



**PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV MIS AN-NUR
BANDAR KHALIPAH**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Tugas- Tugas dan Syarat-Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh:

PUTRI INDAH LESTARI
NIM 0306173169

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



**PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV MIS AN-NUR
BANDAR KHALIPAH**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Tugas- Tugas dan Syarat-Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh:

PUTRI INDAH LESTARI
NIM 0306173169

PEMBIMBING I

Dr. Sapri, S.Ag, MA
NIP: 19701231 199803 1 023

PEMBIMBING II

Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA
NIP: 19730716 2000710 1 003

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683 Medan Estate 203731
 Email : fitk@uinsu.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV MIS AN-NUR BANDAR KHALIPAH” yang disusun oleh PUTRI INDAH LESTARI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal :

18 OKTOBER 2021 M
11 RABI'UL-AWAL 1443 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 Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Sapri, S.Ag, MA
 NIP.19701231 199803 1 023

Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
 NIP. 19890510 201801 1 002

Anggota Penguji

1. **Dr. Sapri, S.Ag, MA**
 NIP.19701231 199803 1 023

2. **Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA**
 NIP. 19730716 200710 1 003

3. **Dr. Zunidar, M.Pd**
 NIP. 197510202014112001

4. **Ramadhan Lubis, M.Ag**
 NIP. 197208172007011051

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. Mardianto, M.Pd
 NIP. 19671212 199403 1 004



ABSTRAK

Nama : Putri Indah Lestari
Nim : 0306173169
Jurusan : Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Sapri, S.Ag, MA
Pembimbing II : Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA
Judul Skripsi : “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah”

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS), Hasil Belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS, 2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, 3) pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experiment. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 40 siswa. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS yang dikumpulkan melalui tes *Multiple choice* (Pilihan Ganda). Data analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (Uji-t).

Temuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Hasil belajar IPS siswa dilihat dari rata-rata nilai ter akhir (*post test*) pada kelas eksperimen (IVB) dengan menggunakan model *Role Playing* Pembelajaran IPS diperoleh rata-rata *post test* sebesar 89,5. sedangkan kelas control (IVA) dengan menggunakan metode diskusi dan media buku paket pembelajaran IPS diperoleh rata-rata *post test* sebesar 71,00. 2) Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan model *Role Playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik. 3) Berdasarkan uji statistik t pada data *post test* bahwa diperoleh hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa dengan nilai t_{hitung} adalah 9,296. Hasil t_{hitung} selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} yaitu 2,021. Berarti sesuai dengan kriteria penilaian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Atau jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($9,296 > 2,021$) pada $\alpha=5\%$ atau P value (sig) $> \alpha$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022.

Diketahui Oleh:
Pembimbing I

Dr. Sapri, S.Ag., MA.
NIP: 19701231 199803 1 023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur Atas Kehadirat Allah SWT yang mana telah memberikan nikmat Iman, Islam, dan Ihsan serta kesehatan kepada kita semua dan khususnya kepada penulis, sehingga atas Izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **“PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV MIS AN-NUR BANDAR KHALIPAH”**,

Sholawat Berangkaikan Salam marilah senantiasa kita hadiahkan kepada Nabi besar kita yaitu Muhammad SAW yang mana beliauah yang membawa kita dari zaman Jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan seperti saat sekarang ini, semoga dengan memperbanyak Sholawat Kita akan mendapatkan Syafa'at (Pertolongan) di Yaumul Mahsyar kelak, Amin Ya Rabbal a'lamin.

Penulisan skripsi ini sebagai salah satu dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekhilafan, hal ini disebabkan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki, Oleh karena itu penulis memohon maaf kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini.

Selanjutnya penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa ada bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya Kepada semua pihak yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan penuh kepada penulis sehingga penulis menjadi berhasil menyelesaikan studi dengan cara menyelesaikan tugas skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA.** Selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Dr. Sapri, S.Ag, MA.** Selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan bapak **Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I** Selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Beserta seluruh staf Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Terimakasih Kepada Bapak **Dr. Sapri, S.Ag, MA.** Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak **H. Pangulu A Karim Nst,Lc, MA.** yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan dan memberikan waktu kepada penulis serta kesabaran dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan,saran, kritik dan ajaran yang takkan pernah penulis lupakan, Insya Allah doa penulis akan selalu menyertai dan semoga bapak dan seluruh keluarga diberikan kesehatan dan keselamatan Dunia dan Akhirat.
5. Terimakasih Kepada Ibu **Silvia Tabah Hati, M.Si.** Selaku penasehat akademik yang telah banyak memberi bimbingan,saran serta sport kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Terkhusus dan teristimewa Kedua orang tua tercinta Ayahanda **Alm. Ali Safridin,S.Pd.I** dan Ibunda **Asni,S.Ag** terima kasih penulis ucapkan yang selama ini telah membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang, nasehat,motivasi, doa, yang setia mendengarkan keluh kesah penulis dan yang memenuhi serta bantuan dalam bentuk materi secara pengorbanan yang begitu besar, Sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,
7. Yang tersayang Abang **M. Iqbal Wardhani, Sos.I** beserta **Istri Hidayah, Sos.I** dan Adik kakak **Putra Anshori,** yang telah memberikan kasih sayang, doa dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

8. Ucapan terimakasih juga kepada Bapak Kepala Sekolah Mis An-nur Bandar Khalifah Bapak **Sulilik,S.Pd.I** dan juga selusuh Guru-guru yang selalu membantu dan mensupport saya dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ucapan Terimakasih juga penulis ucapkan kepada saudara serta sahabat yaitu adek sepupu kakak **Syarah Amelia Usman** yang telah banyak membantu dan memberi semangatnya kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Ribuan terimakasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman saya yaitu Mahasiswa PGMI-4 Stambuk 2017/ teman sekelas saya dalam menuntut ilmu di FITK Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Dan juga teman-teman KKN-DR 148 UINSU Terimakasih atas kebersamaan dan pengalaman luar biasa bersama kalian.
11. Kepada teman terdekat saya KBTS (Kakak Beradik Tak Sedarah) yaitu, **Rosni, Sulis, Alviatun, lia, indri, Bunga, Yuli**, yang ikut serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik.
12. Kepada Sahabat saya sedari Sekolah Sanawiyah,Aliyah, dan Kuliah yaitu, **Tian Annisa** yang telah berbagi suka duka selama ini dan selalu memberikan support nya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik. Dan kepada sahabat saya juga **Malina, Madiana Harahap dan Muammar Nabil Nst** yang selalu memberikan semnagat dan rasa solidaritas yang tinggi sehingga penulis dapatmenyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Dan Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT akan membalas segala kebaikan yang telah Bapak/Ibu, serta Saudara/I berikan, semoga kiranya kita tetap dalam perlindungan Allah SWT, *Aaamiin Ya Rabbal' Alamin*.

peneliti telah berusaha dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian Skripsi ini. Namun peneliti juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada skripsi ini, baik dari segi isi maupun tata bahasa yang peneliti gunakan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti jugs berharap semoga proposal ini

dapat bermanfaat bagi peneliti lain dan dapat membantu ilmu pengetahuan bagi orang yang membacanya.*aamiin Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 02 Agustus 2021
Penulis

Putri Indah Lestari

Nim 0306173169

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi

Medan, 12 Oktober 2021

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sumatera Utara Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap Skripsi saudara.

Nama : Putri Indah Lestari
Nim : 0306173169
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Model Role *Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.

maka kami berpendapat bahwa Skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqosyahkan pada sidang Munaqosyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Dengan demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing Skripsi I



Dr. Sapri, S.Ag, MA
NIP: 19701231 199803 1 023

Pembimbing Skripsi II



Dr. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA
NIP: 19730716 2000710 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Putri Indah Lestari

Nim : 0306173169

Jur/program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / S1

Judul Skripsi : Pengaruh Model Role *Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah

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 ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 02 Agustus 2021
Penulis

Putri Indah Lestari

Nim 0306173169

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GRAFIK	vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II KAJIAN LITERATUR

A. Kajian Teoritis.....	6
1. Hakikat Belajar.....	6
2. Hasil Belajar	9
3. Faktor- Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	9
4. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	12
5. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	13
6. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	15
7. Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	19
8. Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	20
B. Kerangka Berpikir	20
C. Penelitian yang Relevan	22
D. Hipotesis.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Populasi / Sampel atau partisipan penelitian	25
C. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian	26

D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
F. Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Uji Instrumen	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian	40
C. Uji Hipotesis.....	49
D. Pembahasan Hasil Penelitian	53
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
SURAT KETERANAN RISET	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu bidang studi yang mempelajari tentang keterampilan sosial dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat yang membahas hubungan antara manusia dan lingkungannya.

Adapun fungsi dan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan GBPP Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1999 menyatakan;

“Fungsi pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta wawasan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini. Sedangkan tujuan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengambil akan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga peserta didik memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta kepada tanah air.”¹

Fungsi dan tujuan tersebut sangat diperlukan untuk menjadi panduan dalam pengaplikasian dalam kehidupan bermasyarakat. Lembaga pendidikan formal salah satunya yaitu sekolah dasar merupakan lembaga yang memegang peranan penting dalam mewujudkan fungsi dan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial disekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah perlu menekankan pentingnya pendidikan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Namun dalam pengaplikasiannya rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan di sekolah menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran IPS. Hal tersebut disebabkan dari tidak efektif dan efisiennya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Ketidakefektifan ini dikarnakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga mengakibatkan peserta

¹Rudy Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta. h. 17.

didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menganggap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu membosankan, materinya sulit dimengerti, membuat para peserta didik menjadi mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang ditemukan peneliti agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan kondusif maka perlu diterapkan model pembelajaran yang menarik semangat dan minat belajar peserta didik untuk mempelajari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi peserta didik, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau.² Model ini dirancang oleh Fenie dan George Shaftel (1984) yang dapat membuat peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial dan pencermينannya dalam perilaku, dan model ini juga untuk membantu peserta didik mengamati perilaku sosial.³

Penggunaan model ini dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian tentang model *Role Playing* oleh Fitriana Eliska menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan model *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan model

²Suarsana dkk, "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana". *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol. 3 No1, 2013. h. 4

³Eka Yusnaldi. 2018. " *Pembelajaran IPS MI/SD* ", Medan: CV.Widya Puspita, h.148

pembelajaran Konvensional.⁴ Dewi Setyowati, dkk, juga melakukan penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* (Bermain peran) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh data berikut : 1. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 81,2 sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol adalah 60,60. 2. Nilai uji independent t test diperoleh nilai signifikansi (2 tailed = 0,000) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat kita lihat lebih tinggi hasil belajar menggunakan model *Role Playing*.⁵ Tria Rosyita Dewi, dkk, juga melakukan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas eksperimen dan pada kelas kontrol, perbedaan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 16,17 dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional sebesar 14,60, dapat kita lihat lebih tinggi yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.⁶

Berdasarkan pemikiran di atas, maka menurut peneliti penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu dilakukan oleh para peserta didik dan pendidik. Penerapan ini diharapkan bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.”**

⁴Fitriana Eliska, “Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung”. 2018. Diakses pada 23 Maret 2021

⁵Dwi Setyowati, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II”. Vol.2 No.1, 2020.

⁶Tria Rosyita Dewi, dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017, E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol.5 No.2, 2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul, yaitu:

1. Rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan suatu permasalahan yaitu,

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode diskusi di kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS di Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode diskusi pada pelajaran IPS di kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* pada pelajaran IPS di kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.
3. Pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS di Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa:

Siswa akan menanbah pengalaman tersendiri, dimana siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, siswa dapat meningkatkan hasil belajar dalam kelas dan memahami mata pelajaran IPS dengan baik.

2. Bagi Pendidik (guru):

Pendidik diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran IPS dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

3. Bagi Lembaga:

Bagi lembaga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam lembaga. Selain itu melalui penelitian ini, diharapkan lembaga memperoleh informasi yang kongkrit tentang kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

4. Bagi Peneliti:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan Hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kajian Teoritis

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai situasi hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah proses perubahan perilaku agar menjadi lebih baik melalui praktik atau pengalaman.⁷

Menurut Gage dalam buku yang ditulis oleh Martinis Yamin mendefinisikan yakni belajar sebagai suatu proses dimana organisme berubah perilakunya diakibatkan pengalaman. Demikian juga Harold Spear mendefinisikan bahwa belajar terdiri dari pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Definisi belajar ini mengandung pengertian bahwa belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru.⁸ Demikian juga menurut Suyono dan Hariyanto “belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan keperibadian.”⁹

Menurut Oemar Hamalik berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses, dan bukan hasil yang hendak dicapai semata. Proses itu sendiri berlangsung melalui serangkaian pengalaman, sehingga terjadi modifikasi pada tingkah laku yang telah dimiliki sebelumnya. Jadi berdasarkan proses (sebagai alat

⁷Wina Sanjaya. 2010. *Pembelajaran Dalam Impelementasi KBK*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 91.

⁸Martinis Yamin. 2004. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press, h. 98.

⁹Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h.9.

atau *means*) akan tetapi tujuan (*ends*), suatu yang dikehendaki dalam pendidikan.¹⁰

Islam sebagai *Rahmah lil al-alam* sangat mewajibkan umatnya untuk selalu belajar. Bahkan Allah mengawali menurunkan Al-Qur'an sebagai pedoman hidup manusia dengan ayat yang memerintahkan Rasul-Nya Muhammad SAW untuk membaca (*Iqra'*). *Iqra'* merupakan salah satu perwujudan dari aktifitas belajar. Dan dalam arti luas dengan *iqra'* pula manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki kehidupannya, karena itu dalam Al-Qur'an Allah Swt menyeru kepada manusia untuk membaca, Seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq' ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya :“Bacalah dengan (menyebut) Nama Tuhanmu yang menciptakan ,Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam . Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tak diketahuinya “. (Qs.Al-Alaq' 1-5).

Dalam tafsir Al-Misbah QS. Al-‘Alaq 1-5 terdapat beberapa nilai pendidikan Islam, di antaranya yaitu: nilai pendidikan Islam dalam QS. Al-‘Alaq 1-5 terkait dengan nilai pendidikan yaitu untuk mempelajari ilmu akidah, syari’ah dan akhlak . Nilai pembelajaran akidah terdapat pada ayat 1-3 yang memiliki arti penafsiran yang bernilai pembelajaran akidah yang mengajarkan kepada umat manusia untuk membaca dengan menyebut nama Allah Swt. Yang Maha Pencipta dan Pemurah. Nilai pembelajaran syari’ah (ibadah gairu mahdah) terdapat pada ayat kedua tentang penciptaan manusia yang berasal dari ‘alaq (segumpal darah) yang memiliki arti bergantung dengan yang lain. Nilai pembelajaran akhlak tersurat pada ayat ke 1-2, yaitu perilaku ikhlas, sosial dan juga optimis yang tersirat pada ayat ke 3-5. Sesuai dengan sejarah, bahwa terdapat nilai akidah dan

¹⁰Oemar Hamalik. 2008. *Teknik Pengukuran Dan Evaluasi Pendidikan*, Bandung: Mandar Maju, h.20.

akhlak nabi Muhammad saw. yang menjadi suritauladan yang baik. Selain itu juga terdapat nilai pendidikan akal pada ayat ke 1-5, bahwa membaca atau belajar itu tidak harus dari bacaan tertulis saja. Hal ini sesuai dengan sejarah bahwa pentingnya belajar itu baik dalam hal membaca alam semesta dan lingkungan sekitar untuk menghadapi kehidupan ketika terjun di masyarakat sosial.¹¹

Sedangkan terdapat juga didalam hadist yang diriwayatkan Ibnu Majah no. 224 menjelaskan, kewajiban belajar bagi setiap muslim itu tidak ada pengecualian karena sesungguhnya seluruh umat islam itu wajib untuk belajar. Hal ini telah dijelaskan dalam hadist bahwa Rasulullah SAW bersabda:

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ قَالَ: حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ قَالَ: حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَيْخِطِيرٍ، عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ، عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ، (رَوَاهُ ابْنُ مَاجَه)

Artinya : Telah menceritakan kepada kami Hisyam ibn Amr berkata, telah menceritakan kepada kami Katsir ibn Syinzhirin dari Muhammad ibn Sirin dari Anas ibn Malik ia berkata, “Rasulullah shallallahu‘alaihi wasallam bersabda: “Menuntut ilmu (pendidikan) diwajibkan atas setiap orang Islam”.¹²

Dari hadist di atas dijelaskan bahwa tidak ada batasan atau pengecualian untuk menuntut ilmu bagi seluruh umat islam baik laki-laki, perempuan, dewasa, anak-anak, maupun muda atau tua semuanya diwajibkan untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang telah dikemukakan para ahli tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar yang melibatkan unsur jiwa dan raga sehingga terjadi perubahan-perubahan perilaku yang relatif menetap secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Hasil Belajar

¹¹M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an Juz'amma*. Vol. 15, h. 392.

¹²Al Abani, MN, 2009, *Shahih al jami'ash-shaghir*. Jakarta: Pustaka Azzam. nomor Hadist 3934.

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, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi).

Sebagaimana menurut para ahli Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, sedangkan Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indicator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.¹³ Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian tujuan dan hasil belajar sehingga produk dari proses belajar itulah yang dinamakan hasil belajar.

3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut M. Alisuf Sabri didalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah faktor instrumental yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.¹⁴ Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah yang secara garis besarnya dapat dibagi dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

¹³Nurmawati. 2016. *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media. h. 53.

¹⁴Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*, Jakarta :Rineka Cipta, h. 142.

- a. Faktor Eksternal (Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik).
Yang termasuk faktor eksternal antara lain adalah:
- 1) Faktor lingkungan peserta didik ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: faktor lingkungan alam/non-sosial dan faktor lingkungan sosial. Yang termasuk faktor lingkungan alam/nonsosial ini seperti: keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, malam), tempat letak gedung sekolah, dan sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan sosial baik berwujud manusia dan representasinya termasuk budayanya akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.
 - 2) Faktor instrumental ini terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pengajaran, media pengajaran, pendidik dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.
- b. Faktor Internal (faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis pada diri peserta didik.
- 1) Faktor kondisi fisiologis peserta didik terdiri dari kondisi kesehatan dan kebugaran fisik serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
 - 2) Faktor psikologis yang akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik adalah faktor minat, bakat, inteligensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti: kemampuan persepsi, ingatan, berfikir, dan kemampuan dasar pengetahuan (bahan appersepsi) yang dimiliki peserta didik.¹⁵

Menurut Dalyono berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

- a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)
- 1) Kesehatan Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan

¹⁵M. Alisuf Sabri. 2010. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Cet.4, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, h. 59-60.

tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

- 2) Intelegensi dan Bakat Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (*IQ*-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.
 - 3) Minat dan Motivasi Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.
 - 4) Cara belajar Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.
- b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)
- 1) Keluarga Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.
 - 2) Sekolah Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

- 3) Masyarakat Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.
- 4) Lingkungan sekitar Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.¹⁶

4. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Ahmad Susanto adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Pembelajaran atau pengajaran IPS merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Pendidikan IPS mempunyai arti bahwa merupakan seleksi dan rekonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu sosial, humaniora, yang diorganisir dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pendidikan.¹⁷

Menurut Trianto Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya.¹⁸

Menurut Djahiri dalam Ahmad Susanto Ilmu Pengetahuan Sosial adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para

¹⁶Dalyono. 1997. *psikologi pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press, h.55-60.

¹⁷Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Persada Media Group, h. 137.

¹⁸Triano. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 171.

anggotanya benar – benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai.¹⁹

Maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial IPS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial, serta mempelajari perilaku secara individu maupun kelompok dalam masyarakat dan bertanggung jawab. Kemudian agar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar dapat tercapai dengan baik dan sesuai harapan guru, maka guru harus memiliki ide -ide baru dalam proses pembelajaran yang bermula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang aktif serta inovatif yang berpusat pada peserta didik agar berkembang kemampuan berfikir peserta didik yang kritis, dan dapat memecahkan masalah dan keterampilan sosial.

5. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MI/SD menurut Etin Solihatin dan Raharjo mengemukakan tujuan 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. Ayu Febriana berpendapat bahwa tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih spesifik bisa di telaah sebagai berikut;

- 1) Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, Geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis;
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial;
- 3) Membangun komitmen dan kebesaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.²⁰

¹⁹Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana , h. 138.

Secara terperinci, Munir dalam Ahmad Susanto merumuskan tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, antara lain:

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat;
- b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat
- c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian;
- d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; dan
- e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.²¹

Berdasarkan uraian diatas, jelaslah bahwa tujuan IPS di SD/MI mempunyai tujuan yang bukan hanya membekali siswa dengan berbagai informasi yang berupa materi hafalan (kognitif) tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir agar siswa dapat mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

6. Pengertian Model *Role Playing*

Model adalah rencana keseluruhan bagi bahan-bahan penyajian bahasa secara teratur dan tertib yang tidak ada bagian-bagiannya dan semuanya didasari pada pendekatan yang sudah di pilih. Model merupakan suatu cara kerja yang memudahkan suatu pelaksanaan kegiatan yang di lakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Banyaknya model pembelajaran membuat guru harus perlu mempertimbangkan setiap model pembelajaran yang harus tepat untuk digunakan

²⁰Ayu Febriana . “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*”. E- journal PGSD Kependidikan Dasar, Vol. 1 no.2, 2011.

²¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran.*, h. 145.

dalam menyampaikan materi tertentu supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran merupakan cara ataupun pola yang khusus dalam menggunakan berbagai prinsip dasar pendidikan. Model pendidikan sendiri memiliki sesuatu yang harus perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dalam menentukan suatu model yang tepat bisa membuat suatu keberhasilan seorang peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan tujuannya untuk mentransfer suatu materi yang mengarahkan pada suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih baik jika didesain sesuai cara manusia itu belajar. *Role Playing* juga bisa menambah keterampilan peserta didik untuk lebih bisa memahami lagi dirinya sendiri dan lebih mengenal karakter yang ada disekitarnya serta bisa mengambil pelajaran dari sisi positif dari orang yang bermain peran di dalam model *Role Playing* itu sendiri.²²

Model *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.²³

Menurut Siti Anisatun Nafi'ah *Role Playing* sendiri merupakan sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada sebuah tujuan dan aturan yang akan membuat sesuatu unsur menjadi kesenangan.²⁴ Kemudian menurut Zainal Aqif,

²²Sohibun Dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive" Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah , Vol. 2, No. 2, 2017, h. 122.

²³Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin. " Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya", vol. 1, no. 1, 2016.

²⁴Siti Anisatun Nafi'ah. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* . Yogyakarta : Aruzz Media, h. 187.

model *Role Playing* merupakan model yang melibatkan suatu intraksi antara dua siswa atau lebih dalam suatu topik atau situasi tertentu.²⁵

Ahmadi berpendapat dalam Basri menjelaskan bahwa *Role Playing* ialah cara dalam menguasai bahan belajar melewati pengembangan berfikir dan pendalaman kondisi yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara memperagakan makhluk hidup maupun tidak.²⁶ Djamarah dalam Tarigan mengatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama dan disajikan didepan kelas.²⁷ Supriono dalam Sha'adah dkk menjelaskan bahwa *Role Playing* adalah menghidupkan kembali cerita di masa lalu, kejadian yang nantinya akan datang di masa depan, peristiwa sekarang, pada waktu, dan tempat tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan maka dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah aktivitas belajar mengajar yang diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan dan didalamnya terdapat bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan suatu kejadian sehingga peserta didik dapat mengungkapkan apa dalam ariwitari dkk, adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis cerita fiksi dan unsur-unsurnya;
- b. Guru memberikan satu cerita yang dikemas dalam bentuk skenario atau teks dialog yang digunakan untuk *Role Playing*.
- c. Guru melakukan pembagian kelompok atau anggota.
- d. Guru menugaskan siswa untuk membagi peran yang ada didalam teks dialog tersebut.
- e. Guru menjelaskan peraturan *Role Playing*.

²⁵Zainal Aqib. 2013. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, Bandung : Yrama Widya, h. 13.

²⁶Basri, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang". *Jurnal Pendidikan* Vol.1 No. 1, 2017, h. 41

²⁷Tarigan , A. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui". *Jurnal Primary Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 5 No. 3, 2016, h. 104.

- f. Guru memberikan contoh bermain peran berdasarkan skenario yang ada.
- g. Guru mempersilahkan siswa untuk berlatih dan memahami isi cerita yang diperankan.
- h. Guru memanggil perkelompok secara acak untuk bermain peran berdasarkan cerita yang telah ditentukan.
- i. Guru memberikan pujian dan reward untuk kelompok yang telah menunjukkan penampilannya. Sesuai dengan penjelasan langkah-langkah atau tahapan *Role Playing* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.²⁸

Menurut Hamzah B Uno berpendapat bahwa dalam penggunaan model bermain peran (*Role Playing*) ada beberapa tahapan yang dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan. Shafel juga berpendapat dalam Uno bahwa ada sembilan tahap bermain peran: (1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) Memilih partisipan/peran, (3) Menyiapkan pengamat, (4) Menyusun tahap-tahap peran, (5) Pemeranan, (6) Diskusi dan evaluasi, (7) Pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap 2, (9) Mengambil kesimpulan.

1) Langkah Pertama

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

2) Langkah Kedua

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat

²⁸Ariwitari, R., & Kritiantari Rini. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Gugus I Tampaksiring". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2 No. 1, 2014, h. 105.

menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mau memerankan posisi tertentu.

3) Langkah ketiga

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik dapat mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Shafel, agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?.

4) Langkah Keempat

Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik dan mereka siap untuk memainkannya.

5) Langkah Kelima

Tahap pemeranan, pada tahap ini mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan. Shaftel mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

6) Langkah Keenam

Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7) Langkah Ketujuh

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan.

8) Langkah Kedelapan

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah jelas.

9) Langkah Kesembilan

Pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.²⁹

7. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Djamarah berpendapat dalam Tarigan menyebutkan bahwa *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- a. Peserta didik dapat mengembangkan fikirannya dalam hal memahami, mengingat dan mensimulasikan isi cerita yang nantinya akan ditampilkan;
- b. Peserta didik diajak untuk berlatih kreatif dan berinisiatif;
- c. Peserta didik akan berlatih percaya diri ketika melakukan bermain peran;
- d. Bakat yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan sehingga nantinya akan tumbuh jiwa seni drama dalam dirinya;
- e. Peserta didik dapat berlatih untuk membagi tugas dengan kelompoknya;
- f. Seluruh peserta didik yang didalam kelas dapat berpartisipasi saat pembelajaran;
- g. Model pembelajaran *Role Playing* dapat mewujudkan kelas yang aktif, kreatif, disenangi banyak siswa dan tidak membosankan;
- h. Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar;

²⁹Hamzah B Uno. 2007. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 26-28

- i. Model pembelajaran *role playing* akan membuat peserta didik berkesan dan melekat di ingatan;
- j. Melatih kerja sama dengan sesama teman untuk dapat menampilkan yang terbaik. Berdasarkan kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* yang telah dipaparkan, diharapkan dapat membantu guru dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.³⁰

8. Kekurangan *Role playing*

Role Playing juga memiliki beberapa kelemahan. Kurniasih dan Sani dalam Afifi mengatakan bahwa ada beberapa kekurangan atau kelemahan *Role Playing* :

- a. Membutuhkan durasi waktu yang tidak sedikit;
- b. Membutuhkan kerjasama dari pendidik maupun peserta didik;
- c. Banyak peserta didik memiliki perasaan malu saat memperagakan peran dalam peristiwa atau cerita;
- d. Hanya beberapa materi yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran ini;
- e. Memerlukan ruang kelas yang cukup luas. Perlu adanya upaya dalam mengatasi *Role Playing* supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai sesuai dengan semestinya.³¹

B. Kerangka Berpikir

Seorang peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila terdapat perubahan dari dalam diri peserta didik tersebut setelah mengikuti proses belajar mengajar dan apabila tidak terdapat perubahan sedikitpun dari

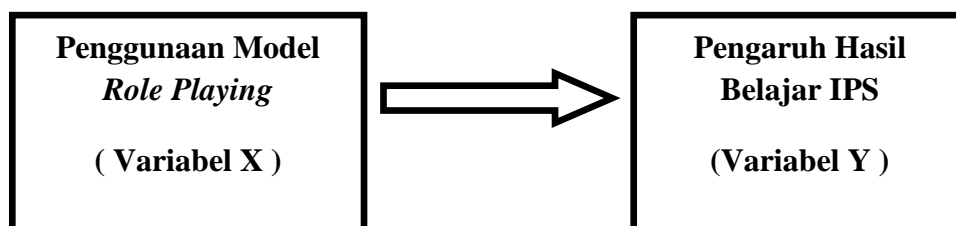
³⁰Tarigan , A. “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui”. Jurnal Primary Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Vol. 5 No. 3, 2016, h. 104.

³¹Afifi, F. “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II. Lampung: Universitas Negeri Lampung, 2017, h. 33.

dalam diri peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar maka dapat dikatakan peserta didik tersebut gagal dalam pembelajaran.

Dapat kita ketahui sekarang ini keberhasilan dalam pembelajaran diukur dari nilai yang diperoleh peserta didik. Apabila peserta didik memperoleh nilai yang tinggi setelah melakukan proses pembelajaran maka peserta didik tersebut dikatakan lulus atau berhasil dalam belajar, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai yang rendah maka peserta didik tersebut belum dikatakan lulus atau belum berhasil dalam melakukan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar yang didapat peserta didik tersebut disebabkan karena guru hanya menggunakan satu model pembelajaran saja dalam proses pembelajaran seharusnya, seorang guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang tepat agar hasil belajar peserta didik lebih tinggi.

Salah satunya model pembelajaran yang tepat digunakan ketika mengajarkan mata pelajaran IPS adalah *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau peristiwa-peristiwa yang mungkin muncul di masa mendatang. Selain itu model *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain dalam pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar serta dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat pula.



C. Penelitian Yang Relevan

1. Elsa Welmanora (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran Ips Kelas V Min 3 Aceh Besar", bahwasanya dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Novita Ayu Wardani (2016) dalam penelitiannya yang berjudul " pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD", bahwasanya dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Ardian Biantara (2013) Jurusan Pendidikan Pra sekolah dan Sekolah Dasar dari UNY, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Blondo kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, Penelitian yang dilakukan oleh Ardian ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD negeri tersebut.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu mendapatkan pengujian dalam penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan Model *Role Playing* terhadap Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MIS An-Nur Bandar Khalipah.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MIS An-Nur Bandar Khalipah.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif (eksperimen). Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. jenis³² penelitian yang digunakan adalah *Quasi eksperimen* yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap semua variabel yang relevan. Pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang paling dominan.³³

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pendekatan Pembelajaran	Model Role Playing (A1)	Model Diskusi (A2)
Hasil Belajar		
Hasil Belajar IPS (B)	A1B	A2B

A1B = Hasil belajar IPS yang diajar menggunakan model *Role Playing*

A2B = Hasil belajar IPS yang diajar menggunakan metode pembelajaran

Diskusi

³²Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, h. 14.

³³Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h.59.

Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan seperti kelas eksperimen. Tetapi, pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Kelas eksperimen (IV-B) diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* dan kelas kontrol (IV-A) diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS An-Nur Bandar Khalipah Jl. Kutilang No. 41, Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Tahun ajaran 2021/2022.

C. Populasi / Sampel atau Partisipan Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴ Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata mengatakan bahwa populasi adalah kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian. Populasi ini dibedakan antara populasi secara umum dengan populasi target atau “target population”. Populasi target adalah populasi yang menjadi sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian kita.³⁵ Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.

³⁴Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*.,h. 117.

³⁵Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian*.,h. 250.

Dari definisi diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah pada semester genap. Siswa kelas kontrol berjumlah 20 orang, dan kelas eksperimen berjumlah 20 orang, dan rincian populasi tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Table 3.2 Jumlah Siswa Kelas IV-A dan IV-B MIS An-Nur Bandar Khalipah

Kelas	Jumlah siswa
IV-A	20
IV –B	20
Jumlah	40

Sumber: Tata Usaha MIS An-nur Bandar Khalipah

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.³⁶ sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).³⁷ Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Simple Random Sampling* atau bisa disingkat Random Sampiling merupakan suatu cara pengambilan merupakan suatu pengambilan sampel dimana tiap anggota populasi diberikan *opportunity* (kesempatan) yang sama untuk pengembangan metode sampling yang lebih kompleks.³⁸

Maka sampel yang diteliti dalam penelitian ini ada dua kelas yaitu IV B yang menjadi kelas eksperimen dan akan diberikan tindakan menggunakan model *Role Playing*, dan IV A yang menjadi kelas kontrol (pembanding) dengan tidak

³⁶Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*.,h. 117.

³⁷*Ibid.*,h. 118

³⁸Permadina Kanah A,dkk. *Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif*. Vol. 6 No. 2, 2018. h.166. <https://doi.org/10.26714/jsunimus.6.2.2018.%25p>

diberikan tindakan seperti kelas eksperimen melainkan hanya menggunakan metode pembelajaran Diskusi.

D. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

a. Definisi Operasional

Adapun definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-teman untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang membuat siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi dengan perasaan senang.
2. Hasil belajar IPS adalah hasil atau kemampuan yang dicapai siswa melalui tes dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target pencapaian pembelajaran. Tes yang dilakukan merupakan tes objektif yang berupa pilihan ganda, dan tes pilihan ganda merupakan tes yang jawabannya tersebut harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a,b,c dan d.

b. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua Variabel, yaitu Variabel bebas (X), dan variabel terikat (Y), dan rinciannya yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*.

2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang mencakup identifikasi variabel yang akan dikumpulkan, sumber data, teknik pengukuran, instrument, dan teknik mendapatkan data.

Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas IV MIS An-nur Bandar Khalipah adalah dengan melakukan tes. Pada dasarnya tes merupakan alat untuk mengukur kinerja siswa. Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum dan setelah peneliti memberikan perlakuan pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kedua kelas tersebut akan diberikan soal yang sama. Bentuk tes yang diberikan adalah *pretest* dan *posttest*.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya pemberian tindakan. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengobservasi peneliti (yang bertindak sebagai guru) selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. Dokumentasi

Berbagai jenis dokumen dapat digunakan peneliti sehubungan dengan penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa dokumen pribadi dan foto. Pada penelitian ini dokumen penelitian berupa foto, hasil belajar siswa, dan RPP. Foto

dapat memberikan informasi mengenai keadaan situasi kelas ketika peneliti maupun siswa melaksanakan proses pembelajaran.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data digunakan tes. Tes digunakan yaitu dalam bentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Kriteria penilaian adalah memberi skor 5 untuk setiap jawaban yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap jawaban yang dijawab salah.

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

a. Validitas Tes

Seperti yang dinyatakan Sugiyono Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut baik karena dapat digunakan untuk apa yang seharusnya diukur.³⁹ Untuk menguji validitas tes yang gunakan rumus korelasi product momen sebagai berikut.⁴⁰

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum X^2] - (\sum X)^2} \{N \sum Y^2\}}$$

Keterangan:

X = Skor butir

Y = Skor total

R_{xy} = Koevisien validitas tes

³⁹Fitriana Eliska, "Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap hasil belajar IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung, 2018, Diakses pada 23 Maret 2021

⁴⁰Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h.87

N = Banyak siswa

Kriteria pengujian validitas adalah setiap item valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$, r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis r *produk moment* dan juga dengan menggunakan formula Guilford yaitu setiap item dikatakan valid apabila $r_{xy} > r_{tabel}$. Siswa kelas IV MIS An-nur Bandar Khalipah yang berjumlah 20 siswa dijadikan sebagai validator untuk memvalidasi tes yang akan digunakan untuk tes hasil belajar kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

b. Reabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:⁴¹

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

N = Banyak soal

P = proporsi yang menjawab item dengan benar

Q = proporsi yang menjawab item dengan salah

Σpq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

S² = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Tabel 3.3. Tingkat Reabilitas Suatu Tes

No	Indeks Reabilitas	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
4	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
5	$0,80 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

⁴¹Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, h.115.

Mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut:⁴²

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

Keterangan:

S^2 = Varians total yaitu skor total

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

c. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar.⁴³ 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:

Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu sukar
0,30 – 0,70	Cukup (sedang)
0,70 – 1,00	Mudah

d. Daya Pembeda Soal

Untuk menentukan daya pembeda, terlatih dahulu skor dari peserta tes diurutkan dari skor tinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor

⁴²Indra Jaya. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis. h.100.

⁴³ Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, h.222.

teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah.⁴⁴ Untuk menghitung data pembeda soal digunakan rumus yaitu:

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

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau indeks diskriminasi

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingin, P sebagai indeks kesukaran)

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.5 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

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

⁴⁴ *Ibid.*, h. 118.

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentasi.⁴⁵

1. Menghitung rata-rata (*mean*) skor dengan rumus.⁴⁶

$$X = \frac{x_i}{n}$$

Keterangan:

X = Mean (rata-rata)

X_i = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

2. Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:⁴⁷

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ = tiap skor dikuadratkan lalu dijumlahkan kemudian dibagi N

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ = semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁴⁸ Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan Teknik analisis *Liliefors*, sedangkan uji analisis homogenitas digunakan teknik analisis dengan

⁴⁵*Ibid.*, h. 232.

⁴⁶*Ibid.*, h.83.

⁴⁷Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi*,h.289.

⁴⁸Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi*, h.209.

perbandingan varians. Dan Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu, uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang kebenarannya dapat diterima atau tidak, dapat dilihat sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor tes berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *liliefors*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari bilangan baku menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{1 - X}{SD}$$

Keterangan:

X = rata-rata sampel

S = simpangan baku (standar deviasi)

- b. Menghitung Proporsi F(zi) yaitu

$$S_{(zi)} = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2 \dots \dots \dots z_n}{n}$$

- c. Menghitung selisih F(zi)-S(zi), kemudian harga mutlaknya.
- d. Bandingkan dengan L_0 dan L tabel, ambillah harga paling besar disebut L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis. Kita bandingkan L_0 dengan L yang diambil dari daftar untuk taraf nyata 0,05 dengan kriteria:
- 1) Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi berdistribusi normal
 - 2) Jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.⁴⁹

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas

⁴⁹Harun Sitompul, dkk. 2017. *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan : Perdana Publishing, h.99.

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 nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n_1 - 1$ dan dk pembilang = $n_2 - 1$. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.⁵⁰

3. Uji Hipotesis

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

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\frac{n_1 - 1 s_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} X \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan:

T = Distribusi T

X_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

⁵⁰*Ibid*, h.261.

- n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol
 S_1^2 = Varians kelas eksperimen
 S_2^2 = Varians kelas kontrol
 S^2 = Varians dua kelas
S = Standar deviasi gabungan dari dua kelas sampel

Harga thitung dibandingkan dengan ttabel dengan kriteria penguji pad segnifikan (α) = 0,05 yaitu:

- a. Jika thitung > ttabel artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.
- b. Jika thitung < ttabel artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Uji Instrumen

Penelitian ini peneliti lakukan pada siswa kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022 yang dibagi pada dua kelas penelitian yaitu kelas kontrol dengan mengajarkan metode diskusi dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dan kelas eksperimen dengan mengajarkan model *Role Playing* dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Kedua kelas ini diuji untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada pelajaran IPS setelah kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil test tentang materi materi keberagaman suku pada pelajaran IPS kelas IV yang terdiri dari 20 soal yang sebelumnya telah divalidkan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur besarnya pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022. Data hasil belajar siswa diperoleh dari test yang diberikan sebanyak 20 butir soal yang telah diberikan alternatif jawaban atau soal pilihan berganda. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebab akibat serta pengaruh dengan cara memberikan perlakuan pada sampel yang sebelumnya telah ditentukan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrument test digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa terhadap mata pelajaran IPS pada materi materi keberagaman suku data test diberikan kepada siswa kelas eksperimen sebanyak 20 butir sebelum dan sesudah pemberian model *Role Playing* dan data test diberikan juga kepada siswa kelas kontrol sebanyak 20 butir sebelum dan sesudah pemberian metode diskusi.

Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol harus mempunyai kemampuan awal yang sama untuk mengetahui bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan. Terhadap kedua kelas diadakan uji kesamaan dua varians yang disebut uji homogenitas dan uji normalitas. Data-data

dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes secara rinci dapat disajikan sebagai berikut:

1. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum instrumen diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebagai alat ukur hasil belajar siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba kepada kelas yang bukan kelas penelitian dan sudah pernah mendapat materi keberagaman suku bangsa yaitu kelas V. Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal tersebut sudah memenuhi kualitas soal yang baik atau belum. Adapun yang digunakan dalam pengujian ini meliputi: validitas tes, reliabilitas tes, indeks kesukaran, dan daya beda.

a. Analisis Validitas Tes

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item tes. Soal yang tidak valid akan didrop (dibuang) dan tidak digunakan. Item yang valid berarti item tersebut dapat mempresentasikan materi keberagaman suku bangsa program yang digunakan untuk menguji validitas adalah dengan bantuan program SPSS tipe 23.

Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan dengan $N = 20$ dan taraf signifikan 5% didapat $r_{tabel} = 0,444$ jadi item soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,444$ (r_{hitung} lebih besar dari 0,444). Diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1.
Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

No	Kriteria	r_{tabel}	Nomor Soal	Jumlah	Prosentase
1	Valid	0,444	3,4,5,7,8,9,10,12,1 3,14,15,16,17,19,2 3,24,25,29,30	20	66,67%
2	Invalid		1,2,6,18,20,21,22,2 6,27,28	10	33,3%

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan validitas terdapat 20 soal valid (3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 23, 24, 25, 29, 30) dan terdapat 10 soal yang invalid (1, 2, 6, 18, 20, 21, 22, 26, 27, 28). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dilampiran 3.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dari 30 soal yang telah diuji cobakan dan dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} , diperoleh 20 soal merupakan soal valid. Hal ini sesuai dengan kriteria ketentuan bahwa jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka data tersebut valid. 20 soal yang valid berada pada kisaran nilai 0,480 sampai 0,850, sedangkan 10 soal yang tidak valid berada pada kisaran nilai -,371 sampai 0,399.

b. Analisis Reliabilitas Tes

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan dan tetap konsisten jika dilakukan dua kali pengukuran atau lebih pada kelompok yang sama dengan alat ukur yang sama. Pengujian *Cronbach Alpha* digunakan untuk menguji tingkat keandalan (*reliability*) dari masing-masing tes variabel. Apabila nilai *Cronbach Alpha* semakin mendekati 1 mengidentifikasikan bahwa semakin tinggi pula konsistensi internal reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 dan tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Klasifikasi Tingkat Reliabilitas Tes Hasil Belajar Siswa

Variabel	Cronbach's Alpha Hitung	Keterangan
Hasil Belajar	0,887	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.2 tersebut, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang cukup besar yakni 0,887 yang berada pada kategori reliabilitas tinggi (terletak pada rentang 0,70-0,90). Maka dari itu, dapat diartikan bahwa hasil dalam penelitian ini adalah reliabel. Jadi dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner adalah reliabel (dapat diandalkan). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dilampiran 5.

c. Analisis Indeks Kesukaran Tes

Uji indeks kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal itu apakah sedang, sukar, atau mudah. Adapun tolak ukurnya sebagai berikut:

- 1) 0,00 - 0,30 (Soal kategori sukar)
- 2) 0,31 - 0,70 (Soal kategori sedang)
- 3) 0,71 - 1,00 (Soal kategori mudah)

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien indeks butir soal diperoleh:

Tabel 4.3
Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Prosentase
1	Sukar	-	-	-
2	Sedang	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	27	90%
3	Mudah	4, 7, 21	3	10%

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan Indeks kesukaran butir soal terdapat 4 soal dengan kriteria sukar tidak ada, 27 soal dengan kriteria sedang (1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30) dan 3 soal dengan kriteria mudah (4, 7, 21). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dilampiran 6.

d. Analisis Daya Beda Tes

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan peserta didik yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan peserta didik yang tergolong kurang atau lemah prestasinya. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (*D*). Pada indeks diskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika sesuatu soal "terbalik" menunjukkan kualitas test. Yaitu anak yang pandai disebut kurang pandai dan anak yang kurang pandai disebut pandai.

Berdasarkan hasil perhitungan daya beda butir soal diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Indeks Daya Beda Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah	Prosentase
1	Jelek	2, 6, 18, 20, 26, 27, 28	7	23,33%
2	Cukup	1, 3, 4, 5, 7, 8, 13, 19, 21, 22, 23, 29, 30	13	43,33%
3	Baik	-	-	-
4	Baik sekali	9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 24, 25	10	33,33%

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan daya beda butir soal terdapat 7 soal dengan kriteria jelek (2, 6, 18, 20, 26, 27, 28), dan 13 soal dengan kriteria cukup (1, 3, 4, 5, 7, 8, 13, 19, 21, 22, 23, 29, 30), tidak ditemukan soal dengan kriteria baik, dan 10 soal dengan kriteria baik sekali (9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 24, 25). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dilampiran 7

B. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Tes Awal (Pre-test)

Setelah peneliti memperoleh data siswa baik itu siswa dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah memberikan pre-test kepada kedua kelompok. Tes yang diberikan adalah tes hasil belajar yang berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda terkait dengan materi keberagaman suku bangsa yang dikerjakan oleh 20 orang siswa kelas kontrol dan 20 orang siswa kelas eksperimen. Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar, baik dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Siswa diberikan waktu selama 90 menit atau satu

setengah jam untuk mengerjakan soal tes. Dalam kegiatan ini, peneliti berperan langsung dalam pembagian soal.

Hasil belajar pre-test siswa kelas kontrol akan disajikan dalam tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5
Data Nilai Pre-test Kelompok Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test
1	Adel lia syafitri	70
2	Afrizal Avanza	45
3	Adinda Dwi Putria	70
4	Bunga Citra Lestari	65
5	Chairunnisyah B. Bara	65
6	Ega Sasmita	65
7	Anindya Alzakirani	60
8	Alvin syahputra	80
9	Dwi Widya Khalisa	65
10	Andry Rifaldo	70
11	Dwi Widya Khalisa	60
12	Alfin Fahriansyah	75
13	Deswita Maharani	65
14	Dinda alsyakillah	60
15	Jihan Tasya	45
16	Arengga Kelana	65
17	Ardini	55
18	Anis Ipanka	55
19	Muhammad Hengki Ramadhan	65
20	Muhammad Fiqri	65
Jumlah		1265
rata-rata		63,25

Berdasarkan tabel 4.5 di atas diperoleh nilai tertinggi pre-test pada kelas kontrol yaitu 80 dan nilai terendah 45. Rata-rata keseluruhan nilai adalah 63,25. Jika dikonsultasikan dengan KKM Mata Pelajaran IPS MIS An-Nur Bandar Khalipah sebesar 75, hanya 2 orang atau sekitar 10% siswa yang tuntas, dan 18 orang atau 90% siswa yang tidak tuntas. Untuk hasil pre-test siswa kelompok eksperimen, akan disajikan dalam tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6
Data Nilai Pre-test Kelompok Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test
1	Rafiki ikhsan	70
2	Maulana Al Yobi Siregar	75
3	Marisa Amelia	70
4	Raka setiawan	80
5	Reni Aprilya Maudi	65
6	Annisa Putri	70
7	Adel lia syafitri	70
8	Alvin syahputra	75
9	Bima Anggara	70
10	Inge Sasti Ardini	75
11	Iqbal Albanu	65
12	Nurmala Dewi	65
13	Reno Sadewo	75
14	Rio Halomoan Sitorus	75
15	Rizka Aulia	70
16	Siti Faddila	70
17	Surya Darma Prastio	60
18	Viola Ananda	75
19	Wahyu Pratama	55
20	Youwan Arasyah	75
Jumlah		1405
Rata-rata		70,25

Berdasarkan tabel 4.2 di atas diperoleh nilai tertinggi pre-test pada kelas eksperimen yaitu 80 dan nilai terendah 55. Rata-rata keseluruhan nilai adalah 70,25. Jika dikonsultasikan dengan KKM Mata Pelajaran IPS MIS An-Nur Bandar Khalipah sebesar 75, hanya 8 orang atau sekitar 40% siswa yang tuntas, dan 12 orang atau 60% siswa yang tidak tuntas. Hasil rangkuman pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Hasil Tes Awal (pre-test) Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	IV-1 (Kelas Kontrol)	20	63,25
2	IV-2 (Kelas Eksperimen)	20	70,25
Total		40	

Dari hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa nilai rata-rata tes awal (pretest) kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah 63,25 dan 70,25. Dari data tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berbeda terlalu jauh. Selisih dari rata-rata kedua kelas adalah 7. Data hasil tes awal (pre-test) siswa baik itu kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang berkisar lima angka dan dimulai dari nilai terendah sampai nilai tertinggi yang diperoleh siswa kelompok kontrol. Data hasil tes awal (pre-test) siswa kelompok kontrol disajikan dalam tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8
Nilai Awal (Pre-test) Kelompok Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persen (%)
1	45-53	2	10%
2	54-62	5	25%
3	63-71	11	55%
4	72-80	2	10%
Total		20	100%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai terendah adalah 45 (empat puluh lima) dan nilai tertinggi adalah 80 (delapan puluh). Dari data yang disajikan dalam bentuk tabel 4.4 tersebut, terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 45-53 sebanyak 2 orang atau 10%, siswa yang memperoleh nilai 54-62 sebanyak 5 orang atau 25%, siswa yang memperoleh nilai 63-71 sebanyak 11 orang atau 55%, dan siswa yang memperoleh nilai 72-80 sebanyak 2 orang atau 10%.

Data hasil tes awal (pre-test) kelompok eksperimen akan disajikan dalam tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9
Nilai Awal (Pre-test) Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persen (%)
1	55-60	2	10%
2	61-66	3	15%
3	67-72	7	35%
4	73-80	8	40%
Total		20	100%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai terendah adalah 55 (lima puluh lima) dan nilai tertinggi adalah 80 (delapan puluh). Dari data yang disajikan dalam bentuk tabel 4.9 tersebut, terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 55-60 sebanyak 2 orang atau 10%, siswa yang memperoleh nilai 61-66 sebanyak 3 orang atau 15%, siswa yang memperoleh nilai 67-72 sebanyak 7 orang atau 35%, dan siswa yang memperoleh nilai 73-80 sebanyak 8 orang atau 40%.

Dari penjelasan tersebut, maka dapat dijelaskan bahwa tidak ada perbedaan pada kedua kelompok. Perbedaan hanya pada nilai terendah. Pada kelompok kontrol, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45, sedangkan pada kelompok eksperimen, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 55. Setelah tes awal (pre-test) telah selesai dilakukan, maka langkah yang dilakukan peneliti selanjutnya memberikan perlakuan (*treatment*) yang

berupa model role playing. Pemberian perlakuan dilakukan selama satu minggu dalam kegiatan pembelajaran satu subtema yang terdiri dari enam kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pelaksanaan perlakuan hanya dilakukan pada kelompok eksperimen. Perlakuan dalam penelitian ini adalah berupa penggunaan metode *role playing* pada kegiatan pembelajaran materi keberagaman suku bangsa Hal-hal yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan tersebut, yang dilakukan peneliti adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk materi yang akan disampaikan yang kemudian dikonsultasikan kepada guru kelas IV MIS An-Nur Bandar Khalipah (RPP terlampir). Setelah itu menyiapkan hal-hal yang akan digunakan dan menentukan waktu pelaksanaan.

Peneliti memberikan waktu perlakuan sebanyak 2 kali pada kelompok kontrol dan 2 kali pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran Materi keberagaman suku bangsa dilaksanakan menggunakan metode konvensional yaitu diskusi dan pemberian tugas.

c. Tes Akhir (Post-test)

Pada tahap ini, tes akhir kembali diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa di MIS An-Nur Bandar Khalipah.

Data nilai hasil post-test kelompok kontrol akan disajikan dalam tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10.
Data Hasil Post-test Kelompok Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai Post-test
1	Adel lia syafitri	75
2	Afrizal Avanza	50

3	Adinda Dwi Putria	70
4	Bunga Citra Lestari	70
5	Chairunnisyah B. Bara	70
6	Ega Sasmita	65
7	Anindya Alzakirani	75
8	Alvin syahputra	80
9	Dwi Widya Khalisa	70
10	Andry Rifaldo	70
11	Dwi Widya Khalisa	75
12	Alfin Fahriansyah	80
13	Deswita Maharani	75
14	Dinda alsyakillah	70
15	Jihan Tasya	75
16	Arengga Kelana	80
17	ARDINI	70
18	ANIS IPANKA	65
19	Muhammad Hengki Ramadhan	70
20	Muhammad Fiqri	65
Jumlah		1420
rata-rata		71,00

Berdasarkan tabel 4.10 di atas diperoleh nilai tertinggi post-test pada kelas kontrol yaitu 80 dan nilai terendah 65. Rata-rata keseluruhan nilai adalah 71,00. Jika dikonsultasikan dengan KKM Mata Pelajaran IPS MIS An-Nur Bandar Khalipah sebesar 75, hanya 8 orang atau sekitar 40% siswa yang tuntas, dan 12 orang atau 60% siswa yang tidak tuntas. Untuk hasil post-test siswa kelompok eksperimen, akan disajikan dalam tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11
Data Nilai Post-test Kelompok Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai Post-test
1	Nama Siswa	90
2	Rafiki ikhsan	80
3	Maulana Al Yobi Siregar	80
4	Marisa Amelia	90
5	Raka setiawan	100
6	Reni Aprilya Maudi	100
7	Annisa Putri	95
8	Adel lia syafitri	95
9	Alvin syahputra	90
10	Bima Anggara	100
11	Inge Sasti Ardini	85
12	Iqbal Albanu	95
13	Nurmala Dewi	90
14	Reno Sadewo	80
15	Rio Halomoan Sitorus	95
16	Rizka Aulia	100
17	Siti Faddila	70
18	Surya Darma Prastio	95
19	Viola Ananda	80
20	Wahyu Pratama	80
Jumlah		1790
Rata-rata		89,5

Berdasarkan tabel 4.11 di atas diperoleh nilai tertinggi post-tes pada kelas eksperimen yaitu 100 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata nilai keseluruhan adalah 89,5. Jika dikonsultasikan dengan KKM Mata Pelajaran IPS MIS An-Nur Bandar Khalipah sebesar 75, maka diperoleh 1 siswa yang tidak tuntas atau sebesar 5%, dan siswa yang tuntas 19 siswa atau sebesar 95%.

Secara ringkas, hasil post-test kelompok kontrol dan eksperimen disajikan dalam tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12
Hasil Post-Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	IV-1 (kelas kontrol)	20	71,00
2	IV-2 (kelas eksperimen)	20	89,5
Total		40	

Dari tabel diatas, diketahui nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 71,00 dan 89,5. Berdasarkan tabel diatas, terlihat perbedaan rata-rata nilai yang dicapai oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, Hasil tes pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,5 yakni dari tes awal 71,00 mengalami peningkatan menjadi 89,5. Sedangkan pada kelompok kontrol mengalami peningkatan juga yakni dari tes awal 63,25 menjadi 70,25 hanya mengalami peningkatan sebesar 7. Peningkatan hasil tes kelompok kontrol tidak sebesar pada kelompok eksperimen.

Distribusi frekuensi dari hasil post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.13
Nilai Akhir (Post-test) Kelompok Kontrol

No	Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persen (%)
1	50-57	1	5%
2	58-65	3	15%
3	66-73	8	40%
4	74-80	8	40%
Jumlah		20	100%

Dari tabel diatas, diketahui nilai post-test kelompok kontrol untuk nilai terendah adalah 50 (lima puluh), nilai tertinggi 80 (delapan puluh). Dari data

tes akhir (post-test) kelompok kontrol pada tabel 4.9 tersebut, terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 50-57 sebanyak 1 orang atau 5%, siswa yang memperoleh nilai 58-65 sebanyak 3 orang atau 15%, siswa yang memperoleh nilai 66-73 sebanyak 8 orang atau 40%, siswa yang memperoleh nilai 74-80 sebanyak 8 orang atau 40%.

Tabel 4.14
Nilai Akhir (Post-test) Kelompok Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persen (%)
1	34-49	2	10%
2	50-65	0	0%
3	66-81	5	25%
4	82-100	13	65%
Jumlah		20	100%

Dari tabel diatas, diketahui nilai post-test kelompok eksperimen terendah adalah 34 (tiga puluh empat), nilai tertinggi 100 (seratus). Dari data yang disajikan dalam tabel 4.14 tersebut terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 34-49 sebanyak 2 orang atau 10%, siswa yang memperoleh 50-65 sebanyak 0 orang, siswa yang memperoleh nilai 66-81 sebanyak 5 orang atau 25%, dan siswa yang memperoleh nilai 82-100 sebanyak 13 orang atau 65%.

C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji t dengan analisis menggunakan program statistik *SPSS*. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa di MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022.

Berikut rangkuman dari masing-masing uji-t. Uji t pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Ha : ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji t (Signifikan Parsial)

a. Uji t Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

Uji t pre-test dan post-test kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$. Adapun ringkasan uji t pre-test dan post-test kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan
Post-Test Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	P
Pre-test kelas Kontrol	63,25	4,610	2,021	0,000
Post-test kelas Kontrol	71,00			

Berdasarkan hasil uji t diketahui rata-rata pre-test sebesar 63,25 pada saat post-test meningkat menjadi 71,00 sehingga peningkatannya sebesar 7,75. Selanjutnya berdasarkan uji t didapatkan t_{hitung} sebesar 4,610 dengan signifikansi 0,000. Nilai t_{tabel} pada db 40 dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,610 > 2,021$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000$).

b. Uji t Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Uji t pre-test dan post-test kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$. Adapun ringkasan uji t pre-test dan post-test kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.16
Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan
Post-Test Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	P
pre-test kelas eksperimen	70,25	166.158	2.021	0,000
post-test kelas eksperimen	85,5			

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 70,25 dan rata-rata nilai post-test sebesar 85,5 sehingga mengalami peningkatan sebesar 15,25. Didapatkan juga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($9,341 > 2,021$) dan mempunyai nilai $p < 0,05$ berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok eksperimen. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis diterima dengan ketentuan nilai nol (H_0): Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($9,341 > 2,021$) pada $\alpha = 5\%$ atau P value (sig) $> \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak berpengaruh). Tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa di MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022.

c. Uji t Post- Test Kelas Eksperimen dan Post-Test Kelas Kontrol

Analisis independent-Sample t-test terhadap post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan nilai post-test pada kelas eksperimen

dan kelas kontrol. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$. Adapun ringkasan uji t pre-test dan post-test kelas kontrol ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.16
Ringkasan Hasil Uji t Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	P
Post-test kelas eksperimen	71,00	9,296	2,021	0,000
post-test kelas eksperimen	85,5			

Ringkasan uji t post-test diketahui rata-rata hasil belajar kelas ekeperimen sebesar 85,5 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 71,00, sehingga dapat diimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih 14,5 lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari tabel tersebut diketahui t_{hitung} sebesar 166.158 dengan signifikansi 0,000. Didapatkan t_{tabel} dari db 40 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,021. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,296 > 2,021$) dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor kemampuan peahaman siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode diskusi. Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Uji F (Signifikan Simutan)

Dengan bantuan tabel Anova hasil dari pengolahan data dengan program SPSS versi 23 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.17
Anova Mencari Nilai F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	44.122	1	44.122	12,610	.000 ^b
	Residual	629.628	18	34.979		
	Total	673.750	19			

Kriteria pengujian nilai F-hitung terhadap F-tabel adalah:

- Jika nilai F-hitung < F-tabel maka Ho diterima dan H1 ditolak
- Jika nilai F-hitung > F-tabel maka H0 ditolak dan H1 diterima

Berdasarkan data tabel di atas diperoleh F-hitung sebesar 12,610 dan sig 0,000. F-tabel pada taraf $\alpha = 0.05$, df 1 = (jumlah variabel independen = 1) dan df 1 ($n - k - 1 = 40 - 1 - 1 = 38$), maka nilai $F_{\text{tabel}} = 2,85$. Hal ini berarti F-hitung > F-tabel ($12,610 > 2,85$) dan sig < 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis dapat diterima. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa variabel metode *Role Playing* berpengaruh secara nyata terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa di MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan model dalam pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya metode *role playing*.

Syaiful Bahri Djamarah menjelaskan bahwa model *Rele Playing* suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode bermain peran ini adalah

penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu) latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.³

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar pada materi keberagaman suku pada kelompok eksperimen dengan model *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70, sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan metode konvensional (diskusi) memiliki nilai rata-rata sebesar 71,00 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50.

Dilihat dari nilai rata-rata nilai pre-test dan post-test untuk hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa pada kedua kelompok di atas, maka dapat diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan yang terjadi dengan kelompok kontrol.

Hasil belajar siswa yang berjumlah 20 untuk kelas kontrol dan 20 untuk siswa kelas eksperimen diperoleh dari pemberian soal pretes dan postes. Kegiatan pertama yang dilakukan dalam penelitian adalah pemberian soal pretes. Dari hasil perhitungan nilai pretes diperoleh total nilai pretes kelas subjek penelitian adalah 1265, dengan rata-rata sebesar 63,25 untuk kelas kontrol dan 1405, dengan rata-rata sebesar 70,25 untuk kelas eksperimen. Soal postes diberikan pada saat akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan mampu diterima siswa dengan baik atau tidak. Hasil perhitungan postes memperoleh total nilai subjek penelitian adalah 1420 dengan rata-rata sebesar 71,00 untuk kelas kontrol dan 1790 dengan rata-rata sebesar 89,5.

Dari hasil perhitungan pretes dan postes diperoleh selisih total nilai yang didapat sebesar 370, dan total nilai postes lebih tinggi dibandingkan pretes. Artinya, selisih tersebut menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran model *role laying*.

³Syaiful Bahri Djamarah, 2005. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 237.

Setelah melakukan analisis perhitungan uji-t untuk menetapkan hipotesis. Hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai thitung adalah 9,296. Dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat bebas (db) $=N-1=40-2=38$, maka diperoleh nilai t_{tabel} yaitu 2,021. Karena dari hasil perhitungan menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan analisis data dapat dikatakan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi keberagaman suku bangsa di MIS An-Nur Bandar Khalifah Tahun Ajaran 2021/2022.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

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

1. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model diskusi di kelas IV Mis An-nur Bandar Khalipah rendah dengan total nilai pretes sebesar 1265, dengan rata-rata sebesar 63,25 dan pada penelitian pos test adalah 1420 dengan rata-rata sebesar 71,00.
2. hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV Mis An-nur Bandar Khalipah mengalami peningkatan dari hasil perhitungan rata-rata nilai pretes sebesar 71,00 dan rata-rata nilai postes sebesar 89,5.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS Kelas IV Mis An-nur Bandar Khalipah. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa hasil t_{hitung} 9,341 lebih besar t_{tabel} yaitu 2,021. Berarti sesuai dengan kriteria penilaian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Atau jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($9,341 > 2,021$) pada $\alpha=5\%$ atau P value (sig) $> \alpha$. ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman suku di MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan mengeksplorasi lebih lanjut penelitian ini dengan melibatkan aspek-aspek lain yang berkaitan, seperti afektif dan psikomotor.
2. Guru hendaknya lebih membekali diri dengan pengalaman dan pengetahuan khususnya di bidang pembelajaran yang kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran dalam rangka menjadi guru yang profesional.

3. Guru lebih memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memberikan penguatan kepada siswa agar tumbuh rasa percaya diri pada diri siswa.
4. Guru harus memahami model atau metode dalam pembelajaran yang akan diterapkan agar sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif, serta berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, F. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II*. Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*, (Bandung : Yrama Widya.
- Arianto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Basri. (2017). “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang”. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1).
- Bungin, Burhan. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Politik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- B Uno, Hamzah. (2007). *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalyono. (1997). *psikologi pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djamarah, Syaiful B. (2002). *Psikologi Belajar*, Jakarta :Rineka Cipta.
- Sohibun Dkk. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* , Vol. 2, No. 2.
- Dewi TR,dkk. (2017) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017, E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol:5 No:2.
- Eliska, Fitriana . (2018). “Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.
- Febriana, A. (2011). *E- Jounal PGSD Kependidikan Dasar*, Vol:1 No: 2
- Gunawan, Rudy.(2013). *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Harianto dan S. (2011). *Belajar dan pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Hamalik, Oemar . (2008). *Teknik Pengukuran Dan Evaluasi Pendidikan*, Bandung: Mandar Maju.
- Jaya, Indra. (2013). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kristin, Firosalia. (2018) “*Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips*”, *Jurnal Refleksi Edukatika*.
- (2016). “*Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Mudjiono dan D. (2002). *Belajar Dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nafi'ah, Siti Anisatun. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI* . Yogyakarta : Aruzz Media.
- Nurhasanah, Ismawati A, dkk. (2016). “ *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*”, vol. 1, no. 1.
- R, Ariwitari & KR. (2014). “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Gugus I Tampaksiring*”. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).
- Sabri, M. Alisuf. (2010). *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*, Cet.4, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sanjaya,Wina. (2010). *Pembelajaran Dalam Impelementasi KBK*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sha'adah dkk. (2013). “*.Penerapan Model Role Playing(Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Arimatika Sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowono Semestre Ganjil Tahun Ajaran 2012/ 2013*”. *Kadikma*, 4 (2).
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an Juz'amma*. Volume 15.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2010), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta.
- (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sitompul, Harun, dkk. (2017). *Statistika Pendidikan Teori dan Cara Perhitungan*, Medan : Perdana Publishing.
- Tarigan , A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Jurnal Primary Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 5 (3).
- Triano. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3
- Yamin, Martinis (2004) *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press.

Lampiran 1**Uji Instrumen Test**

**Berilah Tanda (X) Pada Huruf A,B,C, Atau D Pada Jawaban Yang Benar.
Soal yang akan di validitas !**

Nama :

Kelas :

1. Indonesia adalah negara yang memiliki kebudayaan yang beragam, karena memiliki....
 - a. Satu Suku
 - b. Ribuan Suku
 - c. Banyak Undang-Undang
 - d. Laut yang luas
2. Bhineka Tunggal Ika mempunyai arti

 - a. Beragam dan selalu bersatu
 - b. Berbeda –beda namun tetap satu jua
 - c. Berbeda- beda suku namun satu kebudayaan
 - d. Keberagaman yang membawa kebahagiaan

3. Keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia tidak perlu dijadikan masalah, justru merupakan salah satu
 - a. Kekayaan bangsa
 - b. Kelemahan bangsa
 - c. Budaya luar negeri
 - d. Kehebatan dunia
4. Salah satu penyebab banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia adalah...
 - a. Indonesia merupakan negara di katulistiwa
 - b. Indonesia memiliki ribuan pulau
 - c. Indonesia memiliki penduduk yang ramah
 - d. Indonesia memiliki lautan yang luas
5. Dibawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah...
 - a. Suku bangsa
 - b. Bahasa
 - c. Bendera bangsa
 - d. Agama
6. Banyak bahasa daerah yang terdapat di Indonesia, namun Indonesia memiliki bahasa nasional yaitu bahasa...
 - a. Mandarin
 - b. Melayu
 - c. Jawa
 - d. Indonesia
7. Bahasa daerah akan terjaga dan tidak punah jika kita...
 - a. Suka berbahasa asing
 - b. Mengutamakan bahasa luar negeri

- c. Turut serta memakai dan melestarikannya
 - d. Menggunakan bahasa yang sedang viral
8. Lagu Satu Nusa Satu Bangsa termasuk lagu.....
- a. Daerah
 - b. Asing
 - c. National
 - d. kemerdekaan
9. suku batak berasal dari provinsi
- a. Sumatera utara
 - b. Riau
 - c. Jambi
 - d. Kalimantan
10. Indonesia adalah negara yang terletak diantara dua samudra yaitu....
- a. Hindia dan pasifik
 - b. Pasifik dan atlantik
 - c. Hindia dan antartika
 - d. Atlantik dan antartika
11. Salah satu suku yang berasal dari daerah sumatera barat adalah...
- a. Suku minangkabau
 - b. Suku melayu
 - c. Suku sasak
 - d. Suku dayak
12. Dibawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah..
- a. Suku bangsa
 - b. Bahasa
 - c. Bendera bangsa
 - d. Agama
13. Suku terbanyak penduduknya di Indonesia adalah suku..
- a. Sunda
 - b. Batak
 - c. Toraja
 - d. Jawa
14. Pakaian adat dari aceh adalah....
- a. Ulos
 - b. Aesan gede
 - c. Paksian
 - d. Elee Balang
15. Rumah limas berasal dari daerah.....
- a. Sumatera barat
 - b. Sumatera selatan
 - c. Jawa timur
 - d. Jawa tengah
16. Semboyan “ Bhinneka Tunggal Ika” terdapat pada kitab yang berjudul....
- a. Sutasoma
 - b. Brawijaya
 - c. Injil

- d. Kitab kuno
- 17. Siapakah nama pengarang kitab yang terdapat semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” di dalamnya.....
 - a. Soekarno
 - b. Mpu Gandring
 - c. Mpu Tantular
 - d. Wali songo
- 18. Keragaman suku bangsa dan agama akan menjadi penguat bangsa, jika kita selalu menjunjung tinggi rasa....
 - a. Persatuan/ toleransi
 - b. Sombong
 - c. konsumsi
 - d. egoisme
- 19. lagu Sinanggar Tullo berasal dari daerah...
 - a. Sumatera barat
 - b. Sumatera selatan
 - c. Sumatera utara
 - d. Jambi
- 20. Makanan khas dari Sumatera Utara yang ditunjukkan gambar tersebut bernama
 - a. pempek
 - b. bika ambon
 - c. lumpia
 - d. jepa
- 21. Kitab suci agama Krsiten adalah ...
 - a. Weda
 - b. Alkitab
 - c. Alquran
 - d. Tripitaka
- 22. Idul fitri dan idul adha merupakan hari raya umat....
 - a. Islam
 - b. Katolik
 - c. Hindhu
 - d. Budha
- 23. Lagu yamko rambe yamko berasal dari.....
 - a. Maluku utara
 - b. Bangka Belitung
 - c. Papua barat
 - d. Riau
- 24. Dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dengan keragaman agama, maka kita perlu menjunjung tinggi
 - a. Toleransi
 - b. Konsumsi
 - c. Modernisasi
 - d. Egoisme

25. Tempat beribadah umat Hindu adalah di
 - a. Mesjid
 - b. Pura
 - c. Gereja
 - d. Wihara
26. Mayoritas penduduk Indonesia beragama
 - a. Islam
 - b. Cina
 - c. Budha
 - d. Hindu
27. Keragaman suku bangsa dan agama akan menjadi penguat bangsa, jika kita selalu menjunjung tinggi rasa
 - a. Persatuan / toleransi
 - b. Dendam
 - c. Benci
 - d. sombong
28. Lagu Suwe Ora Jamu berasal dari daerah ...
 - a. Daerah Istimewa Yogyakarta
 - b. Medan
 - c. Sulawesi
 - d. Kalimabtan timur
29. Dodol Betawi merupakan makanan khas dari Provinsi....
 - a. Dki Jakarta
 - b. Jawa Barat
 - c. Jawa Tengah
 - d. Jawa Timur
30. Tarian Bungong Jeumpa berasal dari daerah.....
 - a. Aceh
 - b. Padang
 - c. Melayu
 - d. Sunda

Kunci jawaban

1. b. ribuan suku
2. b. Berbedabeda namun tetap Satu
3. a. kekayaan bangsa
4. b. Indonesia memiliki ribuan pulau
5. c. bendera bangsa
6. d. Indonesia
7. c. turut serta memakainya
8. c. nasional
9. a. sumatera utara
10. a. samdra hindia dan pasifik
11. c. papua Barat
12. a. suku minangkabau
13. c. Bendera Bangsa
14. d. jawa
15. d. Elee Balang
16. b. sumatera selatan
17. a. Sutasoma
18. c. Mpu Tantular
19. a. persatuan/ toleransi
20. b. bika ambon
21. b. Alkitab
22. a. Islam
23. c. Papua Barat
24. a. Toleransi
25. b. Pura
26. a. Islam
27. a. persatuan/ Toleransi
28. a. Daerah Istimewa Yogyakarta
29. a. Dki Jakarta
30. A. Aceh

Lampiran 2

Skor Test Instrumen

No Subjek	Skor Butir Soal																														Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	140	
2	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	
3	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	0	40	
4	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	5	0	0	0	0	0	80	
5	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	95	
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	5	5	120	
7	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	0	0	5	0	5	5	70	
8	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	125	
9	5	0	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	0	90	
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	0	105	
11	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	90	
12	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	130	
13	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	0	0	0	5	5	5	90	
14	0	0	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	5	5	65	
15	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	30
16	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	130	
17	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	0	0	55	
18	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	5	5	45	
19	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	100	
20	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	105	

Lampiran 4

Tabel Nilai-Nilai R Product Moment

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 5

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	83.00	1251.053	.086	.891
Item_2	82.75	1343.355	-.428	.901
Item_3	83.75	1191.776	.422	.884
Item_4	82.75	1130.197	.829	.875
Item_5	83.75	1191.776	.422	.884
Item_6	81.50	1245.000	.233	.887
Item_7	83.75	1191.776	.422	.884
Item_8	83.75	1191.776	.422	.884
Item_9	82.75	1130.197	.829	.875
Item_10	82.75	1130.197	.829	.875
Item_11	82.75	1130.197	.829	.875
Item_12	82.75	1130.197	.829	.875
Item_13	83.75	1191.776	.422	.884
Item_14	82.75	1130.197	.829	.875
Item_15	83.75	1162.829	.593	.880
Item_16	82.75	1130.197	.829	.875
Item_17	82.75	1130.197	.829	.875
Item_18	84.25	1240.197	.153	.890
Item_19	82.75	1180.197	.514	.882
Item_20	82.25	1214.408	.344	.886
Item_21	82.75	1251.250	.089	.891
Item_22	83.00	1274.737	-.047	.894
Item_23	83.75	1191.776	.422	.884
Item_24	82.75	1130.197	.829	.875
Item_25	83.75	1162.829	.593	.880
Item_26	83.75	1270.724	-.025	.894
Item_27	83.50	1295.000	-.157	.896
Item_28	84.25	1240.197	.153	.890
Item_29	82.75	1180.197	.514	.882
Item_30	82.75	1180.197	.514	.882

Lampiran 6

Taraf Kesukaran Instrumen

No. Soal	Jumlah Siswa yang menjawab Benar	Nilai	Kritis
1	12	0.6	Sedang
2	13	0.65	Sedang
3	9	0.45	Sedang
4	17	0.85	Mudah
5	9	0.45	Sedang
6	18	0.9	Mudah
7	9	0.45	Sedang
8	9	0.45	Sedang
9	13	0.65	Sedang
10	13	0.65	Sedang
11	13	0.65	Sedang
12	13	0.65	Sedang
13	9	0.45	Sedang
14	13	0.65	Sedang
15	9	0.45	Sedang
16	13	0.65	Sedang
17	13	0.65	Sedang
18	7	0.35	Sedang
19	13	0.65	Sedang
20	15	0.75	Mudah
21	13	0.65	Sedang
22	12	0.6	Sedang
23	9	0.45	Sedang
24	13	0.65	Sedang
25	9	0.45	Sedang
26	9	0.45	Sedang
27	10	0.5	Sedang
28	13	0.65	Sedang
29	13	0.65	Sedang
30	7	0.35	Sedang

Lampiran 7

Daya Beda Instrumen

No	Butir Atas																														Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	140
2	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	130
3	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	130
4	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	125
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	120
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	5	0	0	0	0	105	
7	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	105	
8	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	100	
9	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	5	95	
10	5	0	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	0	90	

No	Butir Bawah																														Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
11	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0	5	5	5	90
12	0	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	5	90
13	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	5	0	0	0	0	0	80
14	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	0	0	5	0	5	70	
15	0	0	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	0	5	5	0	5	65	
16	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	5	0	0	0	55	
17	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	0	0	5	5	0	5	45	
18	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	0	0	40	
19	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	5	5	0	30	
20	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	15	
ΣX	12	13	9	17	9	18	9	9	13	13	13	13	9	13	9	13	13	7	13	15	13	12	9	13	9	9	10	13	13	354	
BA	7	5	6	10	6	9	6	6	10	10	10	10	6	10	8	10	10	4	8	8	8	7	6	10	8	5	5	4	8	8	228
JA	5	8	3	7	3	9	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	5	7	5	5	3	3	1	4	5	9	5	126	
BB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
JB	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
D	0.2	-0.3	0.3	0.3	0.3	0	0.3	0.3	0.7	0.7	0.7	0.7	0.3	0.7	0.7	0.7	0.7	0.1	0.3	0.1	0.3	0.2	0.3	0.7	0.7	0.1	0	-0.5	0.3	0.3	

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : MIS ANNUR
Kelas /Semester : IV/ 2 (dua)
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema : 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran ke- : 3
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : -

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

3.2.1 Mengidentifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

4.2.1 Menyajikan hasil identifikasi hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mendapatkan penjelasan dari guru, dan melalui model *Role Playing*, siswa dapat:

1. Menyebutkan nama-nama suku yang ada di Indonesia dengan tepan di depan kelas.

2. Mengenal bentuk dan nama-nama rumah adat dan alat music di berbagai macam daerah di Indonesia.
3. Memerankan tokoh-tokoh adat sesuai suku yang ada di Indonesia.
4. Dengan membaca teks “Keragaman Suku Bangsa di Indonesia”, siswa dapat mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia.dengan tepat.
5. Setelah mengidentifikasi permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia, siswa dapat menyajikan berbagai bentuk solusi terhadap permasalahan keragaman suku bangsa di Indonesia dengan tanggung jawab.

E. MATERI PEMBELAJARAN

Hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia (Rumah adat, suku, alat music, bahasa daerah)

1. Rumah Adat

Setiap suku bangsa memiliki rumah adat. Bentuknya bermacam-macam. Memiliki nilaiartistik yang beraneka ragam. Atapnya bentuknya beragam. Ada yang berbentuk limas, kerucut, dan sebagainya.

Nama rumah adat di Indonesia.

Nama suku	Nama rumah adat
Asmat	Honai
Batak	Jambu persantian
Dayak	Lamin
Jawa	Joglo
Minangkabau	Gadang
Toraja	Tongkonan

2. Tarian adat

Nama Suku	Nama Tarian
1. Aceh	Seudati
2. Betawi	Yapong
3. Bali	Pendet
4.Jawa	Gambyong

3. Lagu daerah Macam- macam lagu daerah
 - 1) Aceh lagu daerahnya Bungong Jeumpa
 - 2) Betawi lagu daerahnya Jali-jali
 - 3) Bali lagu daerahnya Janger
 - 4) Melayu lagu daerahnya Soleram
 - 5) Minangkabau lagu daeahnya Dayung Palinggam.
4. Macam-macam alat musik daerah
 - 1) Bonang berasal dari Jawa
 - 2) Cengceng berasal dari Bali
 - 3) Gambus bersal dari Jambi
 - 4) Kolintang berasal dari Sulawesi
 - 5) Sasandao berasal dari Maluku

6) Tifa berasal dari Papua

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintific

Model pembelajaran : *Role Playing*

G. MEDIA PEMBELAJARAN

Kertas Karton, Lembar Skenario, Whiteboard, spidol, Penghapus

H. SUMBER BELAJAR

Heny Kusumawati, dkk. (2017). Buku Siswa Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017) Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Jakarta Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Halaman 20 – 28.

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Menyanyikan lagu Indonesia Raya. Siswa menyimak penguatan dari guru tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru mengajukan pertanyaan dengan pertanyaan seputar keberagaman suku di Indonesia contoh: suku yang ada di pulau sumatera. • Siswa menyimak penjelasan guru, bahwa hari ini akan mempelajari tema indahna keragaman di negriku menggunakan model <i>role playing</i> (bermain peran) 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendapatkan penjelasan singkat mengenai keberagaman yang ada di Indonesia dengan menuliskan bacaan “Bhinneka Tunggal Ika” di depan kelas. • Guru membentuk siswa menjadi kelompok-kelompok. • Siswa mendaftarkan untuk memerankan pemeranan • Siswa dengan bimbingan guru menyiapkan atau mengkondisikan ruangan kelas agar dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i> , meja dan tempat duduk diatur sedemikian rupa sehingga bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk proses <i>Role Playing</i> terkait Materi Indahna keberagaman di negriku. • Siswa yang memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu. Persiapan dilakukan dengan memakai nametag bertuliskan suku-suku yang diperankan masing-masing siswa yang berperan • Siswa pemeran memainkan drama pertempuran “ Bhineneka 	35 menit

	<p>tunggal Ika” sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai dengan urutannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sementara kelompok pemain memerankan drama, kelompok yang bertugas sebagai penonton mengamati jalannya <i>Role Playing</i> sambil mengerjakan lembar kerja kelompok yang disediakan • Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya <i>Role Playing</i> • Guru senantiasa memberikan motivasi dan dorongan selama proses pembelajaran • Setelah drama selesai dimainkan, diadakan diskusi tentang materi yang terdapat dalam drama • Kemudian guru menilai lembar pekerjaan kelompok dan menegaskan atau melengkapi jawaban dari kelompok yang masih kurang tepat, kemudian kelompok yang paling baik di beri <i>reward</i>. • Selanjutnya siswa diberi kesempatan untuk bertanya materi yang belum dipahami. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama Guru membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan • Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Prosedur test : Evaluasi Kelompok
2. Jenis Test : Tertulis

K. LAMPIRAN

1. Materi
2. Lembar soal Evaluasi kelompok dan kunci Jawaban

Guru Kelas IV

Medan, 2021
Peneliti

Supriani, S.Pd
NIP.

Putri Indah Lestari
NIM.0306173169

Mengetahui,
Kepala MIS ANNUR

Sulilik, S.Pd. S.sos
NIP.

Lampiran 9

Instrumen Tes Penelitian

Berilah Tanda (X) Pada Huruf A,B,C, Atau D Pada Jawaban Yang Benar.

Soal yang akan di validitas !

Nama :

Kelas :

1. Indonesia adalah negara yang memiliki kebudayaan yang beragam, karena memiliki.....
 - b. Satu Suku
 - c. Ribuan Suku
 - d. Banyak Undang-Undang
 - e. Laut yang luas
2. Bhineka Tunggal Ika mempunyai arti
 - a. Beragam dan selalu bersatu
 - b. Berbeda –beda namun tetap satu jua
 - c. Berbeda- beda suku namun satu kebudayaan
 - d. Keberagaman yang membawa kebahagiaan
3. Keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia tidak perlu dijadikan masalah, justru merupakan salah satu
 - a. Kekayaan bangsa
 - b. Kelemahan bangsa
 - c. Budaya luar negeri
 - d. Kehebatan dunia
4. Salah satu penyebab banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia adalah...
 - a. Indonesia merupakan negara di katulistiwa
 - b. Indonesia memiliki ribuan pulau
 - c. Indonesia memiliki penduduk yang ramah
 - d. Indonesia memiliki lautan yang luas
5. Dibawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah...
 - a. Suku bangsa
 - b. Bahasa
 - c. Bendera bangsa
 - d. Agama
6. Banyak bahasa daerah yang terdapat di Indonesia, namun Indonesia memiliki bahasa nasional yaitu bahasa...
 - a. Mandarin
 - b. Melayu
 - c. Jawa
 - d. Indonesia
7. Bahasa daerah akan terjaga dan tidak punah jika kita...

- a. Suka berbahasa asing
 - b. Mengutamakan bahasa luar negeri
 - c. Turut serta memakai dan melestarikannya
 - d. Menggunakan bahasa yang sedang viral
8. Lagu Satu Nusa Satu Bangsa termasuk lagu.....
- a. Daerah
 - b. Asing
 - c. National
 - d. kemerdekaan
9. suku batak berasal dari provinsi
- a. Sumatera utara
 - b. Riau
 - c. Jambi
 - d. Kalimantan
- 10 Indonesia adalah negara yang terletak diantara dua samudra yaitu....
- a. Hindia dan pasifik
 - b. Pasifik dan atlantik
 - c. Hindia dan antartika
 - d. Atlantik dan antartika
11. Salah satu suku yang berasal dari daerah sumatera barat adalah...
- a. Suku minangkabau
 - b. Suku melayu
 - c. Suku sasak
 - d. Suku dayak
12. Dibawah ini yang bukan merupakan bagian keragaman di Indonesia adalah..
- a. Suku bangsa
 - b. Bahasa
 - c. Bendera bangsa
 - d. Agama
13. Suku terbanyak penduduknya di Indonesia adalah suku..
- a. Sunda
 - b. Batak
 - c. Toraja
 - d. Jawa
14. Pakaian adat dari aceh adalah....
- a. Ulos
 - b. Aesan gede
 - c. Paksian
 - d. Elee Balang
15. Rumah limas berasal dari daerah.....
- a. Sumatera barat
 - b. Sumatera selatan
 - c. Jawa timur
 - d. Jawa tengah

16. Semboyan “ Bhinneka Tunggal Ika” terdapat pada kitab yang berjudul....
 - a. Sutasoma
 - b. Brawijaya
 - c. Injil
 - d. Kitab kuno

17. Siapakah nama pengarang kitab yang terdapat semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” di dalamnya.....
 - a. Soekarno
 - b. Mpu Gandring
 - c. Mpu Tantular
 - d. Wali songo

18. Keragaman suku bangsa dan agama akan menjadi penguat bangsa, jika kita selalu menjunjung tinggi rasa....
 - a. Persatuan/ toleransi
 - b. Sombong
 - c. konsumsi
 - d. egoisme

19. Lagu Sinanggar Tullo berasal dari daerah...
 - a. Sumatera barat
 - b. Sumatera selatan
 - c. Sumatera utara
 - d. Jambi

20. Makanan khas dari Sumatera Utara yang ditunjukkan gambar tersebut bernama
 - a. Pempek
 - b. Bika ambon
 - c. Lumpia
 - d. Jopa

Kunci jawaban

1. b. ribuan suku
2. b. Berbedabeda namun tetap Satu
3. a. kekayaan bangsa
4. b. Indonesia memiliki ribuan pulau
5. c. bendera bangsa
6. d. Indonesia
7. c. turut serta memakainya
8. c. nasional
9. a. sumatera utara
10. a. samdra hindia dan pasifik
11. c. papua Barat
12. a. suku minangkabau
13. c. Bendera Bangsa
14. d. jawa
15. d. Elee Balang
16. b. sumatera selatan
17. a. Sutasoma
18. c. Mpu Tantular
19. a. persatuan/ toleransi
20. b. bika ambon

Lampiran 11

Hasil Post-test Kelas Kontrol

No	Post-test Kelas Kontrol																				Skor
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	5	75
2	0	0	5	0	0	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	50
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	0	0	0	5	70
4	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	70
5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	5	70
6	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	65
7	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	75
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	80
9	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	70
10	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	5	70
11	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	5	5	75
12	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	80
13	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	75
14	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	70
15	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	75
16	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	80
17	5	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	70
18	0	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	65
19	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	0	70
20	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	0	5	0	0	0	65
Jumlah																				1420	
Rata-rata																				71	

Lampiran 12

Hasil Pre-test Kelas Eksperimen

No	Pre-test Kelas Eksperimen																			Skor	
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	70
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5	75
3	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	5	0	5	70
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	0	80
5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	65
6	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	70
7	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	70
8	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	5	75
9	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	70
10	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	5	75
11	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	5	0	5	65
12	5	5	0	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	0	5	65
13	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	75
14	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	0	5	5	75
15	0	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	70
16	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	0	0	5	5	0	70
17	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	0	5	0	5	5	0	0	5	0	60
18	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	75
19	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	0	5	0	5	55
20	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	0	5	75
Jumlah																				1405	
Rata-rata																				70,25	

Lampiran 13

Hasil Post-test Kelas Eksperimen

No	Post-test Kelas Eksperimen																				Skor
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	90
2	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	80
3	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	5	80
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	90
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
7	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
8	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	90
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	85
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	95
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	90
14	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	80
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	95
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
17	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	70
18	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
19	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	80
20	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	5	80
Jumlah																				1790	
Rata-rata																				89,5	

Lampiran 14

Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan Post-Test Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre test	63.25	20	8.626	1.929
Pos tets	71.00	20	6.806	1.522

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre test & Pos tets	20	.547	.013

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre test - Pos tets	-7.750	7.518	1.681	-11.268	-4.232	-4.610	19	.000

Lampiran 15

Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan Post-Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	70.25	20	5.955	1.332
	Pos tets	89.50	20	8.721	1.950

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Pos tets	20	.256	.276

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre test - Pos tets	-19.250	9.216	2.061	-23.563	-14.937	-9.341	19	.000

Lampiran 16

**Ringkasan Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan Post-Test Kelas
Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelas Kontrol	70.25	20	5.955	1.332
	Kelas Eksperimen	89.50	20	8.721	1.950

Paired Samples Correlations

		N	Correlatio n	Sig.
Pair 1	Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen	20	.256	.276

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre test - Pos tets	-18.500	8.900	1.990	-22.665	14.335	-9.296	19	.000

Lampiran 17

Ringkasan Hasil Uji F dan Uji Determinan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	44.122	1	44.122	1.261	.276 ^b
	Residual	629.628	18	34.979		
	Total	673.750	19			

a. Dependent Variable: Kelas Kontrol

b. Predictors: (Constant), Kelas Eksperimen

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.256 ^a	.065	.014	5.914

a. Predictors: (Constant), Kelas Eksperimen

Lampiran 18

Titik T (Titik Persentase Distribusi T (DK = 1 – 40))

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68249	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 19

GAMBARAN UMUM MADRASAH/SEKOLAH

A. Letak Geografis

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Annur Kutilang memiliki luas lahan $32 \text{ m}^2 \times 35,5 \text{ m}^2 = 1.135 \text{ m}^2$, terletak kurang lebih 1.200 m dari jalan raya. Dari sini dapat dilihat bahwa letak geografis MIS ANNUR KUTILANG lumayan strategis, karena lokasinya sekolah mudah dijangkau, dan agak jauh dari jalan raya mendukung suasana kegiatan belajar mengajar menjadi tenang serta bebas dari kebisingan lalu lintas. Dimana tepatnya terletak di Pasar X Tembung, Jalan Kutilang Bandar Khalifah no.41 Kecamatan Percut Sei Tuan kabupaten Deli Serdang. Lokasi Sekolah merupakan daerah yang dekat dengan Kantor Kepala Desa, Puskesmas dan Kantor Polisi.

B. Sejarah Singkat

SEJARAH SINGKAT MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA ANNUR KUTILANG

1. Nama Madrasah / RA : MIS An-Nur
2. NSM : 111212070122
3. NPSN : 60703792
4. Izin Operasional (Nomor, Tanggal, dan Tahun) : Nomor 523 Tanggal 07 April 2016
5. Akreditasi (Tanggal dan Tahun) : -
6. Alamat Madrasah : Jl. Kutilang No. 41 Dusun VI Melur Bandar Khalifah
7. Kecamatan : Percut Sei Tuan
8. Kabupaten / Kota : Deli Serdang
9. Tahun Berdiri : 2009
10. NPWP : 31.328.047.1-125.000
11. Nama Kepala Madrasah: Ali Safridin S.Pd
12. No Telp. /HP : 081260362280 /081390159497
13. Nama Yayasan : YPI An-Nur Kutilang
14. Alamat Yayasan : Jl. Kutilang No. 41 Dusun VI Melur Bandar Khalifah
15. No. Telp. Yayasan : 081260362280
16. Akte Yayasan / Notaris : Nomor 47 Tanggal 29 September 2008
17. Kepemilikan Yayasan : a. Status Tanah: Milik Sendiri
b. Luas Tanah: $32 \text{ m}^2 \times 35,5 \text{ m}^2 = 1.135 \text{ m}^2$
c. Tanah Kosong: $32 \text{ m}^2 \times 26 \text{ m}^2 = 835 \text{ m}^2$

MIS ANNUR didirikan di desa Bandar Khalifah Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang pada tanggal 03 Maret 2005 oleh Bapak Ali Safridin dan Ibu Asni S.Ag. Melihat keadaan pertumbuhan anak semakin banyak di Desa Bandar Khalifah dan sekolah SD Negeri tidak menerima murid baru yang terbatas, maka Bapak Ali Safridin dan Ibu Asni S.Ag tergerak hatinya untuk mendirikan MIS Annur. Di sekolah siswa diajarkan dengan metode membaca Al-quran setiap sebelum memulai proses belajar-mengajar, inilah pembeda dari sekolah-sekolah negeri yang ada di sekitar sekolah MIS ANNUR Kutilang ini.

Setelah beberapa bulan berjalan lembaga tersebut mengalami perkembangan yang sangat memuaskan, dikarenakan masyarakat memiliki minat yang sangat tinggi untuk memasukkan anak-anaknya ke lembaga tersebut dengan alasan anak-anak yang dulunya dalam setahun belum bisa membaca Alquran sekarang dengan hanya beberapa bulan sudah bisa membaca Alquran.

Awalnya Bapak Ali Safridin dan Ibu Asni S.Ag mendirikan sekolah MDA dan RA. Setelah anak-anak tamat dari MDA dan RA, anak-anak tersebut diarahkan untuk masuk ke MIS Annur. Pada tahun ajaran baru yang pertama, siswa yang mendaftar hanya 15. Lalu berkat keuletan dan kesabaran serta kerja keras, maka tahun kedua anak murid bertambah menjadi 40 siswa dan seterusnya, hingga sekarang mencapai 160 siswa. Saat ini MIS Annur dikepalai Oleh Bapak Ali Safridin.

C. Visi dan Misi

VISI, MISI DAN TUJUAN MIS AN-NUR KUTILANG

VISI

Membentuk Manusia Yang Beriman, Berakhlakul Karimah, serta Bertaqwa kepada Allah Swt.

MISI

1. Memberikan Uswatun Hasanah bagi Santri
2. Menciptakan Lingkungan Sehat Suasana yang Islami
3. Mengupayakan Peran Serta yang Positif dari Orang Tua
4. Melaksanakan Kegiatan Belajar dan Mengajar dengan Sebaik-baiknya

TUJUAN

Untuk Mengarahkan dan Mengupayakan Pengamalan Santri dengan Akhlakul Karimah Ilmu Pengetahuan yang Didasari Iman Taqwa kepada Allah swt.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683**

Nomor : B-13468/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2021

13 Juli 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala MIS ANNUR KUTILANG BANDAR KHALIPAH

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Putri Indah Lestari
NIM : 0306173169
Tempat/Tanggal Lahir : Bdr.khalipah, 28 Februari 1999
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : JL. kutilang dusun 6 melur bandar khalipah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di JL KUTILANG NO.41 BANDAR KHALIPAH KEC.PERCUT SEI TUAN KAB. DELI SERDANG , guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS IV MIS AN-NUR BANDAR KHALIPAH

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 13 Juli 2021
a.n. DEKAN
Ketua Prodi PGMI



Digitally Signed

Dr. Sapri, S.Ag, MA
NIP. 197012311998031023

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan