembar skenario yang diamati siswa, dan menyampaikan materi pembelajaran mengenai Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia. • Guru menjelaskan model pembelajaran <i>Role Playing</i> • Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini. (5M= Menanya) • Guru mengacak siswa yang akan memerankan skenario drama yang telah diberikan guru kepada siswa. <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang terpilih memerankan drama diminta untuk mengamati dan menganalisis lembar skenario yang di sajikan oleh guru (5M= Menalar) • Kemudian siswa yang memerankan drama diminta diskusi dan membentuk kelompok diskusi dengan teman yang juga memerankan drama (4C= COLLABORATION) • Siswa berlatih dikelas memerankan tokoh-tokoh drama yang sudah tertulis di lembar skenario drama yang telah diberikan oleh guru. (5M= Mencoba) • Guru memberikan <i>name tag</i> yang bertuliskan tokoh-tokoh yan diperankan siswa dari naskah drama. • Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. • Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. • Kelompok pemain drama memerankan drama di depan kelas, dan kelompok yang tidak berperan mengamati 	
--	--	--

	<p>sambil mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang diberikan oleh guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengawasi jalannya <i>Role Playing</i>. • Setelah drama selesai dimainkan, di adakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama. • Setiap perwakilan kelompok yang tidak berperan menyampaikan materi yang terdapat dalam drama. (5M= Mengkomunikasikan). 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: Reflektif): <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini? - Apa saja faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. (Pengayaan/remedial) • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	10 menit

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 3 : Lembar Kerja Kelompok
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk Tes : Uraian
 Instrumen Tes : Soal Terlampir
 Kunci Jawaban : Terlampir
- b) Prosedur tes Pertemuan 4 : Tes Akhir (Posttest)
 Jenis Tes : Tertulis
 Bentuk tes : Pilihan berganda

Instrumen Tes : soal terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian: Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

b. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 3 dan 4)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan
Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
Intonasi dalam berbicara	Intonasi berbicara jelas dan lantang dalam berperan	Intonasi berbicara jelas dalam berperan	Intonasi berbicara kurang jelas	Intonasi berbicara gagap dan tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

**d. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
(pertemuan 3 dan 4)**

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan tentang Peristiwa perlawanan terhadap Portugis	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan tidak jelas
Menjelaskan Masa Pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas dan terperinci masa pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas masa pergerakan Nasional	Menjelaskan masa pergerakan Nasional kurang jelas	Tidak menjelaskan masa pergerakan Nasional

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (✓) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....
.....
.....

Guru Kelas V

Medan, 02 Maret 2020
Peneliti

Rizka Fitri, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SDIT Darul Fikri Tanjung Balai
Kelas / Semester : V / II (Dua)
Tema : 7. Peristiwa dalam Kehidupan
Sub Tema : 1. Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan
Fokus Pembelajaran : IPS
Pertemuan : 4
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPS

PERTEMUAN 4

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.</p> <p>3.4.2 Menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>4.4.1 Memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.</p> <p>4.4.2 Menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat Menyebutkan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan benar.

2. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menceritakan penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
3. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat memerankan penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya di depan kelas dengan baik.
4. Dengan menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, siswa dapat menunjukkan sikap mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia di dalam kelas dengan baik.

D. MATERI

Peristiwa kedatangan bangsa Barat (**Terlampir**)

(Perlawanan Terhadap Portugis) (**Pertemuan Ketiga**)

(Masa Pergerakan Nasional dan Peristiwa Sumpah Pemuda) (**Pertemuan Keempat**)

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

Model : *Role Playing*

F. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Guru dan Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 7: *Peristiwa dalam Kehidupan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media kertas karton

3. Lembar skenario (Terlampir)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN**PERTEMUAN 4**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. (PPK: Disiplin) • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (PPK: Religius) • Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. (PPK: Religius) • Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati naskah dan menghafal ulang naskah sebelum memainkan drama didepan kelas. (5M= Mengamati) • Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lembar skenario yang mereka amati. (4C= CRITICAL THINKING) <ul style="list-style-type: none"> - Tema apa yang kalian temukan dari naskah drama yang telah diberikan? • Siswa mendengar penjelasan guru untuk melanjutkan 	50 menit

	<p>tugas LKS yang diberikan guru pada kelompok yang tidak memerankan drama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan siswa bertanya mengenai pembelajaran pada pertemuan ketiga. (5M= Menanya) <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang terpilih memerankan drama sudah berlatih dan sudah siap untuk menampilkan drama di depan kelas. (5M= Menalar) • Kemudian siswa yang memerankan drama diminta diskusi dan membentuk kelompok diskusi dengan teman yang juga memerankan drama sebelum menampilkan drama di depan kelas (4C= COLLABORATION) • Siswa yang memerankan drama mengecek gerakan yang benar dan gerak tubuh yang sesuai dengan naskah yang diberikan. (5M= Mencoba) • Siswa yang tidak berperan bertugas sebagai pengamat dan membentuk kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. • Kelompok pemain drama memerankan drama di depan kelas, dan kelompok yang tidak berperan mengamati sambil mengerjakan Lembar Kerja Kelompok yang diberikan oleh guru pada pertemuan ketiga. • Guru mengawasi jalannya <i>Role Playing</i>. • Setelah drama selesai dimainkan, di adakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama. • Setiap perwakilan kelompok yang tidak berperan menyampaikan materi yang terdapat dalam drama. (5M= Mengkomunikasikan). • Menyimpulkan materi bersama guru dan memberikan evaluasi pada tema yang terdapat pada drama. 	
--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (HOTS: Reflektif): <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? - Apa yang kamu ketahui tentang materi hari ini? - Apa saja faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia? • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah bersama teman kelompoknya. (Pengayaan/remedial) • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. (PPK: Religius) 	10 menit
---------	--	----------

H. PENILAIAN

- a) Prosedur tes Pertemuan 3 : Lembar Kerja Kelompok
Jenis Tes : Tertulis
Bentuk Tes : Uraian
Instrumen Tes : Soal Terlampir
Kunci Jawaban : Terlampir
- b) Prosedur tes Pertemuan 4 : Tes Akhir (Posttest)
Jenis Tes : Tertulis
Bentuk tes : Pilihan berganda
Instrumen Tes : soal terlampir
Kunci Jawaban : Terlampir

1. Penilaian Keterampilan dan Kognitif pada Muatan IPS

Bentuk Penilaian: Kinerja Diskusi (Faktor-faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia)

Instrumen Penilaian : Rubrik KD IPS 3.4 dan 4.4

Dari drama dan diskusi yang dilakukan siswa, dapat diketahui kriteria nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

a. Keterampilan Memerankan Drama (Psikomotorik) (Untuk pertemuan 3 dan 4)

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mimik Wajah	Mimik wajah dapat disesuaikan dengan tokoh dan emosi saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah kurang disesuaikan dengan tokoh dan emosi tidak tepat sesuai naskah saat berperan	Mimik wajah dan emosi tidak dapat disesuaikan dalam berperan
Gestur dan gerak tubuh	Gerak tubuh saat berperan sudah totalitas mengikuti naskah yang telah diberikan	Gerak tubuh sudah cukup bagus dalam berperan.	Gerak tubuh kurang bagus dan kaku saat dilihat dalam berperan	Gerak tubuh tidak bagus dan kaku dalam berperan
Intonasi dalam berbicara	Intonasi berbicara jelas dan lantang dalam berperan	Intonasi berbicara jelas dalam berperan	Intonasi berbicara kurang jelas	Intonasi berbicara gagap dan tidak jelas

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

**b. Keterampilan dalam Diskusi dan Penilaian Pengetahuan (Kognitif)
(pertemuan 3 dan 4)**

Dari lembar kerja kelompok yang diberikan dapat diketahui penilaian dan pemberian skor pada jawaban dari siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini!

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Menjelaskan tentang Peristiwa perlawanan terhadap Portugis	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas dan terperinci	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan kurang jelas	Menjelaskan tentang peristiwa perlawanan terhadap Portugis dengan tidak jelas
Menjelaskan Masa Pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas dan terperinci masa pergerakan Nasional	Menjelaskan secara jelas masa pergerakan Nasional	Menjelaskan masa pergerakan Nasional kurang jelas	Tidak menjelaskan masa pergerakan Nasional

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh: } \frac{4+3+2}{10} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (SangatBaik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	D (Kurang)

2. Laporan Penilaian Sikap pada Muatan IPS

a. Penilaian Sikap

Dari pembelajaran tentang penjajahan bangsa Indonesia dan upaya mempertahankan kedaulatan bangsa Indonesia, kemudian siswa diskusi dan memerankan drama dapat kita lihat sikap siswa dengan memberi centang (√) pada tabel penilaian di bawah ini.

No.	Nama Siswa	Sopan ketika ada guru dikelas	Disiplin waktu ketika mengerjakan tugas	Bekerja sama ketika diskusi	Kompak dengan teman sekelompoknya	Berani dalam menyampaikan pendapat
1						
2						
3						

Refleksi Guru:

.....
.....
.....
.....
.....

Guru Kelas V

Medan, 06 Maret 2020
Peneliti

Rizka Fitri, S.Pd

Kiki Nurjannah
NIM. 0306163184

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

Ari Prihartini, S.Pd

LAMPIRAN 11

NASKAH DRAMA PERTEMUAN PERTAMA DAN KEDUA (KELAS EKSPERIMEN)

Sistem Tanam Paksa

Drama sistem tanam paksa diperagakan oleh siswa yang terpilih dalam memerankan tokoh drama ini. Adapun tokoh-tokoh yang ada di dalam naskah drama adalah:

1. Johannes Van Den Bosch
2. Raja William
3. Petani
4. Pengawal
5. Kepala Desa
6. Douwes Dekker

Pada tahun 1847 pemerintah belanda mengadakan sistem tanam paksa yang dipimpin oleh Johannes Van Den Bosch. Johannes Van Den Bosch mengajukan kepada Raja William, berpendapat untuk memperbaiki ekonomi pemerintahan Belanda.

Van Den Bosch : (salam hormat). Mengenai perekonomian Belanda yang mengalami krisis, saya mempunyai pendapat agar Belanda mendapat keuntungan dan kekayaan yang besar.

Raja William : bagaimana caranya?

Van Den Bosch : yaitu dengan melakukan penanaman tanaman yang laku di jual di pasar dunia secara paksa. Tanamannya meliputi tebu, tembakau, rempah dan nila.

Raja William : bagaimana rencananya agar rakyat tidak melakukan perlawanan?

Van Den Bosch : kita harus menghapus peran penguasa tradisional, disamping itu kedudukan kita harus diperkuat dengan adanya pasukan yang tangguh,

Raja William : baiklah saya setuju dengan usulanmu, untuk itu saya angkat kamu sebagai Gubernur Jendral. Urus semua, akan kukirim pengawal untuk membantumu. Segera laksanakan.

Van Den Bosch : laksanakan (salam hormat).

Van Den Bosch segera melaksanakan rencananya. Dia menyampaikan maksudnya kepada para petani.

Van Den Bosch : rakyatku diwajibkan untuk menyerahkan sebagian tanah dari hasil panen kepada pemerintah Belanda serta membayar pajak dan mengikuti kerja rodi.

Petani : bagaimana kami melakukan itu semua, apa yang kau jamin dan imbalan apa yang kalian berikan kepada kami?

Pengawal : dengarkan dulu, Jendral belum selesai berbicara.

Van Den Bosch: selanjutnya, pengawal bacakan ketentuan tanam paksa. Saya akan kembali ke istana. Setelah itu temui kepala desa.

Pengawal : siap, laksanakan (salam hormat, membuka lembaran kertas dan membacakannya).

Ketentuan-ketentuan tersebut tidak terlalu memberatkan, itu masih memperhatikan martabat dan nilai-nilai kemanusiaan. Setelah itu pengawal segera menemui kepala desa untuk menyampaikan maksudnya.

Pengawal : (Salam Hormat)

Kepala Desa : apa yang membawa anda kemari?

Pengawal : sehubungan dengan pelaksanaan sistem tanam paksa pihak pemerintah melibatkan kepala desa untuk membantu sebagai penggerak para petani, juga sebagai penghubung dengan atasan dan pejabat.

Kepala Desa : bagaimana caranya?

Pengawal : anda mengawasi kegiatan para petani.

Seiring berjalannya waktu sistem tanam paksa tersebut tidak sesuai dengan pertauran yang ada. Hal ini mendorong terjadinya korupsi para pejabat. Tanam

paksa membawa penderitaan rakyat. Timbul kelaparan karena kerja prodi dan banyak pekerja jatuh sakit.

Kepala Desa : ayo kerja yang benar, jika tidak kita semua akan mati hidup-hidup

Petani : saya tidak tahan lagi (dengan badan yang lemas, nafas tidak teratur, keringat bercucuran, darah berlumuran).

Sementara Belanda telah mengeruk keuntungan dan kekayaan, hal itu mendorong pro dan kontra atas pelaksanaan sistem tanam paksa. Kaum liberal menuntut pelaksanaan tanam paksa yaitu Douwes Dekker.

Douwes Dekker : saya akan membantu untuk kasus pelaksanaan tanam paksa

Petani : bagaimana caranya?, jika anda menentang itu akan memperburuk keadaan. Nyawa diri sendiri akan jadi taruhannya.

Douwes Dekker : saya juga beeperan penting di Pemerintah Belanda. Saya membutuhkan dukungan dari kalian.

Petani : apa yang ingin anda tunjukkan? Kami ingin mengakhiri penderitaan ini. Kami tidak tahan lagi.

Douwes Dekker : saya menerbitkan sebuah buku *Max Havelarr* yang mengkritik keras terhadap pelaksanaan tanam paksa.

Dengan buku terbitan dari Douwes Dekker dengan nama samarannya Multatuli. Secara berangsur-angsur tanam paksa mulai dihapus dan mulai diterapkan sistem politik ekonomi liberal yang melibatkan pihak swasta. Pelaksanaan usaha swasta pun tetap membawa penderitaan rakyat.

NASKAH DRAMA
PERTEMUAN KETIGA DAN KEEMPAT
(KELAS EKSPERIMEN)

Sumpah Pemuda

Peristiwa Sumpah pemuda diperagakan oleh siswa yang terpilih memerankan tokoh dalam naskah sumpah pemuda. Adapun pemeran tokoh dalam naskah ini adalah:

1. Moh. Tabrani (Jong Java)
2. Anggota Kongres
3. Perwakilan Sekar Rukun
4. Moh Yamin (Jong Sumatra)
5. Perwakilan Jong Batak
6. Perwakilan Islamiten Bond
7. Jong Ambon
8. Perwakilan Jong Minahasa
9. Soegondo Joyo Puspito

Berawal dari Langkah para pelajar STOVIA mendirikan Budi Utomo pada tahun 1908 mempengaruhi pelajar-pelajar lain. Mereka mendirikan berbagai organisasi seperti Sekar Rukun, Tri Koro Dharmo, Jong Sumatranen Bond, Jong Batak Bond, Jong Minahasa, dan Kaum Betawi.

Organisasi tersebut bersifat etnik dan kedaerahan. Selain itu berdiri pula organisasi pemuda yang bersifat keagamaan, antara lain Jong Islamieten Bond, Perkumpulan Pemuda Katolik, Muhammadiyah, Nandlatul Ulama, dan lain sebagainya. Berbagai organisasi itu kemudian berusaha bergabung menjadi satu organisasi.

Berdirinya organisasi-organisasi pemuda yang bersifat etnik dan kedaerahan itu memperlihatkan adanya kesadaran untuk bersatu walaupun terbatas pada daerah masing-masing. Lama kelamaan, rasa kedaerahan mulai memudar dan digantikan oleh keinginan untuk membentuk persatuan yang bersifat nasional.

Hal itu terjadi berkat adanya kontak-kontak pribadi antarpemuda yang berasal dari daerah yang berlainan tetapi belajar di lembaga pendidikan yang sama atau tinggal di pemondokan yang sama. Dari kontak-kontak pribadi itu timbullah saling pengertian. Pemuda dari daerah yang satu mulai memahami aspirasi pemuda dari daerah yang lain.

Pada tanggal 25 November 1925, wakil-wakil dari Jong Java, Jong Sumatranen Bond, Jong Minahasa, Jong Ambon, dan Sekar Rukun mengadakan rapat di Jakarta. Mereka membentuk sebuah panitia yang bertugas menyiapkan kerapatan besar pemuda. Panitia ini diketuai oleh M. Tabrani dari Jong Java. Anggota panitia adalah wakil-wakil dari berbagai organisasi.

Kerapatan besar pemuda yang kemudian dikenal sebagai Kongres Pemuda I dilaksanakan pada tanggal 30 April sampai 2 Mei 1926 di Jakarta dan dihadiri oleh wakil-wakil berbagai organisasi pemuda. Kongres tersebut bertujuan untuk membentuk sebuah badan sentral dalam rangka memajukan paham persatuan dan kebangsaan serta mengutamakan hubungan di antara organisasi-organisasi pemuda kebangsaan.

Di tempat Kongres Pemuda pertama

Moh. Tabrani (Jong Java) : Assalamualaikum Wr. Wb.

Anggota Kongres : Waalaikumsalam Wr. Wb.

Moh. Tabrani (Jong Java) : Putra – Putri Indonesia dan semua yang hadir di sini Atas nama panitia kongres pemuda yang pertama. Saya ucapkan selamat datang pada anda semua, sebagai pajuang – pejuang kemerdekaan tanah air bangsa kita. Dan sebagai pribadi yang memperlihatkan perhatiannya terhadap kemerdekaan tanah air Indonesia. Di kongres ini adalah sebagai tonggak sebagai sejarah bagi para pemuda yang harus bersatu padu jika kita ingin mencapai tujuan milik kita bersama yaitu sebuah kemerdekaan bagi bangsa Indonesia. Dengan ini saya akhiri pidato dari saya, saya mohammad tabrani

dari Jong Java berterimakasih kepada hadirin anggota kongres yang telah hadir. Semoha kongres ini dapat memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia yang telah lama dijajah oleh belanda sehingga bangsa Indonesia dapat merdeka.
MERDEKA

- Anggota Kongres :MERDEKA.... MERDDEKA.... MERDEKA.....
(Disertai tepuk tangan)
- Perwakilan Sekar Rukun : Apa yang dikatakan oleh Bapak Mohammad Tabrani sangatlah luar biasa kita bangsa Indnoesia harus merdeka dari penjajahan ini.
- Moh Yamin (Jong Sumatra) : Saya sanat setuju dengan apa yang telah dikatakan oleh bapak mohamaad Tabrani.
- Perwakilan Jong Batak :Kita harus memperjuangkan kemerdekaan Indonesia
- Moh. Tabrani (Jong Java) :Terimakasih saudara- saudari semua. Tujuan diadakannya kongres ini adalah untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan. Pertama-patam kita harus membentuk badan sentral
- Moh. Yamin (Jong Sumatra) : Benar sekali bung, yang kita butuhkan sekarang adalah sebuah organisasi yang dapat menampung semua aspirasi.
- Perwakilan Islamiten Bond : kita akan membentuk pemerintahan , dalam bentu federasi, dimana setiap daerah dapat memajukan daerahnya masing-masing
- Jong Ambon : Bukan seperti itu bung, akan lebih bagus bila pemerintahan pusat dan pemerintahan daerah harus bisa menyatu dalam membangun pemerintahan, karena apabila suatu daerah dibiarkan mandiri dan

tidak bisa berkembang maka akan menjadi suatu masalah.

Saat Kongres telah berakhir, sasaran utama kongres belum tercapai, yakni membentuk badan sentral organisasi pemuda tidak tercapai. Badan sentral tidak terbentuk, karena terjadi perbedaan pendapat mengenai bentuk badan sentral tersebut. Sebagian besar peserta kongres menghendaki bentuk fusi, sebagian lagi menghendaki bentuk federasi. Walaupun demikian, usaha untuk membentuk wadah persatuan tetap dilanjutkan setelah kongres berakhir.

Kongres Pemuda 1 menghasilkan keputusan-keputusan sebagai berikut: Menyiapkan Kongres Pemuda Indonesia II dan Menyerukan persatuan berbagai organisasi pemuda dalam satu organisasi pemuda Indonesia.

Seusai kongres pertama, usai kongres para panitia inti sedikit kecewa karena kongres pertama tidak menghasilkan kata sepakat. Untuk menggabungkan pemuda di seluruh tanah air. Hal ini, dikarenakan setiap golongan masih mementingkan daerahnya sendiri. Sehingga, sangat sulit untuk mempersatukan mereka khususnya di dalam bahasa persatuan.

- Moh. Tabrani (Jong Java) : Saudara-saudara pada kesempatan kali ini tampaknya kita belum menghasilkan suatu kesepakatan dalam konres kali ini.
- Perwakilan Jong Minahasa : Kita sudah menghasilkan sebuah keputusan, hanya saja belum diterima oleh anggota perkumpulan daerah lainnya.
- Moh Yamin : benar, yang kita butuhkan sekarang ini adalah anggota dari PPPI.
- Perwakilan Sekar Rukun : Kalau begitu kita harus menunggu beberapa lama sampai mereka pulang.
- Perwakilan Jong Minahasa : Waktu bukanlah halangan buat kita, yang penting adalah tujuan untuk masa depan kemerdekaan

- bangsa indonesia. Saya yakin semuanya bisa terlaksana
- Jong Ambon : tapi tentunya, aspek bahasa itu sangat penting. Sangat tidak mungkin kita meninggalkan aspek Bahasa pada saat ini.
- Moh. Yamin : Benar sekali bung, padahal saya yakin Bahasa melayu adalah Bahasa yang cocok untuk dijadikan Bahasa persatuan.
- Perwakilan jong batak : Sudahlah jangan berpikir seperti itu, jika tujuan kita ingin tercapai Indonesia harus bersatu dalam segala aspek.
- Moh, Yamin : Kalau begitu kita lanjutkan pembahasan ini dikongres kedua nanti.
- Sekar Rukun : sebaiknya, kita persiapkan diri untuk kongres ke dua nanti.
- Moh. Tabrani : baiklah, kalau begitu kita akan lanjutkan di konres ke 2 di gedung kjb nanti. keputusan telah kita sepakati, mari kita persiapkan untuk kongres ke 2 nanti.

PPPI bertujuan memperjuangkan Indonesia merdeka. Untuk itu, para anggota disiapkan menjadi pemimpin rakyat sejati. Cita - cita itu akan tercapai apabila segala bentuk sifat kedaerahan di hapuskan setelah itu. mereka sesegera mungkin menyelesaikan rapat yang diakhiri dengan pembacaan doa bersama.

Memasuki tahun 1928, alam politik Indonesia digelorakan oleh semangat persatuan,,kehangsaan, keyakinan berdiri sendiri, dan cita-cita Indonesia merdeka. Dalam suasana seperti itulah Kongres Pemuda 11 dipersiapkan dan akhirnya diselenggarakan. Dalam rapat tanggal 12 Agustus 1928 ditunjuknya panitia penyelenggara yang diketuai oleh Sugondo Joyopuspito.

Tanggal 27 Oktober 1928 terlaksanakannya kongres pemuda kedua yang dilaksanakan di gedung KJB. pada waktu itu suasana sangat kondusif, di hadiri peserta yang sangat antusias dengan acara itu. Soegondo Joyopuspito selaku

perwakilan dari PPPI sekaligus ketua kongres pemuda kali ini membuka acara di sambut dengan meriah.

- Soegondo Joyo Puspito : Selamat Pagi, asslamualikum wr. Wb
- Anggota kongres : waalaikum salam wr wb
- Soegondo Joyo Puspito : para hadirin perkenalkan saya ketua PPPI Soegondo Joyo Puspito. Terimakasih bagi kalian yang telah hadir pada konres pemuda ke 2 ini. Pad konres pertama kita mash belum menemukan kata sepakat. Kita merupakan bangsa yang terjajah, bangsa yang ingin merdeka, kita butuh persatuan dan kesatuan, tak perlu ada yang ditakutkan kita harus melaksanakan kongres ke 2 kali ini. Para hadirin dari perwakilan berbagai daerah, jong java, jong sumtra, sekar rukun, jong ambon, jong minahasa, jong batak, Sulawesi dan betawi semuanya harus bersatu untuk tujuan kemerdekaan bangsa Indonesia sekian wassalamualaikum wr. wb
- Moh yamin : saya setuju bahwa kita harus bersatu demi tercapainya persatuan dan kesatuan bagi bangsa Indonesia
- Jong ambon : beta, perwakilan dari pemuda – pemudi ambon juga setuju dengan persatuan ini.
- Sekar rukun : kami dari perwakilan sekar arukun juga setuju
- Jong batak : yah kami, perwakilan dari jong batak setuju dengan meperlihatkan kesamaan - kesamaan dalam mempersatukan bangsa ndonesia seperti kesamaan dalam hal sejarah, budaya, nasib, dan kemauan untuk lepas dari belenggu penjajahan maka diputuskanlah
- Soegondo Joyo Puspito : Baiklah, telah kita sepakati. Bahwa perwakilan dari setiap daerah telah mensepakati adanya persatuan dan kesatuan karena kita harus bersatu untuk melawan penajajah semuanya telah dijajah, jati diri

kita telah dicuri oleh bangsa lain. Kita sebagai pemuda – pemudi negeri ini semuanya harus bersatu untuk berjuang memerekaakan negeri ini. Saya akhiri rapat hari ini.

Selama Pembacaan Pidato terakhir dari Soegondo Joyopuspito, Diam-diam Moh. Yamin sedang menyusun kerangka pidato yang nantinya akan dikenal dengan pidato sumpah pemuda dan sebelum pembacaan dari pidato M.Yamin diperdengarkanlah Lagu Indonesia Raya Ciptaan Wage Rudolf Supratman dengan menggunakan Biola tanpa Lirik.

Moh. Yamin : baiklah, hasil dari keputusan kongres pemuda kali ini. Telah disepakati oleh para pemuda pemuda-pemudi dari jong jawav, jong batak, jong minahasa, sekar rukun, jong Sumatra, Sulawesi dan betawi. Memutuskan kami putra-putri Indonesia mengaku bertdarah satu tanah air Indonesia. Kami putra putri Indonesia megaku berbangsa yang satu bangsa ndonesia. Kam putra-putri Indonesia menjunujung bahsa persatuan Bahasa Indonesia. Dengan diputuskannya hasil dar kerapatan ini. Maka diwajibkan untuk setiap perkumpulan-perkumpulan di Indonesia.

Dengan berakhirnya Kongres Pemuda ke 2 maka semua anggota kongres menyatakan sumpah pemuda bersama-sama **SUMPAH PEMUDA**.

Pertama:

Kami poetra dan poetri Indonesia, mengakoe bertoempah darah jang satoe, tanah Indonesia.

Kedoea:

Kami poetra dan poetri Indonesia mengakoe berbangsa jang satoe, bangsa Indonesia.

Ketiga:

Kami poetra dan poetri Indonesia mendjoendjoeng bahasa persatoean, bahasa Indonesia

LAMPIRAN 12**Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post test
1	Atikah Faiza Rabbani	40	100
2	Aufa Wionakarisa	30	100
3	Ayesha Fatiha	30	100
4	Azura Aulia	35	100
5	Azura Salsabila	35	95
6	Baginda Ahmad Al Ayyubi	40	90
7	Daffa Prianto	30	95
8	Deri Aditya Pratama	40	85
9	Dirga Ashari Fase	35	90
10	Fahim Muhana	45	100
11	Fahmi Abqori Lubis	55	80
12	Khaira Althafunnisa	25	100
13	Khofifah Faizasyah	65	85
14	Khofiya Al Hafiza	30	85
15	M. Faiz Syauqi	45	80
16	M. Fajar Hamonangan	35	100
17	M. Fathur Rahman	50	85
18	M. Habibur Rahman	60	80
19	M. Luthfi Adlani	55	80
20	M. Rafa Al-Farizi	40	80
21	M. Riski Rinaldi	60	95
22	Nahidh Akwan	40	95
23	Naswa Kus Syahirah Ramadhani	65	85
24	Natasya Al Humairah	65	90
25	Naila Syahira Airus Nasution	30	90
26	Sakinah Ramadhani	55	90
27	Shafa Al Fasa	25	80
28	Shazia Dima Azita	45	95
29	Sumayyatun Mujahidah	50	80
30	Ufairah Balqis	50	90
31	Yasmin Ananda Arloncy	25	95
	Jumlah	1330	2795
	Rata-rata	42,90	90,16

LAMPIRAN 13

HASIL UJI NORMALITAS

Untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi yang normal atau tidak. Di dalam uji normalitas digunakan teknik *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

Prosedur perhitungan:

1. Buat H_a dan H_o yaitu:

H_a = berdistribusi normal

H_o = tidak berdistribusi normal

2. Hitunglah rata-rata dan standar deviasi data pretest dengan rumus:

- a. Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1330}{31} = 42,90$$

- b. Varians

$$S^2 = \frac{n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{31(61800) - (1330)^2}{31(31-1)}$$

$$S^2 = \frac{31(61800) - (1768900)}{31(31-1)}$$

$$S^2 = \frac{146900}{930} = 157,95$$

- c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{S^2} = \sqrt{157,95} = 12,56$$

3. Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

$$Z_1 = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$$

Contoh pretest kelas eksperimen nomor 1:

$$Z_1 = \frac{25 - 42,9}{12,56} = -1,425$$

4. Menghitung $F(Z_i)$ dengan rumus excel, dari tabel $F(Z_i)$ diperoleh nilai $F(Z_i) = 0,077$.
5. Menghitung $S(Z_i)$ dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{F_{kum}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{3}{31} = 0,096$$

6. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya yaitu:

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,077 - 0,096 = -0,019$$

Harga mutlaknya adalah 0,019

7. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dari soal pretest pada kelas eksperimen harga mutlak terbesar adalah 0,139 dengan $L_{tabel} = 0,159$.
8. Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_{hitung} dengan nilai kritis L_{tabel} untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kriterianya adalah terima H_a jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dari soal pretest pada kelas eksperimen yaitu $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,139 < 0,159$. Maka dari soal pretest pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Normalitas Nilai Pretest kelas Kontrol							
No	Xi	F	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	30	1	1	-1,77287	0,038125	0,03125	0,00687534
2	35	5	6	-1,25899	0,104016	0,1875	0,08348353
3	40	6	12	-0,74512	0,2281	0,375	0,14689986
4	45	4	16	-0,23124	0,408563	0,5	0,09143721
5	50	5	21	0,282631	0,61127	0,65625	0,04497984
6	55	2	23	0,796506	0,787131	0,71875	0,0683809
7	60	8	31	1,31038	0,904966	0,96875	0,06378361
Jumlah	1465	31		L_{hitung}			0,146
Rata-rata	47,25			L_{tabel}			0,159
SD	9,73			Lhitung < Ltabel, berdistribusi normal			

Uji Normalitas Nilai Postes Kelas Kontrol							
No	Xi	F	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	60	1	1	-2,37625	0,008745	0,03125	0,02250524
2	65	1	2	-1,66094	0,048362	0,0625	0,01413767
3	70	7	9	-0,94564	0,172167	0,28125	0,10908302
4	75	8	17	-0,23033	0,408918	0,53125	0,12233195
5	80	8	25	0,484979	0,686154	0,78125	0,09509578
6	85	4	29	1,200286	0,884986	0,90625	0,02126412
7	90	2	31	1,915594	0,972292	0,96875	0,00354158
Jumlah	2375	31		L_{hitung}			0,122
Rata-rata	76,61			L_{tabel}			0,159
SD	6,99			Lhitung < Ltabel, berdistribusi normal			

Uji Normalitas Nilai Pretest kelas Eksperimen							
No	Xi	F	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	25	3	3	-1,4251592	0,07705559	0,09677	0,01971861
2	30	5	8	-1,0270701	0,15219374	0,25806	0,10587078
3	35	4	12	-0,6289809	0,26468078	0,3871	0,12241599
4	40	5	17	-0,2308917	0,40869946	0,54839	0,13968763
5	45	3	20	0,16719745	0,56639266	0,64516	0,07876863
6	50	3	23	0,56528662	0,71406059	0,74194	0,0278749
7	55	3	26	0,9633758	0,83232052	0,83871	0,00638916
8	60	2	28	1,36146497	0,9133166	0,90323	0,0100908
9	65	3	31	1,75955414	0,96075828	1	0,03924172
Jumlah	1330	31		L_{hitung}			0,139
Rata-rata	42,9			L_{tabel}			0,159
SD	12,56			Lhitung < Ltabel, berdistribusi normal			

Uji Normalitas Nilai Postes Kelas Eksperimen							
No	Xi	F	Fkum	Zi	F(zi)	S(zi)	F(zi)-S(zi)
1	80	7	7	-1,3601071	0,08689802	0,22581	0,13890843
2	85	5	12	-0,6907631	0,24485723	0,3871	0,14223955
3	90	6	18	-0,021419	0,4914557	0,58065	0,08918946
4	95	6	24	0,64792503	0,74148328	0,77419	0,03271027
5	100	7	31	1,31726908	0,90612578	1	0,09387422
Jumlah	2795	31		L_{hitung}			0,142
Rata-rata	90,16			L_{tabel}			0,159
SD	7,47			$L_{hitung} < L_{tabel}$, berdistribusi normal			

LAMPIRAN 14

Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil belajar

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pretest dan posttest kedua kelompok sampel dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

A. Homogenitas Data Pretest

Varians data pretest Kelas Eksperimen : 157,95

Varians data pretest Kelas Kontrol : 94,73

Maka,

$$F_{\text{hitung}} = \frac{157,95}{94,73} = 1,667$$

Pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 31-1 = 30$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 31-1 = 30$ diperoleh $F_{(30,30)} = 1,840$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} = 1,667 < 1,840$, maka disimpulkan bahwa pada data pretest dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

B. Homogenitas Data Posttest

Varians data posttest kelas eksperimen : 55,80

Varians data posttest kelas kontrol : 48,97

Maka,

$$F_{\text{hitung}} = \frac{55,80}{48,97} = 1,139$$

Pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, dengan $dk_{\text{pembilang}} (n-1) = 31-1 = 30$ dan $dk_{\text{penyebut}} (n-1) = 31-1 = 30$ diperoleh $F_{(30,30)} = 1,840$. Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} = 1,139 < 1,840$, maka disimpulkan bahwa pada data pretest dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam (homogen).

Uji Homogenitas Pretest				Uji Homogenitas Posttest			
Nilai Pretest Kelas Eksperimen	Nilai Pretest Kelas Kontrol	Varians data Pretest Kelas Eksperimen	Varians Data Pretest Kelas Kontrol	Nilai Postest Kelas Eksperimen	Nilai Postest Kelas Kontrol	Varians data POSTest Kelas Eksperimen	Varians Data POSTest Kelas Kontrol
40	40	157,9569892	94,7311828	100	75	55,80645161	48,97849462
30	60			100	80		
30	50	Flitung	Fltabel	100	80	Flitung	Fltabel
35	40	1,667423383	1,840871689	100	90	1,139407245	1,840871689
35	35			95	70		
40	60			90	70		
30	50			95	75		
40	35			85	75		
35	50			90	70		
45	35			100	80		
55	55			80	80		
25	40			100	70		
65	55			85	80		
30	40			85	70		
45	30			80	85		
35	60			100	80		
50	40			85	80		
60	35			80	75		
55	45			80	90		
40	50			80	70		
60	40			95	70		
40	35			95	85		
65	60			85	75		
65	60			90	60		
30	60			90	65		
55	45			90	80		
25	45			80	75		
45	50			95	85		
50	60			80	75		
50	45			90	75		
25	60			95	85		

LAMPIRAN 15

HASIL UJI-T

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswa posttest, diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = 90,16 \qquad S_1^2 = 55,80 \qquad n_1 = 31$$

$$\bar{x}_2 = 76,61 \qquad S_2^2 = 48,97 \qquad n_2 = 31$$

Dimana:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$$S^2 = \frac{(31-1)(55,80) + (31-1)(48,97)}{31+31-2}$$

$$S^2 = \frac{(30)(55,80) + (30)(48,97)}{60}$$

$$S^2 = \frac{3143,1}{60}$$

$$S^2 = 52,38$$

$$S = \sqrt{52,38}$$

$$S = 7,23$$

Maka:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{90,16 - 76,61}{7,23 \sqrt{\left(\frac{1}{31} + \frac{1}{31}\right)}}$$

$$t = \frac{13,55}{7,23(0,252)}$$

$$t = \frac{13,55}{1,821}$$

$$t = 7,440$$

Kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai tabel distribusi t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, yaitu t tabel = 1,695. Ini berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} = 7,440 > t_{tabel} = 1,695$. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SDIT Darul Fikri Tanjung Balai Kecamatan Datuk Bandar.

LAMPIRAN 16

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Gambar 1 Pelaksanaan Pretest Kelas Kontrol



Gambar 2 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran di kelas kontrol



Gambar 3 Diskusi bersama di kelas kontrol



Gambar 4 Pembelajaran di kelas Kontrol



Gambar 5 Pelaksanaan Post test dikelas kontrol



Gambar 6 Foto bersama Siswa Kelas V As-salam dan Guru kelas



Gambar 7 Foto bersama wali kelas V As-salam



Gambar 8 Pelaksanaan Pre test Kelas eksperimen



Gambar 9 Guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Role Playing*



Gambar 10 Guru memilih siswa yang akan bermain peran



Gambar 11 Siswa melatih peranan dalam drama



Gambar 12 siswa yang tidak bermain peran berdiskusi mengenai materi pembelajaran yang diperankan dan merangkumnya



Gambar 13 Guru memberikan saran perbaikan



Gambar 14 Mengulangi bermain drama tanpa teks naskah drama



Gambar 15 Pelaksanaan post test di kelas eksperimen



Gambar 16 Foto bersama siswa kelas V Al-karim dan wali kelas



Gambar 17 Foto bersama wali kelas V Al-karim



Gambar 18 Foto bersama Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri Tanjung Balai

LAMPIRAN 17

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



**YAYASAN PERGURUAN ISLAM TERPADU TARBİYATUL AULAD
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) DARUL FIKRI
KOTA TANJUNGBALAI**

Tanjungbalai, 20 Maret 2020

No : 111/K/SDIT-DF/III/2020
Lampiran : -
Hal : Balasan Permohonan Izin Riset

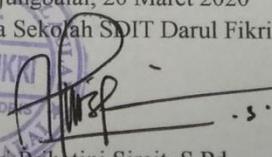
Kepada Yth,
Ketua Jurusan PGMI UIN-SU
Di,
Tempat.

Dengan Hormat,
Berdasarkan Surat Nomor : B-2769/ITK/ITK.V.3/PP.00.9./02/2020 Tanggal 20 Februari 2020
Perihal Permohonan Izin Riset kepada mahasiswa:

Nama : KIKI NURJANNAH
Tempat Tanggal Lahir : G.Melayu, 27 Maret 1998
NIM : 0306163184
Semester/Jurusan : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami berikan izin untuk melaksanakan riset guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDIT DARUL FIKRI TANJUNGBALAI KECAMATAN DATUK BANDAR”** di Sekolah kami mulai tanggal 20 Februari s/d 20 Maret 2020.

Demikian Surat balasan dari kami ini sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Tanjungbalai, 20 Maret 2020
Kepala Sekolah SDIT Darul Fikri

Ari Prihatini Sirait, S.Pd.

Jl. Anwar Idris Lk IV Kel.Gading Kec. Datuk Bandar Tanjungbalai 21362
HP: 0813 7006 5650 email: sditdf0836@yahoo.com

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Nama : Kiki Nurjannah
NIM : 0306163184
Tempat, Tanggal Lahir : G. Melayu, 27 Maret 1998
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Aek Loba Afd. 1, Kec. Aek Kuasan, Kab.
Asahan
Nomor Hp : 082276586632

II. Data Orang Tua

Nama Ayah : Muhammad Isman
Nama Ibu : Farida
Alamat Orang Tua : Aek Loba Afd. 1, Kec. Aek Kuasan, Kab.
Asahan

III. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Dasar : SDN. 018457 (2004-2010)
Pendidikan Menengah Pertama : SMP Negeri 1 Aek Kuasan (2010-2013)
Pendidikan Menengah Atas : SMA Negeri 1 Aek Kuasan (2013-2016)
Pendidikan Tinggi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan
(2016-2020)