



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V
MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

**MILDA SASMITA NASUTION
NIM. 36.15.3.100**

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

MEDAN

2019



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V
MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

OLEH:

MILDA SASMITA NASUTION
36.15.3.100

PEMBIMBING SKRIPSI

PEMBIMBING I

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727200701 1 031

PEMBIMBING II

Indayana Febriani Tanjung, M.Pd
NIP. 19840223 201503 2 003

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

Medan, 15 Januari 2020

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Perihal : Skripsi

Kepada Yth:
Bapak Dekan FITK
UIN-SU Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hoemat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Milda Sasmita Nasution
Nim : 36.15.3.100
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Min 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

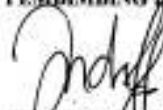
Wassalamualaikum Wr. Wb

PEMBIMBING I



Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727200701 1 031

PEMBIMBING II



Indayana Febriani Tanjung, M.Pd
NIP. 19840225 201503 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax. 6615683 Medan Estate 203711
Email: fiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**" yang disusun oleh MILDA SASMITA NASUTION yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

15 Januari 2020 M
29 Jumadil Awal 1441 H

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

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

Ketua


Dr. Sulmiawati, S.S., MA
NIP: 197112082007102001

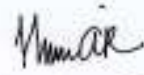
Sekretaris


Nasru Sulhan Chaniago, S.S., M.Pd
NIP: 197708082008011014

Anggota Penguji


1. **Dr. Mesiono, M.Pd**
NIP. 197107272007011031


2. **Indayana Febriani Tanjung, M.Pd**
NIP. 1984022320075032003


3. **Nirwana Anas, M.Pd**
NIP. 197612232005012004


4. **Rora Rizky Wandini, M.Pd.I**
NIDN/ 2025099001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan




R. Aminudin Siahuan, M.Pd
NIP. 19601061994031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MILDA SASMITA NASUTION

NIM : 36.15.3.100

Jur/Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI) S1

**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
SISWA KELAS V MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasun-ringkasun yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas dibatalkan.

Medan, 15 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Milda Sasmita Nasution
NIM : 36.15.3.100

ABSTRAK



Nama : Milda Sasmita Nasution
NIM : 36 15 3 100
Fak/Jur : Ilmu tarbiyah dan Keguruan /
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
(PGMI)
Pembimbing I : Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
Pembimbing II : Indayana Febriani Tanjung, M.Pd
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran
Role Playing Terhadap Hasil
Belajar IPS Siswa Kelas V MIN 3
Kota Medan Tahun Ajaran
2018/2019

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 61 siswa dan sampelnya adalah kelas V-A yang berjumlah 30 siswa dan kelas V-B yang berjumlah 31 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berbentuk tes pilihan berganda. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample t Test* dengan bantuan *SPSS versi 21*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 85,33 berada pada katagori baik. Sedangkan hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata posttest sebesar 73,71 berada pada katagori cukup. Pada pengujian *Independent Sample t Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,792$ dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,792 > 2,001$) dan *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban serta jalan yang di ridhoi-Nya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019” dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang ditempuh oleh mahasiswa/i dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa penulis hanyalah manusia biasa yang tidak akan luput dari salah dan khilaf. Sehingga penulis yakin, dalam karya ini terdapat kesalahan ataupun kejanggalan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan tidak lupa penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun bagi perbaikan karya ini nantinya.

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 dan yang paling

istimewa kepada kedua orang tua . Ibunda tercinta **Sarinah** dan Ayahanda tercinta **Ilham Nasution** yang telah mengasuh, membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, do'a yang tulus dan ikhlas yang tiada henti-hentinya selalu dipanjatkan, semangat, motivasi serta materi yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat mencapai pendidikan yang baik. Gelar ini saya persembahkan terkhusus untuk seorang pria yang begitu kuat dan berani Ayahanda yang tak pernah letih membimbing kami dan untuk ibunda tercinta, wanita cantik yang pernah saya miliki di dalam hidup saya. Dan untuk nenek tercinta **Almh. Dalimah** yang begitu luar biasa yang mengayomi dan membimbing saya dan cucu-cucunya. Semoga Allah SWT memberi balasan yang tak terhingga kepada Ayah dan Ibu di Yaumul Akhir dan diberikan kebahagiaan dunia akhirat, Aamiin Allahuma Aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara **Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag**
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibunda **Dr. Salminawati, S.S, M.A** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

4. Bapak **Nasyrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd** selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibunda **Indayana Febriani Tanjung, M.Pd** Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh civitas akademik di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
8. Kepada seluruh pihak MIN 3 Kota Medan. Terutama Kepada Ibu Kepala Sekolah **Dra. Pesta Berampu, MA** ,dan Ibu **Maulidayani, M.Pd** serta Ibu **Sri Hidayah Lubis, S.Pd** Selaku guru wali kelas V yang telah membimbing dan memberi masukan kepada saya pada saat saya melakukan penelitian.
9. Terimakasih kepada Abang-abangku tersayang **Rudi Darma Nst, Riki Sofyan Nst, Rido Askuri Nst** yang telah membimbing dan memberi semangat, dan Adikku tercinta **Sadam Akbar Nst** yang masih di bangku sekolah, tetap semangat semoga segera selesai sehingga kita dapat membahgiakan orang tua.
10. Ucapan terima kasih kepada Keluarga tercinta, kepada uwak saya **Ernawati** dan Ibu- ibu saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, juga abang dan kakak sepupu saya terutama Abangda **Bahrur Ramadhan Nst**, Kakanda **Astina Maya Sari**, Kakanda **Nurfauziah Husnah Nst**, Abangda **Eka**

Yusnaldi, Abangda M.Yasir Arafat Nst, Kakanda Tiflah Addina Khairiah Nst, dan Kakanda Siti Asiyah Nst yang telah mendukung, membimbing dan membantu saya untuk menyelesaikan pendidikan saya.

11. Ucapan terima kasih kepada sahabat-sahabat tersayang dan tercinta seperjuangan **PGMI-3 stambuk 2015** yang luar biasa yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang senantiasa memberi motivasi, semangat dan dukungan untuk membantu penulis selama mengerjakan skripsi dan sama-sama berjuang untuk meraih gelar “S.Pd”.
12. Ucapan Terimakasih kepada Sahabat terkasih **Citra Damayanti**, dan sahabat seperjuangan saya The Beng’s **Riska Ardita, Meli Afsah Tanjung, Rini Yurika Harahap, Suaibatul Aslamiyah Tanjung, dan Susi Susanti Nst** yang selalu baik dan setia menemaniku dalam suka dan duka.
13. Terimakasih kepada teman seperjuangan saya **Noni Nurlita, Maysarah Aini, Novi Wulandari, Nana Hardiyanti** dan **Miftahul Husna** yang sama-sama berjuang setiap harinya untuk mengejar gelar sarjana, yang tak pernah lelah saling memotivasi dan saling mendukung untuk terus kuat dan semangat dalam menyelesaikan studi.
14. Terimakasih untuk teman teman **KKN 65** Kelurahan Berohol Tebing Tinggi yang pernah menemani hari-hari saya pada saat pelaksanaan KKN. Dan menjadi keluarga baru saya selama sebulan pelaksanaan KKN hingga sekarang.

Untuk itu dengan hati yang tulus penulis sampaikan terimakasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan

skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Wassalam

Medan, November 2019

MILDA SASMITA NASUTION
NIM: 36.15.3.100

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Peumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORIS | 9 |
| A. Kerangka Teori | 9 |
| 1. Pengertian Belajar | 9 |
| 2. Pengertian Hasil Belajar | 15 |
| 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 19 |
| 4. Model Pembelajaran | 22 |
| 5. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial | 27 |
| 6. Kegiatan Ekonomi Di Indonesia | 30 |
| B. Kerangka Fikir | 34 |

| | |
|--|-----------|
| C. Penelitian Yang Relevan | 35 |
| D. Pengajuan Hipotesis | 36 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 44 |
| A. Desain Penelitian..... | 37 |
| B. Lokasi Penelitian..... | |
| C. Populasi dan Sampel | 41 |
| D. Defenisi Operasional..... | 43 |
| E. Instrument Pengumpulan Data..... | 44 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | |
| G. Teknik Analisis Data..... | 55 |
| H. Prosedur Penelitian..... | 60 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN..... | 66 |
| A. Deskripsi Data..... | 66 |
| 1. Deskripsi Hasil Penelitian | 66 |
| B. Uji Persyaratan Analisis..... | 68 |
| 1. Uji Normalitas Data | 68 |
| 2. Uji Homogenitas Data..... | 69 |
| C. Hasil Analisis Data..... | 70 |
| D. Pembasahan Hasil Penelitian | 72 |
| E. Keterbatasan Penelitian..... | 75 |

BAB V PENUTUP..... 76

A. Kesimpulan 76

B. Saran..... 77

DAFTAR PUSTAKA..... 78

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 1.1 | Rata-Rata Nilai IPS Siswa Kelas V-A dan V-B..... | 4 |
| Tabel 3.1 | Bagan <i>Posttest-Only Control Group Design</i> | 47 |
| Tabel 3.2 | Sebaran Populasi | 48 |
| Tabel 3.3 | Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPS | 51 |
| Tabel 3.4 | Hasil Uji Validitas Instrumen..... | 52 |
| Tabel 3.5 | Tingkat Reliabilitas Tes | 55 |
| Tabel 3.6 | Hasil Uji Reliabilitas Instrumen..... | 55 |
| Tabel 3.7 | Klasifikasi Tingkat Kesukaran..... | 57 |
| Tabel 3.8 | Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal..... | 57 |
| Tabel 3.9 | Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal | 59 |
| Tabel 3.10 | Hasil Uji Daya Beda Soal | 59 |
| Tabel 4.1 | Hasil Belajar Siswa Kelas Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> dan Kelas Model Pembelajaran Konvensional..... | 66 |
| Tabel 4.2 | Interpretasi Nilai Berdasarkan Interval | 67 |
| Tabel 4.3 | Hasil Uji Normalitas Data..... | 69 |
| Tabel 4.4 | Hasil Uji Homogenitas Data | 70 |
| Tabel 4.5 | Hasil Uji Independent Sample t Tes | 71 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|-------------|--|-----|
| Lampiran 1 | Silabus Pembelajaran | 80 |
| Lampiran 2 | RPP Kelas Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 85 |
| Lampiran 3 | RPP Kelas Model Pembelajaran Konvensional | 95 |
| Lampiran 4 | Soal Uji Coba Instrumen Tes | 103 |
| Lampiran 5 | Soal Postest | 110 |
| Lampiran 6 | Validitas Tes Uji Coba | 115 |
| Lampiran 7 | Reliabilitas Tes..... | 120 |
| Lampiran 8 | Tingkat Kesukaran Soal | 121 |
| Lampiran 9 | Daya Beda Soal..... | 126 |
| Lampiran 10 | Data Hasil Belajar Kelas <i>Role Playing</i> | 127 |
| Lampiran 11 | Data Hasil Belajar Kelas Konvensional..... | 129 |
| Lampiran 12 | Hasil Uji Normalitas Data..... | 131 |
| Lampiran 13 | Hasil Uji Homogenitas Data | 132 |
| Lampiran 14 | Hasil Uji Independent Sample t Tes..... | 133 |
| Lampiran 15 | Dokumentasi Kegiatan Penelitian..... | 134 |
| Lampiran 16 | Teks Scenario | 140 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan peserta didik untuk memimpin perkembangan potensi jasmani dan rohaninya ke arah kesempurnaannya. Pendidikan mengandung pengertian yang lebih luas dari pengajaran, karena sasaran pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh, jadi tujuannya adalah mengubah perilaku dan sikap anak didik dari yang bersifat negative ke positif, dari yang destruktif ke yang konstruktif, dari yang berakhlak buruk ke akhlak al-karimah, dan sebagainya.¹

Pendidikan adalah sebuah proses yang dilakukan anak manusia untuk mempersiapkan generasi muda. Sebagai sebuah proses maka pendidikan memerlukan media, ruang dan penataan, begitu juga dengan dengan generasi

¹ Rosdiana, (2015), *Dasar-Dasar Kependidikan*, Medan : Gema Ihsani, hal. 16

maka memerlukan pemahaman tentang manusia. Bagaimana memahami kondisi manusia secara tepat dan benar, agar pelaksanaan pendidikan dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan dan kehendaknya.² Dalam perkembangan, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental

Dalam pendidikan senantiasa diperlukan adanya upaya perbaikan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang sangat penting dalam pendidikan artinya berhasil atau tidaknya suatu tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, ada beberapa mata pelajaran yang harus diajarkan salah satunya mata pelajaran IPS. IPS merupakan suatu program yang merupakan keseluruhan yang ada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosial. Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengantarkan siswa berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya untuk dapat memecahkan masalah terkait kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri

² Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan:Perdana Publishing, hal.16

siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai salah satu hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³

Hasil belajar idealnya tidak hanya dalam bentuk pemahaman dan penguasaan ilmu pengetahuan semata tetapi juga sikap dan keterampilan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Artinya ada perubahan perilaku pada diri siswa baik dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik ke arah yang lebih baik daripada sebelum siswa memperoleh pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika nilai yang diperoleh siswa dapat memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Namun kenyataannya yang ditemui di lapangan hasil belajar IPS yang diperoleh sebagian besar siswa belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS di MIN 3 Kota Medan masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan buku paket saja. Di kelas siswa selalu diberikan pemahaman melalui transfer pengetahuan yang tercantum dalam buku teks. Seharusnya siswa dilatih berpikir dan membuat konsep berdasarkan pengamatan yang dilakukan melalui pengalaman interaksi dengan lingkungan. Untuk itu, guru

³ Ahmad susanto, (2013), teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar, jakarta: prenada media group, hal.5

harus membangun konsep yang dapat membantu siswa untuk menghubungkan pengalaman-pengalaman mereka dengan pelajaran yang diterima di sekolah dengan cara menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep IPS dan pemahaman siswa terhadap alam sekitarnya sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang tinggi.

Permasalahan tersebut juga terjadi di MIN 3 Kota Medan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti lakukan di kelas V MIN 3 Kota Medan, dalam proses pembelajaran kondisi kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru (*teacher centered*), guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah, metode Tanya jawab, dan pemberian tugas yang dikerjakan secara individu maupun kelompok. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan. Maka tercipta suasana kelas yang tidak kondusif dan kurang aktif, hal ini ditandai dengan suasana kelas ribut dan sebagian siswa juga bercerita disaat guru menjelaskandi depan kelas serta ketiak diberi pertanyaan kebanyakan siswa tidak memahami materi yang diajarkan. Sehingga hasil belajar IPS siswa yang diperoleh rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai IPA siswa kelas V-A dan V-B

| Kelas | KKM | Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester | Rata-rata Nilai Ujian Semester Ganjil | Presentase Ketuntasan |
|--------------|------------|--|--|------------------------------|
| V-A | 75 | 60 | 67 | 63,5% |
| V-B | 75 | 61 | 65 | 60 % |

(Sumber: TU MIN 3 Kota Medan)

Dari semua permasalahan yang dipaparkan di atas, maka dibutuhkan tindakan untuk memperbaiki aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat, yaitu model yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya, sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Bermain peran (*Role Playing*) ialah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudia diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”. Sedangkan menurut Sudjana, mengatakan bahwa “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang emnekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Pembelajaran dengan model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kessadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Langkah pokok *role playing* antara lain: memilih situasi bermain peran, mempersiapkan kegiatan bermain peran, memilih peserta/pemain peran, mempersiapkan penonton, memainkan peran, mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.⁴

⁴ Aris Shoimin, (2106), *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal.161

Model pembelajaran *role playing* memiliki keunggulan salah satunya siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, dan dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengetahui seberapa besar penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa sekolah dasar kelas V, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing*(Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilakukan di MIN 3 Kota Medan masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton.
3. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena siswa menganggap pembelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan.
4. Suasana hasil belajar yang tiddak kondusif dan kurang aktif\
5. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas V di MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran IPS kelas V di MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2018/2019?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas V di MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2018/2019?
2. Hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan model pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran IPS kelas V di MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2018/2019?

3. Pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MIN 3 Kota Medan tahun ajaran 2018/2019?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut bagi siswa.

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman dan pengetahuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPS dengan menggunakan model kooperatif role playing pada tingkat SD/MI.
- b. Bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif role playing dalam pembelajaran IPS di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, sebagai bahan masukan khususnya pada mata pelajaran IPS untuk menjadikan suatu model yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran.
- b. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran IPS memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Peneliti mengharapkan hasil belajar siswa meningkat serta belajar IPS menjadi menyenangkan bukan lagi menakutkan dan membosankan.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam penggunaan pendekatan yang sesuai dengan mata pelajaran agar bisa meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, peneliti ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersikap menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak akan pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar, maka seseorang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman, pengetahuan yang semulanya tidak pernah ia lakukan menjadi pernah ia lakukan, semua kegiatan tersebut dilakukan karena adanya belajar.

Belajar merupakan proses dari diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha(bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relative lama dan merupakan hasil pengalaman.⁵

Belajar bukan hanya menghafal dan atau bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya,

⁵ Purwanto, (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal.38

keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya dan lain-lain yang ada pada individu.

Oleh sebab itu belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila kita berbicara bagaimana mengubah tingkah laku seseorang.

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan atau kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan motorik seperti: belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan.⁶

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap individu baik laki-laki maupun perempuan dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat kehidupannya meningkat dengan baik di sisi Allah maupun di sisi manusia. Manusia merupakan makhluk belajar karena manusia memiliki rasa ingin tahu yang besar. Sejak manusia dilahirkan dan tumbuh serta berkembang, manusia selalu melakukan aktivitas belajar yang paling sederhana seperti mendengar, berbicara, berjalan, dan sebagainya. Dengan belajar kita mendapatkan ilmu pengetahuan dan Allah memberikan kemuliaan bagi orang-orang yang memiliki ilmu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi :

⁶ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal.45

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَاقِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
 وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُتُوا الْعِلْمَ
 دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ {11}

Artinya :

*“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu : “berlapang-
 lapanglah kamu dalam majlis “ maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi
 kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan : “ Berdirilah kamu “,
 maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman
 diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.
 Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan”.* (Q.S Al-Mujadilah Ayat 11)⁷

Ayat tersebut menjelaskan bahwa orang-orang yang beriman akan diberi kemuliaan dengan meninggikan derajatnya karena selalu menunaikan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Dan Allah juga memberikan kemuliaan kepada orang-orang yang berilmu pengetahuan, dengan belajar kita dapat memperoleh ilmu pengetahuan, baik itu ilmu agama maupun ilmu dunia. Ilmu pengetahuan yang telah kita peroleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari khususnya dan untuk manusia pada umumnya. Ilmu yang bermanfaat dapat menjadi sedekah jariyah yang pahalanya tidak akan putus meskipun sudah meninggal dunia.

Berdasarkan Ahmad Mustafa Al-Maghribi dari ayat tersebut dapat kita ketahui 3 hal sebagai berikut:

⁷ Departemen Agama RI, 2014, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung : Syamiil, hal.106

- 1) Bahwa para sahabat berupaya untuk saling mendekat pada saat berada didalam majelis Rasulullah Saw, dengan tujuan agar ia dapat mudah mendengar wejangan dari Rasulullah Saw yang diyakini bahwa wejangannya itu terdapat kebaikan yang amat dalam serta keistimewaan yang agung.
- 2) Bahwa perintah untuk saling meluangkan waktu dan meluaskan tempat ketika berada di majelis, tidak saling berdesakan dan berhimpitan dapat dilakukan sepanjang mungkin, karena cara demikian dapat menimbulkan keakraban di antara sesama orang yang berada di dalam majelis dan bersama-sama dapat mendengar wejangan Rasulullah Saw.
- 3) Bahwa pada setiap orang yang memberikan kemudahan kepada hamba Allah yang ingin menuju pintu kebaikan dan kedamian, Allah akan memberikan keluasan kebaikan dunia dan akhirat.⁸

Menurut psikologis, belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.⁹ Belajar mempunyai keuntungan baik individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu belajar secara terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran penting dalam mentransmisikan budaya pengetahuan dari generasi ke generasi. Dan dalam KKBI, belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu itu merupakan usaha manusia untuk memenuhi

⁸ Abudin Nata, (2010), *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan (Tafsir Al-Ayat Al-Tarbawiy)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, Hal.153

⁹ Ahmad Sabri, (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Ciputat: Quantum Teaching, hal.17

kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya, sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Istilah belajar juga tidak terlepas dari lingkungan pendidikan, baik pendidikan formal, pendidikan nonformal maupun informal. Oleh sebab itu belajar merupakan kebutuhan manusia itu sendiri. Belajar merupakan komponen paling vital dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, sehingga tanpa proses belajar sesungguhnya tidak pernah ada jenjang pendidikan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa kompleks. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar itu terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada lingkungan sekitar.

Berhasil atau gagalnya suatu proses pendidikan sangat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri. Hilgard dalam Makmun merumuskan belajar sebagai proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan pengalaman tertentu.¹⁰ Pengertian tersebut senada dengan pendapat Muhibbin yang menyatakan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹¹

Dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1-5 menjelaskan tentang keutamaan belajar yang berbunyi :

¹⁰ Abin Syamsuddin Makmun, (2004), *Psikologi Kependidikan*, Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, Hal.157

¹¹ Muhibbin Syah, (2009), *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, hal.68

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

1. “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan.”
2. “Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah”.
3. “Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha Pemurah”.
4. “Yang mengajar manusia dengan Pena”.
5. “Dia mengajarkan manusia apa yang belum diketahuinya”. (Q.S. AL-Alaq ayat 1-5).¹²

Menurut tafsiran ayat di atas ialah : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”: ini ayat pertama yang diterima Nabi SAW. Ayat ini mengandung perintah untuk membaca, menulis, dan menuntut ilmu, sebab ketiganya merupakan syiar agama islam.

“Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah”: Allah menciptakan manusia dengan bentuknya yang indah dan merupakan makhluk paling mulia dari segumpal darah atau sel sperma dan sel telur. Ilmu kedokteran modern menegaskan, bahwa sperma asal penciptaan manusia, mengandung banyak sel-sel tidak kelihatan dengan mata dan hanya kelihatan dengan mikroskop. Sel sperma itu memiliki kepala dan ekor. Betapa maha suci Allah pencipta terbaik. Alqurthubi berkata, “secara khusus manusia disebutkan disini untuk memuliakannya. Segumpal darah adalah bagian dari darah yang basah. Disebut demikian, Karena menempel pada apa yang dilewatinya karena ia basah.

¹²Ibid, Hal. 597

“*bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah*”, bacalah hai Muhammad dan Tuhanmu adalah Maha Agung dan mulia, tidak ada yang menyamai maupun setara dengan dia. Kesempurnaan kemurahan Allah ditunjukkan dengan pengajaran-Nya terhadap manusia akan apa yang tidak diketahui, “yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak dia ketahuinya”: Allah mengajarkan tulis-menulis dengan pena kepada manusia. Allah mengajarkan kepada manusia apa yang belum mereka ketahui, yaitu ilmu dan ma’rifat. Al-qurthubi berkata, “dalam ayat ini Allah mengingatkan keutamaan tulisan, sebab tulisan mengandung banyak manfaat besar yang tidak terbayangkan oleh manusia. Ilmu dibukukan, hikmah ditorehkan, kisah dan ucapan orang dahulu dijaga dan kitab-kitab Allah dijaga hanya dengan tulisan, seandainya tidak ada tulisan, maka urusan dunia dan agama hancur”.¹³

Makna dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa membaca merupakan bagian dari belajar. Membaca merupakan pembelajaran yang sangat penting. Dengan membaca kita dapat mengetahui berbagai pengetahuan atau ilmu. Setelah mendapat pengetahuan, kita dapat menuangkannya ke dalam buku dengan cara menulis melalui pena.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang, atau beberapa orang secara bersama untuk mendapatkan kompetensi, kemampuan, ilmu atau kepandaian, dengan melakukan interaksi antar sesama maupun dengan lingkungan

¹³ Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, (2011), *Shafwatut Tafasir Tafsir-Tafsir Pilihan Jilid 1 Al-Fath-An-Nas*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, hal. 768-769

di sekitarnya. Menuntut ilmu merupakan perintah langsung dari Allah SWT memberikan janji kepada manusia bahwa orang-orang yang berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Hal ini tercapai jika orang tersebut terus belajar untuk memperoleh pengetahuan.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diamati melalui penampilan siswa atau *learner's performance*. Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai dengan nilai atau skor. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kriteria tertentu.

Menurut Surya hasil belajar akan tampak dalam berbagai hal, yaitu 1) *kebiasaan*; misalnya siswa belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga akhirnya terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar. 2) *keterampilan*: misalnya menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. 3) *pengamatan*: yakni proses menerima, menafsirkan, dan member arti rangsangan yang masuk melalui indera-indera secara obyektif sehingga siswa mampu mencapai pengertian yang benar. 4) *berfikir Asosiatif*; yakni berfikir

dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan lainnya dengan menggunakan daya ingat. 5) *berfikir rasional dan kritis* yakni menggunakan prinsip-prinsip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis seperti “bagaimana” (*how*) dan “mengapa” (*why*). 6) *sikap* yakni kecenderungan yang relative menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan. 7) *inhibisi* (menghindari hal yang mubazir). 8) *apresiasi* (menghargai karya-karya bermutu. 9) *prilaku afektif* yakni prilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was dan sebagainya.¹⁴

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini dijelaskan oleh Bloom, yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Menurut Abdurrahman menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.”¹⁵ Menurut Dimiyati dan Mujiono, “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat pra belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut berwujud pada jenis-jenis ranah

¹⁴ Husamah & Dkk, (2016), *Belajar & Pembelajaran*, Malang: UMM Press, hal.19

¹⁵ Mulyono Abdurrahman, (2009), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal. 37.

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran".¹⁶

Berdasarkan hal di atas dapatlah diambil suatu kesimpulan bahwa hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Perubahan tingkah laku siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru dapat dari hasil tes yang diberikan setelah mendapat pengajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh usaha yang dilakukan siswa. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dari dalam diri siswa sehingga dengan demikian perubahan perilaku bagi siswa dan hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik dan meningkat.

Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga ranah itulah yang harus di jadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom dalam ranah kognitif itu terdapat jenjang pengetahuan, pemahaman, aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru, analisa, sintesa dan evaluasi, keenam jenjang tersebut adalah termasuk kemampuan dari ranah kognitif.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah yang berkaitan dengan sikap salah satu istilah dalam bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah

¹⁶ Dimiyati dan Mudjiono, (2009), *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 144.

laku. Menurut Ellis mengatakan bahwa sikap melibatkan beberapa pengetahuan situasi. Sedangkan menurut Anas Sudjiono menyatakan bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang yaitu: menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempribadi (mewatak).

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak baik gerak potot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya. Menurut Harrow membagi ranah psikomotorik kedalam lima level yang tersusun secara hirarki dimulai dari gerak sederhana sampai kegerak yang kompleks. Kelima level tersebut adalah: Meniru, manipulasi, ketepatan gerak, artikulasi, naturalisasi. Hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan prilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektif.¹⁷

Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa hasil belajar merupakan perubahan prilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan secara seksama supaya prilaku tersebut dapat dicapai sepenuhnya dan menyeluruh oleh siswa. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi

¹⁷ Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2014), hal. 53-60.

pembelajaran, sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif terhadap hasil belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan dua katagori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas belajar.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal yaitu meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

1) Faktor fisiologis

Faktor yang berhubungan dengan fisik individu. Kondisi fisik yang sehat akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan hasil belajar individu. Dan sebaliknya jika kondisi fisiknya lemah maka akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.¹⁸

2) Faktor psikis

Adalah kondisi rohaniah siswa dapat mempengaruhi kualitas perolehan pembelajaran. Namun diantara faktor-faktor rohaniah siswa pada umumnya dipandang lebih esensi adalah tingkat kecerdasannya, sikap, bakat, dan minat.

¹⁸ Baharuddin Dan Esa Nur Wahyuni, (2015), *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, Hal.23

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa adalah lingkungan sosial dan non sosial. Lingkungan sosial adalah para guru, dan teman-teman sekelas, dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin membaca dan diskusi dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa. Dan yang termasuk dalam lingkungan sosial siswa tersebut adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar tempat tinggal.

Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah orang tua dan praktik-praktik yang dilakukan orang tua terhadap anaknya akan mempengaruhi tingkat belajar mereka. Sedangkan lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.¹⁹

Sedangkan menurut Oemar Hamalik, faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi :

1) Faktor internal yaitu :

- a) Faktor biologis (jasmaniah) yang berhubungan dengan keadaan fisik siswa tersebut seperti kondisi kesehatan dan kondisi normal fisik (tidak mempunyai cacat tubuh).

¹⁹ Varia, Winansih (2009), *Psikologi Pendidikan*, Medan: La Tansa Press, hal.21-22

b) Faktor psikologis (rohaniah) yang berhubungan dengan kondisi mental tersebut. Faktor psikologis meliputi : intelegensi, minat, bakat, motivasi siswa yang bersangkutan.

2) Faktor eksternal yaitu :

- a) Faktor keluarga (cara orang tua dalam mendidik, relasi antar anggota keluarga, dan keadaan ekonomi).
- b) Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, kelengkapan fasilitas sekolah.
- c) Faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.²⁰

Dalam proses belajar faktor internal dan eksternal saling mempengaruhi dan saling berinteraksi ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar. Artinya kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi seseorang yang sedang belajar. Maksud dari mempengaruhi disini bahwa faktor internal dan eksternal tersebut dapat mendorong dan dapat pula menghambat seseorang yang sedang belajar untuk berprestasi. Untuk itu pengalaman terhadap faktor-faktor tersebut sangat penting sekali dalam rangka membantu peserta untuk mencapai prestasi belajar agar menjadi lebih maksimal.

²⁰ Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar* (Bandung : Tarsito, 2007), hal. 67-68.

4. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Tercapainya tujuan pembelajaran, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya dengan cara guru dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.²¹

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Joyce & Weil, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.²²

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

²¹ Istarani, (2014), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, Hal.1

²² Darmadi, (2017), *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, hal.42

tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Model pembelajaran mempunyai empat cirri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri khusus model pembelajaran adalah :

- a) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikri yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
- b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajarann mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
- c) Tingkah laku mengajar diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam melaksanakannya.
- d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.²³

²³ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, hal.43-44

b. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain Peran)

Model ini, *pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlubatan spontan yang disertai analisis.

Bermain peran ialah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudia diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”. Sedangkan menurut Sudjana, mengatakan bahwa “bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Tujuan Penggunaan Bermain Peran

Hamzah B.Uno mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk :

- Menggali perasaannya
- Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya
- Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain.

Hal senada dikemukakan oleh Ramayulis, yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut :

- Memahami perasaan orang lain
- Membagi pertanggung jawab dan memikulnya
- Menghargai pendapat orang lain
- Mengambil keputusan dalam kelompok
- Membantu penyelesaian diri dengan kelompok
- Memperbaiki hubungan sosial
- Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap
- Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah

Dengan demikian model bermain peran diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Disamping itu, dapat digunakan untuk merangsang pendapat peserta didik dan

menemukan kesempatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, pengembangan peran-peran yang dialami dan diamati.²⁴

c. Langkah-Langkah Model *Role Playing*

- 1) Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari sebelum KBM
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, sambil memerhatikan skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

²⁴ Istarani, (2014), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, hal.70-71

d. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kestiakawanan sosial yang tinggi
- 7) Dapat mengahayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja

e. Kekurangan Model pembelajaran *Role Playing*

- 1) Metode bermain peran (*role Playing*) memerlukan waktu yang relative panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilkinya
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu

- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat member kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

5. Hakikat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relative baru digunakan. Pendidikan IPS merupakan pedanan dari *sosial studies* dalam konteks kurikulum Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi nama lambang *Sosial Studies* yang mengembangkan kurikulum di AS.

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang terjadi didalam lingkungannya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.²⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dalam masyarakat baik perorangan maupun kelompok. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografis dan sejarah.

²⁵ Etin Solihatin, Dkk, (2007), *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal.14

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologis sosial.²⁶

b. Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Manusia saling membutuhkan satu dengan yang lain. Kebutuhan hidup manusia bermacam-macam. Di antaranya kebutuhan akan tempat tinggal, pakaian atau sandang, makanan, kesehatan, pendidikan, sarana transportasi, telekomunikasi, dan hiburan. Untuk memenuhi semua kebutuhan itu, manusia harus bekerja. Indonesia memiliki kenampakan alam yang berbeda. Ada dataran rendah, dataran tinggi atau pantai. Kondisi alam yang beraneka ragam menyebabkan lapangan kerja beraneka ragam pula, sesuai dengan kondisi alam atau keadaan suatu daerah. Kegiatan ekonomi meliputi jenis dan bentuk usaha bidang ekonomi, dan kegiatan ekonomi itu sendiri.

A) Jenis dan Bentuk Usaha Bidang Ekonomi

Untuk memenuhi segala kebutuhannya, manusia harus bekerja sesuai dengan kondisi wilayah tempat tinggalnya, pendidikan maupun sesuai dengan

²⁶ Trianti, (2010), model pembelajaran terpadu, Jakarta: bumi aksara, hal. 171

bakat keterampilannya. Kegiatan bekerja tersebut membentuk suatu usaha perekonomian yang berjalan di masyarakat.

1. Jenis-Jenis Usaha Bidang Ekonomi

Jenis-jenis usaha perekonomian yang ada di masyarakat Indonesia beraneka ragam, diantaranya adalah pertanian, perdagangan, perikanan, peternakan, industri kerajinan, dan jasa.

a. Pertanian

Hasil usaha pertanian adalah usaha yang menghasilkan bahan pangan. Di antaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, buah-buahan, dan sayur-sayuran. Tanaman ini mempunyai umur pendek (dapat dipanen tiga sampai enam bulan). Hasil pertanian yang berumur panjang adalah hasil perkebunan, seperti kelapa sawit, kopi, coklat, teh, dan sebagainya. Indonesia disebut sebagai negara agraris karena sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani.

Usaha pertanian banyak banyak terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Orang yang bekerja dalam bidang pertanian atau orang yang mengolah tanah dan bercocok tanam disebut sebagai petani. Petani dibedakan menurut jenis usahanya yang meliputi sebagai berikut.

- a) Petani sawah : mengolah sawah
- b) Petani lading : mengolah lahan kering
- c) Petani perkebunan : mengolah lahan luas untuk tanaman perkebunan
- d) Petani tambak : mengolah lahan untuk tambak

b. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Pedagang menjual barang ke konsumen. Pedagang disebut sebagai perantara. Jenis usaha perdagangan, diantaranya pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dan lain-lain.

Menurut tempat usahanya, pedagang dibedakan menjadi sebagai berikut :

- a) Pedagang tetap, yaitu pedagang yang memiliki tempat yang tetap, misalnya berdagang di pasar, ruko (rumah toko), toko, warung atau mal/supermarket.
- b) Pedagang asongan, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berdagang dengan cara berkeliling.
- c) Pedagang kaki lima, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berpindah-pindah tempatnya. Contohnya, pedagang di pinggir jalan raya atau trotoar.

c. Perikanan

Perikanan adalah kegiatan usaha dalam budidaya ikan. Budidaya ikan adalah kegiatan mengembangbiakan ikan. Nelayan adalah orang yang mencari ikan di laut. Indonesia memiliki wilayah perairan yang lebih luas daripada daratannya. Penduduk yang tinggal di sekitar pantai lebih banyak yang menjadi nelayan.

d. Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen. Peternak adalah orang yang

pekerjaannya memelihara hewan. Jenis-jenis hewan peternakan dibedakan menjadi sebagai berikut :

- a) Peternakan hewan besar : memelihara sapi, kerbau, kuda, babi.
- b) Peternakan hewan besar : memelihara biri-biri, kambing, kelinci.
- c) Peternakan ikan : memelihara lele, ikan mas, mujair, dan gurame.
- d) Peternakan unggas : memelihara puyuh, ayam, itik, dan burung.

e. Industri Kerajinan

Industry adalah kegiatan usaha bahan baku menjadi bahan jadi. Kerajinan adalah kegiatan membuat peralatan dari bahan seadanya. Industri lebih mengacu pada kegiatan usaha yang berskala besar (dalam jumlah besar). Kerajinan adalah usaha dalam jumlah kecil. Pengrajin adalah orang yang pekerjaannya membuat kerajinan. Barang kerajinan biasanya pengerjaannya secara perorangan (bukan perusahaan).

Contoh insutri, antara lain pembuatan sapu, jaket, pakain, tas, industry elektronik, dan otomotif (mesin mobil). Industry yang berskala besaar memiliki tenaga kerja yang banyak dan biasanya disebut perusahaan.

Contoh kerajinan, antara lain kerajinan perak (perhiasan), peralatan dapur/rumah tangga, kerajinan gerabah (tanah liat), dan kerajinan aksesoris, tas, tikar, dan sebagainya.

f. Jasa

Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan konsumen. Contoh usaha adalah perusahaan angkutan, perusahaan asuransi, pengacara, dokter, bank, bengkel, warung internet, warung telekomunikasi (wartel), dan rental computer.

2. Bentuk Usaha Menurut Pemiliknya

Bentuk usaha dalam bidang masyarakat ada yang dikelola sendiri (milik perorangan) dan ada pula yang dikelola secara kelompok (milik bersama). Menurut pengelolaan dan kepemilikan usaha, bentuk usaha dibedakan menjadi dua, yaitu milik perorangan (perusahaan perorangan) dan milik bersama (perusahaan persekutuan).

Perusahaan perorangan adalah usaha yang modalnya dimiliki satu orang dan kegiatan usahanya dijalankan sendiri oleh pemiliknya. Bentuk usaha ini banyak ditemukan karena sederhana, mudah cara pendiriannya, pajak ringan, dan modalnya sedikit. Perusahaan perseorangan, diantaranya adalah perusahaan sepatu, perusahaan perak, dan perusahaan batik,.

Perusahaan milik bersama dinamakan perusahaan persekutuan. Anggotanya terdiri dari atas beberapa orang yang bekerja sama untuk mendapatkan keuntungan. Setiap anggota bertanggung jawab atas kewajiban-kewajiban usaha persekutuannya. Usaha persekutuan terdiri atas sebagai berikut :

a. Persekutuan Firma

Persekutuan firma adalah persekutuan antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha bersama dengan usaha nama dan semua anggota bertanggung jawab penuh atas usaha yang dijalankan. Pembagian keuntungan didasarkan atas perbandingan modal yang ditanamkan.

b. Persekutuan Komanditer

Persekutuan komanditer (CV) adalah persekutuan antara dua orang atau lebih untuk menjalankan usaha bersama. Seorang diantaranya sebagai sekutu aktif, sedangkan yang lainnya sebagai sekutu passif komanditer (sekutu diam). Sekutu

aktif bertanggung jawab penuh atas kelancaran usaha, sedangkan sekutu diam mempercayakan jalannya usaha pada sekutu aktif.

c. Perseroan Terbatas

Perseroan terbatas (PT) adalah suatu persekutuan untuk menjalankan usaha yang modalnya diperoleh dari penjualan saham yang nilai nominalnya sama besar. Orang yang membeli saham disebut pesero. Setiap pesero bertanggung jawab pada saham yang ditanamkan. Pemilik Perseroan Terbatas adalah pemegang saham.

d. Badan Usaha Milik Negara

BUMN adalah usaha yang modalnya berasal dari negara yang bertujuan membangun ekonomi nasional. Pimpinan perusahaan adalah sebagai penentu kebijakan yang juga mengurus kekayaan perusahaan.

Menurut Inpres No. 17/1967 dan UU No. 9/1969 tanggal 1 Agustus 1969, ada tiga jenis BUMN yaitu sebagai berikut :

1) Perusahaan jawatan (Perjan)

Perjan adalah perusahaan yang memberikan pelayanan kepada masyarakat, tidak semata-mata mencari keuntungan. Contohnya PJKA (Perusahaan Jawatan Kereta Api).

2) Perusahaan umum (Perum)

Perum adalah perusahaan yang modalnya berasal dari negara. Selain melayani masyarakat, perum juga mencari keuntungan. Contohnya Perum DAMRI dan Perum Bulog.

3) Perusahaan perseeroan (Persero)

Persero adalah perusahaan negara terbatas yang mencari keuntungan, baik yang sahamnya sebagian atau seluruhnya dimiliki negara. Hal ini diatur dalam kitab Undang-Undang Hukum Dagang. Sekarang Perjan dan perum diubah menjadi Persero (PT). PT modalnya berupa saham-saham. Jadi Persero bukan hanya milik negara tapi juga swasta. Contoh Persero, antara lain PT Kereta Api Indonesia, PT PLN, PT Indosat, PT Semen Cibinong, PT Taspen, dan PT Jasa Raharja. Dalam hal ini masyarakat boleh membeli saham melalui pasar modal. Persero yang demikian disebut PT Terbuka (Tbk), dan PT INDOSAT Tbk. Ada juga yang belum dijual sahamnya, yaitu PT PLN, PT POSINDO, dan PT GIA.

e. Badan Usaha Swasta

Badan usaha swasta adalah badan usaha yang didirikan, dimiliki, dimodali dan dikelola oleh satu atau beberapa orang, biasanya bergerak di bidang perdagangan industri, pertanian, ataupun jasa. Bentuk dari badan usaha swasta, di antaranya PT, Firma, CV, dan Perusahaan Perorangan.

f. Koperasi

Koperasi adalah badan usaha yang berdasarkan usaha bersama dan berdasarkan kekeluargaan. Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama. Berdasarkan UU pokok Perkoperasian No 12/1967, koperasi berdasarkan kekeluargaan dan kegotongroyongan. Di samping itu, koperasi juga berfungsi sebagai berikut.

- a) Alat perjuangan ekonomi
- b) Alat pendemokrasian ekonomi nasional

- c) Salah satu urat nadi perekonomian Indonesia
- d) Alat memperkokoh kedudukan bangsa

Tujuan koperasi adalah menyejahterakan anggotanya. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 Pasal 33 ayat (1), yaitu *bentuk perekonomian yang disusun atas usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan*. Koperasi juga sesuai dengan UU No. 25/1992 tentang koperasi sebagai *gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas kekeluargaan*. Koperasi didirikan pertama kali oleh Drs. Moh. Hatta. Oleh karena itu, beliau mendapat sebutan sebagai *Bapak Koperasi Indonesia*.

Landasan koperasi ada tiga, yaitu landasan adil berupa Pancasila, landasan structural berupa UUD 1945, dan landasan mental berupa rasa karsa, rasa, setia kawan, dan kesadaran berpribadi. Ciri koperasi adalah swakarsa, swadaya, dan swasembada.

Manfaat koperasi di antaranya adalah anggota dapat memenuhi kebutuhannya dengan harga murah, pembayaran dapat diangsur, melayani peminjaman dengan jasa kecil terciptanya hubungan kekeluargaan. Menurut usahanya, koperasi dibedakan menjadi koperasi konsumsi, koperasi simpan pinjam, koperasi produksi, dan koperasi serba usaha.

B) Kegiatan Ekonomi

Dalam kehidupan dan kegiatan ekonomi sehari-hari, kita tidak dapat lepas dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiganya saling berkaitan dan berkesinambungan.

1. Kegiatan Produksi

Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Orang yang melakukan produksi disebut produsen. Yang termasuk kegiatan produksi, antara lain periklanan, industri, dan kerajinan. Contoh jenis produksi hasil dari olahan teknologi adalah sebagai berikut.

- a) Jenis produk makanan, misalnya tahu, tempe, tape, selai, terasi, dan lain-lain.
- b) Jenis produk minuman seperti serbat, sirup, the, minuman ringan dan lain-lain.
- c) Jenis produk keperluan sehari-hari, misalnya obat-obatan, sabun, dan lain-lain.

2. Kegiatan Distribusi

Distribusi adalah penyebaran hasil produksi ke konsumen. Produk yang dihasilkan produsen disalurkan ke pemakai atau konsumen melalui perantara. Perantara atau orang yang menyalurkan hasil produksi ke konsumen disebut distributor. Agar proses distribusi lancar perlu adanya distributor.

3. Kegiatan Konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan memakai atau menghasilkan barang untuk memenuhi kebutuhan, baik berupa barang maupun jasa. Konsumen adalah orang yang memakai hasil produksi. Contoh kegiatan konsumsi, antara lain kegiatan menghasilkan makanan dan kegiatan menggunakan kendaraan.

B. Kerangka Fikir

Hakikat hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa yang menghasilkan tambahan pengetahuan dalam pembelajaran IPS akibat belajar. Perubahan itu disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas pelajaran IPS yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Adapaun yang mempengaruhi pencapaian dalam mengajar adalah penggunaan dan pemilihan strategi ataupun pendekatan dalam proses belajar mengajar. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran berupa kegiatan yang dapat memberikan bantuan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

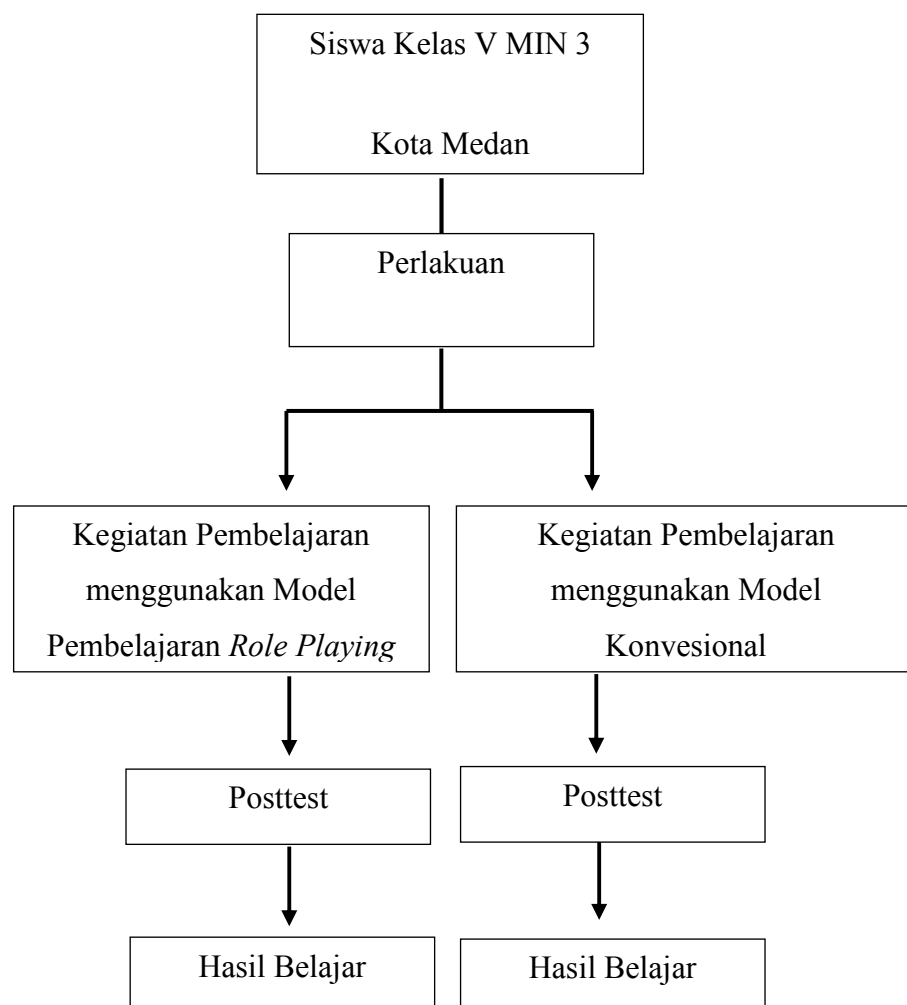
Penelitian ini dilakukan dari pemikiran IPS adalah ilmu yang pokok bahasannya adalah ilmu fisik dan ilmu sosial. Hal yang dipelajari dalam IPS adalah tingkah laku dalam masyarakat baik perorangan maupun kelompok atas dasar realitas dan fenomena sosial. Berdasarkan kurikulum IPS di SD/MI, IPS merupakan cara mencari tahu tentang dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah model *Role Playing*. Model ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi dan merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Role Playing* disebut dengan “bermain peran” karena pada proses pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan model pembelajaran *Role Playing*

dapat membuat siswa lebih aktif karena siswa dapat menemukan makna jati diri di sunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Pada penelitian ini, kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam menyampaikan materi pelajaran. Dan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam menyampaikan materi pelajaran. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajar IPS kelas V. Berikut ini alur kerangka pikir dapat dilihat dari diagram berikut ini:

Rancangan Pola Pikir Penulis



C. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Md. Adi Ary Martha, Gd Meter, Wyn Sujana, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbatuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe role playing berbasis karakter berbatuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas V semester 1 SD Gugus 4 kerobokan kelod. Pengambilan sampel dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah SD No 3 kerobokan kelod sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar IPS yang merupakan penggabungan nilai kognitif dan afektif. Nilai kognitif dikumpulkan menggunakan tes belajar dalam bentuk tes pilihan ganda biasa sedangkan nilai afektif dikumpulkan melalui teknik observasi yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan. Data analisis dengan uji-t. rata-rata hasil belajar IPS yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis karakter berbatuan media audiovisual lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan konvensional (80,30-75,77). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* berbasis karakter berbatuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti

pembelajaran konvensional dengan t hitung = 3,19 > t tabel = 2,00 pada derajat kebebasan 58 disignifikan 5%.²⁷

Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang saya lakukan yakni dalam pengambilan sampel saya menggunakan teknik sampling jenuh. Sedangkan penelitian di atas menggunakan taknik random sampling. Dalam proses analisis data saya menggunakan uji T-Test dengan bantuan *SPSS v.21* sedangkam penelitian di atas menggunakan uji-t.

2. Penelitian oleh Sidiq Saputra, Maskun, dan Suparman Arif, “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar taraf signifikansi pengaruh model *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Berdasarkan analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji *t paired* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan besarnya pengaruh yang diberikan model *role playing* sebesar 0,283 jika dimasukan kedalam interprestasi korelasi termasuk kategori cukup signifikan.²⁸ Penelitian saya menggunakan metode quasi experiment dengan rancangan non aquivalent control group design sedangkan penelitiaatas

²⁷ Md. Ady Ary Martha, Gd Meter, Wyn Sujana, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbatuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V GUGUS 4 Kerobokan Kelod”, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol: 2 No: 1 Tahun 2014

²⁸ Sidiq Saputra, Maskun Dan Suparman Arif, *Pengaruh Model Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*, March 7, 2017

menggunakan metode eksperimen dengan rancangan pretest-posttest control group design.

3. Penelitian oleh Tien kartini, “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Dikelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.²⁹ Berdasarkan penelitian diatas, terdapat perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang saya lakukan yakni penelitian yang saya gunakan menggunakan quasi eksperimen sedangkan penelitian diatas menggunakan penelitian tindakan kelas dan melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka, sedangkan penelitian saya menggunakan teknik pengumpulan data observasi, tes, dan dokumentasi.

²⁹Tien Kartini, “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”, Jurnal Pendidikan Dasar, No: 8 Oktober 2007

4. Penelitian oleh Made Wira Adnyana, Ketut Adnyana Putra, Nengah Suadnyana, “pengaruh model pembelajaran role playing berbasis *tat twam asi* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran role playing berbasis *tata twam asi* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 14 Kesiman sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 6 kesiman sebagai kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh t hitung sebesar 4,634. Taraf signifikansi 5% dan $dk=67$ diperoleh batas penolakan hipotesis nol sebesar 2,00. Berarti t hitung $>$ t tabel yaitu $4,634 > 2,00$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata skor penguasaan kompetensi penguasaan IPS kelompok eksperimen $X = 0,60 > x = 0,41$ siswa kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing berbasis *tat twam asi* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Budi Utomo Tahun Ajaran 2016/2017.³⁰

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat perbedaan penelitian yang saya lakukan yakni dalam pengambilan sampel saya menggunakan teknik sampling. dalam proses analisis data saya menggunakan uji t-test dengan bantuan *spss v.21* sedangkan penelitian di atas menggunakan uji-t.

³⁰ I Made Wira Adnyana, I Ketut Adnyana Putra, I Nengah Suadnyana (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tat Twam Asi Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS*. International Journal of Elementary Education. Vol.1 (4) pp. 299-307.

5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budi Legowo (2016) yang berjudul “Learning Strategy of Role Playing in The Material Submission of The Nuclear Power Application Environmental Physics Subjects”. Penelitian ini dilakukan Pembentukan Pembangkit Listrik Tenaga Nuklir (PLTN) yang disampaikan dalam kursus Fisika Lingkungan Departemen Fisika Fakultas Matematika dan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret menggunakan strategi bermain peran. Strategi ini membawa siswa aktif memainkan peran pemerintah (pembuat kebijakan), sebah kelompok ilmuwan (netral) dan kelompok masyarakat yang menolak. Studi literature dan kelompok diskusi yang dialkukan oleh siswanya untuk merangkum kembali pengetahuan tentang tenaga nuklir tanaman, sesuai dengan peran yang akan disajikan dalam kuliah. Kursus dibuat dibentuk debat terbuka, dimana dosen bertindak sebagai moderator/fasilitator. Strategi ini mendorong siswa untuk mengasah keterampilan belajar mandiri (individu atau kelompok) dan dapat membantu siswa menghargai pengetahuannya baik dalam diskusi kecil (kelompok) juga sebagai penyampaian secara terbuka (debat publik).³¹

³¹Budi Legowo, *Learning Strategy Of Role Playing In The Material Submission Of The Nuclear Power Application Environmental Physics Subjects*, *International Journal Of Active Learning*, 2016 Universitas Negeri Semarang, ISSN 2528-505X

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang kita hadapi.³²Berdasarkan teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di MIN 3 Kota Medan

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V di MIN 3 Kota Medan

³² Salim, (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 98-99

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Posstest-Only Control Group Design*. *Quasi Experimental Design* adalah desain yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.³³

Dalam desain ini, baik kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol dibandingkan, kendati kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui random. Dua kelompok yang ada diberikan perlakuan, dan terakhir *posttest*.³⁴ Berikut rancangan atau design yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Bagan *Posstest-Only Control Group Design*

| Kelompok | Perlakuan | Posttest |
|------------|-----------|----------------|
| Eksperimen | X | O ₁ |
| Kontrol | | O ₂ |

Keterangan:

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

(hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan)

³³ Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, h. 77.

³⁴Ibid, hal. 77

O_1 = Pemberian tes akhir (Posttest menggunakan model pembelajaran *Role Playiing*)

O_2 = Pemberian tes akhir (Posttest menggunakan model pembelajaran Konvensional)

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 kota Medan Jl. Pembangunan I No.51, kecamatan Medan Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 16 September 2019 sampai dengan bulan 30 September 2019 dan dilaksanakan secara bertahap pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut dengan *universe*.³⁵ Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Pelajaran 2018/2019, yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 61 orang siswa.

Tabel 3.2 Sebaran Populasi

| KELAS | JUMLAH SISWA |
|---------------|--------------|
| V-A | 30 |
| V-B | 31 |
| Jumlah | 61 |

(Sumber: TU MIN 3 Kota Medan)

³⁵Salim, *Op.Cit.*, hal. 113.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang merupakan kategori dari teknik sampling *nonprobability sampling*. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.³⁶ Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil. Adapun kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-A dan kelas V-B, kelas V-A sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan kelas V-B sebagai kelas kontrol berjumlah 31 siswa.

D. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Bermain peran ialah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudia diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya”. Langkah pokok role playing antara lain: memilih situasi bermain peran, mempersiapkan kegiatan bermain peran, memilih peserta/pemain peran, mempersiapkan penonton, memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran), mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.
- b) Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kemampuan siswa dalam memenuhi pencapaian atau target dalam belajar dalam satu kompetensi dalam belajar dengan melalui tes hasil belajar IPS materi

³⁶ Sugiyono, *Op.Cit.*, h. 85.

kegiatan ekonomi di Indonesia baik selama proses pembelajaran maupun diakhir pembelajaran. Tes berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Pilihan ganda adalah bentuk tes yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a, b, c dan d.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrument, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya.³⁷ Tes yang digunakan merupakan tes tertulis berbentuk pilihan berganda. Tes pilihan berganda adalah sejenis kemampuan belajar yang memilih jawaban berdasarkan pilihan yang telah disediakan.

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali dengan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran. Sedangkan tes akhir diberikan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Setiap soal yang dijawab benar diberi bobot skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0 dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

³⁷Nana Sudjana, (2016), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 35.

Kisi-kisi instrument tes (setelah dilakukan uji validasi tes oleh Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd) diterangkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

| NO | Kompetensi Dasar | Indikator Materi | Indikator Peilaian | Nomor Soal | Jumlah |
|-----------|--|--|---------------------------|------------------------------|---------------|
| 1 | Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia | Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia | C1 | 1,4, 8, 10, 11, 13, 15 | 7 |
| | | Memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok | C2 | 2, 9, 14, 17, 21, 22, 25, 28 | 8 |
| | | Memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha | C3 | 5, 6, 18, 20, 26, 29, 30 | 7 |
| | | Memberi contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia. | C4 | 3, 7, 12, 16, 19,23, 24, 27 | 8 |
| | Jumlah | | | | 30 |

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

a. Validitas Tes

Uji validitas adalah uji kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang sebenarnya. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Selain itu, instrument dikatakan valid apabila

mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sehingga suatu instrument yang valid adalah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Perhitungan validitas butir tes yang menggunakan tes *product moment* angka kasar dengan bantuan *SPSS V.21* yaitu³⁸:

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

Keterangan:

- N = Jumlah siswa yang mengikuti
- X = Hasil tes IPA yang dicari validitasnya
- Y = Skor total
- r_{xy} = Koefisien validitas tes

Untuk menafsirkan validitas tiap item pertanyaan tes, maka r tersebut dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5 % maka instrument itu dianggap valid dan juga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dianggap tidak valid.

Data hasil uji validitas dengan bantuan *SPSS versi 21* dapat lihat pada tabel 3.4 berikut.

³⁸Indra Jaya,(2010), *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*,Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 122

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen

| No Soal | Pearson Correlation | r_{tabel} | Keterangan |
|---------|---------------------|--------------------|-------------|
| 1 | 0,309 | 0,396 | Tidak Valid |
| 2 | 0,496 | 0,396 | Valid |
| 3 | 0,462 | 0,396 | Valid |
| 4 | 0,501 | 0,396 | Valid |
| 5 | 0,559 | 0,396 | Valid |
| 6 | 0,407 | 0,396 | Valid |
| 7 | 0,524 | 0,396 | Valid |
| 8 | 0,458 | 0,396 | Valid |
| 9 | -0,136 | 0,396 | Tidak Valid |
| 10 | 0,435 | 0,396 | Valid |
| 11 | 0,503 | 0,396 | Valid |
| 12 | 0,416 | 0,396 | Valid |
| 13 | 0,416 | 0,396 | Valid |
| 14 | 0,422 | 0,396 | Valid |
| 15 | 0,413 | 0,396 | Valid |
| 16 | 0,187 | 0,396 | Tidak Valid |
| 17 | 0,069 | 0,396 | Tidak Valid |
| 18 | 0,103 | 0,396 | Tidak Valid |
| 19 | 0,470 | 0,396 | Valid |
| 20 | 0,471 | 0,396 | Valid |
| 21 | 0,302 | 0,396 | Tidak Valid |
| 22 | 0,435 | 0,396 | Valid |
| 23 | 0,472 | 0,396 | Valid |
| 24 | 0,477 | 0,396 | Valid |
| 25 | 0,509 | 0,396 | Valid |
| 26 | 0,275 | 0,396 | Tidak Valid |
| 27 | 0,302 | 0,396 | Tidak Valid |
| 28 | 0,478 | 0,396 | Valid |
| 29 | 0,481 | 0,396 | Valid |
| 30 | 0,509 | 0,396 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas, 20 dari 30 soal dinyatakan telah valid karena besar *Pearson Correlation* (r_{hitung}) masing-masing butir soal lebih besar daripada t_{tabel} kecuali pada soal no 1, 9, 16, 17, 18, 21, 26, 27 dinyatakan tidak valid karena

r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel sejumlah 25 siswa sebesar 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,396$ maka butir soal tersebut dianggap valid, sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,396$ maka butir soal tersebut dianggap tidak valid.

b. Reabilitas Test

Reabilitas merupakan ketetapan suatu tes tersebut yang diberikan kepada subjek yang sama. Suatu tes dikatakan reliable apabila beberap kali pengujian menunjukkan hasil yang relative sama. Teknik pengujian reliabilitas yang digunakan adalah *Cronbach Alphas* dengan bantuan *SPSS versi 21*. Untuk menentukan realibilitas tes dipakai rumus Kuder Richardson (KR-20) dengan bantuan *SPSS V.21*³⁹ :

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya item soal

p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah, ($q = 1 - p$)

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

S = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah skor varians)

Untuk mencari varians total digunakan rumus sebagai berikut :

³⁹Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta : Bumi Aksara, h. 115.

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

Keterangan:

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

N = Banyaknya sampel/siswa

Untuk koefisien reliabilitas tes selanjutnya dikonfirmasi ke r_{tabel} *Product Momenta* = 0,05. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka tes dinyatakan reliabel. Kemudian koefisien korelasi dikonfirmasi dengan indeks keterandalan.

Tingkat reliabilitas soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3.5.
Tingkat Reliabilitas Tes

| No. | Indeks Reliabilitas | Klasifikasi |
|-----|---------------------------|---------------|
| 1. | $0,0 \leq r_{11} < 0,20$ | Sangat rendah |
| 2. | $0,20 \leq r_{11} < 0,40$ | Rendah |
| 3. | $0,40 \leq r_{11} < 0,60$ | Sedang |
| 4. | $0,60 \leq r_{11} < 0,80$ | Tinggi |
| 5. | $0,80 \leq r_{11} < 1,00$ | Sangat tinggi |

(Sumber : Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*)

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan *SPSS versi 21* dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.6
Hasil Uji Realibilitas Instrumen

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .808 | 30 |

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas:

- a) $Cronbach\ Alpha > r_{tabel}$ = Reliabel
- b) $Cronbach\ Alpha < r_{tabel}$ = Tidak Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS versi 21* diperoleh bahwa $Cronbach\ Alpha > 0,396$ yakni sebesar $0,808 > 0,396$ dimana soal tes tersebut dapat dikatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas “tinggi sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Kota Medan.

c. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir.⁴⁰ Soal yang baik adalah yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya, soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 0,1. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal.

Indeks kesukaran butir-butir soal ditentukan dengan rumus dan bantuan

SPSS V.21 :⁴¹

⁴⁰Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islami*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h. 116.

⁴¹*Ibid.*, h. 118.

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

Keterangan :

B : Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

P : Tingkat kesukaran soal

JS : Jumlah seluruh siswa

Tabel 3.7
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

| Besar P | Interpretasi |
|-------------|--------------|
| 0,00 – 0,30 | Sukar |
| 0,31 – 0,70 | Sedang |
| 0,71 – 1,00 | Mudah |

(Sumber, Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*)

Data hasil uji tingkat kesukaran soal dengan bantuan *SPSS versi 21* dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

Tabel 3.8
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

| No Soal | Mean | Kategori |
|---------|------|----------|
| 1 | 0,88 | Mudah |
| 2 | 0,84 | Mudah |
| 3 | 0,96 | Mudah |
| 4 | 0,80 | Mudah |
| 5 | 0,88 | Mudah |
| 6 | 0,76 | Mudah |
| 7 | 0,80 | Mudah |
| 8 | 0,64 | Sedang |
| 9 | 0,96 | Mudah |
| 10 | 0,92 | Mudah |
| 11 | 0,88 | Mudah |
| 12 | 0,96 | Mudah |
| 13 | 0,96 | Mudah |

| | | |
|----|------|--------|
| 14 | 0,84 | Mudah |
| 15 | 0,68 | Sedang |
| 16 | 0,72 | Mudah |
| 17 | 0,92 | Mudah |
| 18 | 0,68 | Sedang |
| 19 | 0,76 | Mudah |
| 20 | 0,68 | Sedang |
| 21 | 0,92 | Mudah |
| 22 | 0,92 | Mudah |
| 23 | 0,84 | Mudah |
| 24 | 0,64 | Sedang |
| 25 | 0,68 | Sedang |
| 26 | 0,84 | Mudah |
| 27 | 0,92 | Mudah |
| 28 | 0,52 | Sedang |
| 29 | 0,56 | Sedang |
| 30 | 0,68 | Sedang |

Berdasarkan hasil pengujian tingkat kesukaran soal dengan bantuan *SPSS versi 21* dapat diketahui bahwa dapat diperoleh 22 soal dengan tingkat mudah, 8 soal dengan tingkat sedang. Hasil uji tingkat kesukaran soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan ukuran tertentu. Untuk bisa menentukan daya pembeda, terlebih dahulu diurutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah. Kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk menentukan daya beda soal maka digunakan rumus yaitu:⁴²

⁴²*Ibid.*, h. 118-121.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan:

BA: banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

BB: banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

JA: banyaknya peserta kelompok atas.

JB: banyaknya peserta kelompok bawah.

D : daya pembeda.

PA : Proposi subjek kelompok atas yang menjawab benar.

PB : Proposi subjek kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 3.9
Klasifikasi Indeks Daya Bada Soal

| No. | Indeks Daya Bada | Klasifikasi |
|-----|------------------|-------------|
| 1. | 0,00 – 0,20 | Jelek |
| 2. | 0,21 – 0,40 | Cukup |
| 3. | 0,41 – 0,70 | Baik |
| 4. | 0,71 – 1,00 | Baik Sekali |

(Sumber, Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*)

Data hasil pengujian daya beda soal dengan bantuan *SPSS versi 21* dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut.

Tabel 3.10
Hasil Uji Daya Bada Soal

| No Soal | Corrected Item-Total Correlation | Keterangan |
|---------|----------------------------------|------------|
| 1 | 0,240 | Cukup |
| 2 | 0,430 | Baik |
| 3 | 0,427 | Baik |
| 4 | 0,429 | Baik |
| 5 | 0,505 | Baik |
| 6 | 0,322 | Cukup |
| 7 | 0,453 | Baik |
| 8 | 0,366 | Cukup |
| 9 | -0,179 | Tidak Baik |

| | | |
|----|--------|------------|
| 10 | 0,384 | Cukup |
| 11 | 0,445 | Baik |
| 12 | 0,379 | Cukup |
| 13 | 0,379 | Cukup |
| 14 | 0,351 | Cukup |
| 15 | 0,320 | Cukup |
| 16 | 0,086 | Jelek |
| 17 | 0,008 | Jelek |
| 18 | -0,002 | Tidak Baik |
| 19 | 0,390 | Cukup |
| 20 | 0,383 | Cukup |
| 21 | 0,245 | Cukup |
| 22 | 0,384 | Cukup |
| 23 | 0,404 | Baik |
| 24 | 0,387 | Cukup |
| 25 | 0,425 | Baik |
| 26 | 0,196 | Jelek |
| 27 | 0,245 | Cukup |
| 28 | 0,384 | Cukup |
| 29 | 0,388 | Cukup |
| 30 | 0,425 | Baik |

Untuk menentukan daya beda soal dengan bantuan *SPSS versi 21*, dapat dilihat dari nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada uji reliabilitas. Berdasarkan hasil uji daya beda soal dengan bantuan *SPSS versi 21*, maka dapat disimpulkan bahwa dari 30 soal yang disediakan, terdapat 9 soal kategori baik, 16 soal kategori cukup, 3 soal kategori jelek dan 2 soal kategori tidak baik. Hasil pengujian daya beda soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara mempermudah untuk mendapatkan data. Teknik yang tepat untuk digunakan dalam mengumpulkan suatu data yang diperoleh dari tes hasil belajar IPA, kepada siswa yang diberikan setelah seluruh

proses belajar mengajar berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi, yaitu peneliti mengamati secara langsung terhadap objek yang sedang ditelaah. Adapun data yang dapat diobservasi adalah mengenai kegiatan guru dalam melaksanakan tugas mengajar terkait dengan proses pembelajaran IPS di kelas V, serta kegiatan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Tes

Tes merupakan instrument atau alat untuk mengukur perilaku, atau kinerja (performance) seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntut penemuan tugas-tugas kognitif. Tes untuk mengukur hasil belajar Ilmu Penegathuan Sosial siswa kelas V MIN 3 Kota Medan, dari segi kognitif yakni lembar tes soal pilihan berganda atau *multiple choice* 20 soal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku dan surat kabar. Dokumentasi dalam penelitian ini bersifat sekunder karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan memperoleh data-data nama siswa dan hasil belajar siswa MIN 3 Kota Medan, nilai KKM mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Menghitung Standar Deviasi

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:

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

3. Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas skor tes pada masing-masing kelompok digunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS versi 25*.⁴³ Langkah-langkahnya :

- a. Menentukan Kumulatif Proporsi (kp)

$$kp = \frac{F_{kumulatif}}{n}$$

- b. Mencari bilangan baku

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan:

X_i = Skor tujuan

\bar{X} = Mean (rata-rata sampel)

S = Standar Deviasi

- c. Menentukan luas kurva Z_i (menggunakan Z_{tabel})

⁴³*Ibid.*, h. 110.

d. Menentukan a_1 dan a_2 :

A_2 : Selisih Z_{tabel} dan kp pada batas atas ($a_2 = \text{Absolut} (kp - Z_{\text{tabel}})$)

A_1 : Selisih Z_{tabel} dan kp pada batas bawah ($a_1 = \text{Absolut} (a_2 - \frac{f^i}{n})$)

e. Menentukan harga mutlak dari a_1 dan a_2 , dinotasikan dengan D_o

f. Menentukan harga D_{tabel}

g. Membuat kesimpulan, apabila $D_o > D_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal dan begitu sebaliknya.

4. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas dilakukan untuk dua kelompok perlakuan menggunakan Uji Fisher (Uji-F) dengan bantuan *SPSS versi 21*, dengan menggunakan rumus:⁴⁴

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians data terbesar

S_2^2 = Varians data terkecil

Kemudian nilai F_{hitung} dikonsultasikan dengan $F_{\text{tabel}} (0,05)$. Bila $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka dapat dinyatakan antar kelompok homogen pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

⁴⁴*Ibid.*, h. 123.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* lebih berpengaruh dari pada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian *Independent Sample t Test* yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 21*. Hipotesis yang diujikan adalah:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Berikut berupa dasar pengambilan keputusan berdasarkan kriteria pengujian, yakni⁴⁵:

H_0 ditolak, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan berarti H_a diterima.

H_0 diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan berarti H_a ditolak.

Untuk mencari t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$

Dan juga dapat dilihat berdasarkan kriteria pengujian berdasarkan probabilitas, yakni⁴⁶:

H_0 ditolak, apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, dan berarti H_a diterima

⁴⁵ Indra Jaya, (2010), *Stistik Penelitian Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 195.

⁴⁶ Sahat Saragih, (2015), *Aplikasi SPSS dalam Statistik Penelitian Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, h. 189.

H_0 diterima, apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, dan berarti H_a ditolak

H. Prosedur Penelitian

Agar tujuan penelitian yang telah ditetapkan tercapai, perlu disusun prosedur yang sistematis. Langkah-langkah yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

Fase 1 : Tahap Pendahuluan

- a. Memberikan informassi kepada kepala sekolah MIN 3 Kota Medan tentang kegiatan penelitian
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru IPA.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Dari kelas yang tersedia, dipilih secara acak kelas yang akan menjadi kelas validitas adalah kelas VA (kelas eksperimen) dan yang diberi model konvensional terpilih kelas VB (kelas kontrol)
- e. Melakukan validasi soal kepada dosen ahli, guru, dan siswa kelas VI
- f. Memilih soal yang baik untuk diujikan

Fase 2 : Tahap Perencanaan

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model *role playing*, dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan metode dalam proses pembelajaran.
- b. Menyiapkan instrumen penelitian.

Fase 3 : tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen (menggunakan metode eksperimen) dan kelas kontrol (metode konvensional). Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun
- b. Mengadakan post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- c. Membuat laporan hasil penelitian.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Kota Medan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas A dan pembelajaran konvensional pada kelas B. Berdasarkan hasil penelitian dan setelah dianalisis dengan bantuan *SPSS versi 21* maka diperoleh data dalam bentuk tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1
Hasil Belajar Siswa Kelas Model Pembelajaran *Role Playaing* dan Kelas Model Pembelajaran Konvensional

| | | Statistics | |
|---|----------------|---------------------------------|---------------------------------|
| | | Model Pembelajaran Role Playing | Model Pembelajaran Konvensional |
| N | Valid | 30 | 31 |
| | Missing | 6 | 5 |
| | Mean | 85.33 | 78.71 |
| | Median | 85.00 | 80.00 |
| | Std. Deviation | 7.063 | 6.579 |
| | Variance | 49.885 | 43.280 |
| | Minimum | 75 | 65 |
| | Maximum | 100 | 95 |

Tabel 4.2 Interpretasi Nilai Berdasarkan Interval

| No | Interval Kelas | Postest | | | |
|--------|----------------|-----------|----------------|-----------|---------------|
| | | Kelas | Role Playing | Kelas | konvensional |
| | | Frekuensi | F relative (%) | Frekuensi | F Relatif (%) |
| 1 | 91-100 | 5 | 16,7% | 5 | 16,1% |
| 2 | 81-90 | 11 | 36,7% | 6 | 19,4% |
| 3 | 70-80 | 14 | 46,6% | 20 | 64,5% |
| 4 | 41-64 | - | - | - | - |
| 5 | 0-40 | - | - | - | - |
| JUMLAH | | 30 | 100% | 31 | 100% |

Secara terperinci deskripsi data dari masing-masing kelompok dijelaskan sebagai berikut:

a. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diperoleh bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdiri atas 30 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,33 dengan standar deviasi sebesar 7,063 dan dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 75. Secara keseluruhan hasil Postest diatas menunjukkan siswa menunjukkan siswa yang memenuhi standar KKM yaitu 75 terdapat 30 siswa untuk mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

b. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas yang Diajarkan Dengan Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diperoleh bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdiri atas 31 siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,71 dengan standar

deviasi sebesar 6,579 dan dengan nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 65. Secara keseluruhan hasil Posttest diatas menunjukkan siswa menunjukkan siswa yang memenuhi standar KKM yaitu 75 terdapat 27 siswa untuk mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

c. Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Yang Diajar

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan”. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil Uji *Independent t Test* diketahui *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima”. Artinya hipotesis menyatakan “Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk hasil uji normalitas data post-test siswa dihitung dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS versi 21*. Jika pada tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Adapun uji Normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Model Pembelajaran Role Playing | Model Pembelajaran Konvensional |
|----------------------------------|----------------|---------------------------------|---------------------------------|
| N | | 30 | 31 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 85.33 | 78.71 |
| | Std. Deviation | 7.063 | 6.579 |
| | Absolute | .208 | .164 |
| Most Extreme Differences | Positive | .208 | .164 |
| | Negative | -.125 | -.158 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1.141 | .914 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .148 | .373 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari keterangan tabel 4.3 diatas dapat disimpulkan bahwa residual data yang didapat tersebut dinyatakan berdistribusi normal, berdasarkan hasil output menunjukkan data posttest kelas dengan model pembelajaran *Role Playing* memiliki nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,148 > 0,05$ dan data posttest kelas dengan model pembelajaran konvensional memiliki nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,373 > 0,05$. Dengan demikian, residual data berdistribusi normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas data tersebut, proses perhitungannya dengan menggunakan *SPSS versi 21*. Jika nilai Signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data tersebut homogen dan jika nilai Signifikansi

(Sig.) $< 0,05$, maka data tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dibaca pada table 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR IPS

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .470 | 1 | 59 | .496 |

Dari keterangan tabel 4.4 diatas diketahui nilai Signifikasi (Sig.) adalah sebesar $0,496 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas *Role Playing* dan data *post-test* kelas konvensional adalah sama atau homogen.

C. Hasil Analisis Data

Setelah dilakukan uji normalitas diketahui bahwa data hasil belajar IPS siswa pada kelas *Role Playing* dan kelas konvensional berdistribusi normal dan memiliki sampel dengan varians yang homogen, maka dengan itu dapat dilakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t Test*. Uji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample t Test* untuk melihat ada atau tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

1. Uji *Independent Sample t Test*

Uji *Independent Sample t Test* adalah uji hipotesis statistik inferensial parametrik (uji beda atau uji perbandingan) yang digunakan untuk mengetahui

apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua sampel yang berpasangan. Pada penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan 95% dengan taraf nyata 5%. Hasil analisis data menggunakan teknik *Independent Sample t Test* pada kelas dengan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas dengan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Independent Sample t Test
Independent Samples Test

| | Levene's Test For Equality Of Variances | T-Test For Equality Of Means | | | | | | | | |
|-------------------|---|------------------------------|------|-------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | F | Sig. | T | Df | Sig. (2-Tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval Of The Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil Belajar Ips | Equal Variances Assumed | .470 | .496 | 3.792 | 59 | .000 | 6.624 | 1.747 | 3.128 | 10.119 |
| | Equal Variances Not Assumed | | | 3.787 | 58.367 | .000 | 6.624 | 1.749 | 3.123 | 10.124 |

Berdasarkan hasil output "*Independent Sample t Test*" pada tabel 4.5 dilihat dengan menggunakan *Equal Variences Assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 3,792$ dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Untuk mengetahui

nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,792 > 2,001$) dan $\text{Sig. (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan “Terdapat Pengaruh yang Signifikan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan”.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kota Medan menggunakan sampel dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* dan V-B sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MIN 3 Kota Medan, kegiatan belajar mengajar masih terfokus pada guru dan buku paket saja. Membuat siswa kurang bersemangat dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Sehingga materi yang diajarkan kurang dipahami oleh siswa dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Sedangkan setelah peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* proses pembelajaran menjadi lebih aktif dibandingkan sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* memiliki nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75 dengan rata-rata nilai posttest sebesar 85,33 yaitu kategori baik. Sedangkan hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional memiliki nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65 dengan rata-rata nilai posttest sebesar 78,71 yaitu kategori cukup. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role playing* lebih

baik dibandingkan dengan hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Disamping itu, pada hasil uji *Independent Sample t Test* pada data posttest diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,792$ dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,792 > 2,001$) dan *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.”.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* oleh md. Adi Ary Martha, Gd Meter, Wyn Sujana, yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbatuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing Role Playing* berbasis karakter berbatuan media audiovisual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan $t_{hitung} = 3,19 > t_{tabel} = 2,00$ pada derajat kebebasan 58 disignifikan 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran model kooperatif tipe *role palying* berbasis karakter berbatuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas V gugus 4 kerobokan kelod.

Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Made Wira Adnyana, Ketut Adnyana Putra, Nengah Suadnyana, dalam penelitian yang berjudul “pengaruh model *role playing* berbasis tat twamsi terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis tat twam asi terhadap kompetensi

pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Budi Utomo Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan di atas, hasil temuan dalam penelitian ini menggambarkan bahwa model pembelajaran *Role playing* lebih cocok digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Role Playing* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain, dapat membangun kerjasama antar siswa, mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan dan menumbuhkan kreativitas belajar karena dapat merangsang anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah direncanakan dengan sebaik baiknya dan berbagai upaya telah dilakukan agar memperoleh hasil yang baik. Namun demikian, masih terdapat beberapa faktor yang sulit dikendalikan sehingga penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- a) Terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dengan model pembelajaran *Role Playing*.
- b) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik sehingga tidak semua siswa mudah menguasai materi.
- c) Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan satu kelas dengan model pembelajaran konvensional, sehingga generalisasi tidak dapat dilakukan secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V MIN 3 Kota Medan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPS siswa, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* termasuk dalam kategori baik dengan memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 85,33.
2. Hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional termasuk dalam kategori cukup dengan memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 78,71.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini terlihat pada hasil uji *Independent Sample t Test* pada data posttest diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,792$ dan nilai *Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 2,001. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,792 > 2,001$) dan *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya, 2004
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta : Bumi Aksara
- Alfianika Ninit, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018
- Baharuddin Dan Esa Nur Wahyuni, (2015), *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Ar-Ruzz Media,
- Bakar, Rosdiana, (2015), *Dasar-Dasarkependidikan*, Medan : Gema Ihsani
- Budi Legowo, *Learning Strategy Of Role Playing In The Material Submission Of The Nuclear Power Application Environmental Physics Subjects, International Journal Of Active Learning*, 2016 Universitas Negeri Semarang, ISSN 2528-505X
- Departemen Agama RI, 2014, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, Bandung : Syamiil
- Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2017
- Hamalik Oemar, *Metode Belajar Dan Kesulitan Belaja* (Bandung : Tarsito, 2007),
- Husamah & Dkk, *Belajar & Pembelajaran*, Malang: UMM Press, 2016
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2014
- Jaya Indra, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing, 2018
- Jaya Indra, *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2010
- Jaya Indra Dan Ardat, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung : Ciptapustaka Perintis, 2013
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, Medan:Perdana Publishing, 2012
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009

- Md. Ady Ary Martha, Gd Meter, Wyn Sujana, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbatuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V GUGUS 4 Kerobokan Kelod*”, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol: 2 No: 1 Tahun 2014
- Made WiraAdnyana,I Ketut Adnyana Putra,I Nengah Suadnyana(2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tat Twam Asi Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS*.International Journal of Elementary Education.Vol.1 (4) pp. 299-307.
- Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam* (Bandung:Ciptapustaka Media, 2014
- Nata Abudin, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan (Tafsir Al-Ayat Al-Tarbawiy)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2010
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Shoimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Sabri Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar*, Ciputat: Quantum Teaching, 2010
- Setiawan Deny, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Medan : UNIMED PRESS, 2013
- Sitompul Harun, *Statistika Pendidikan Teori Dan Cara Perhitungannya*, Medan: Perdana Publishing, 2017
- Sitompul Harun,Dkk, *Statistika Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, 2017
- Syaodih Sukmadinata Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung; Remaja Rosdakarya, 2012
- Salim. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Syaikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, *Shafwatut Tafasir Tafsir-Tafsir Pilihan Jilid 1 Al-Fath-An-Nas*, Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2011
- Saputra, Maskun Dan Suparman Arif, *Pengaruh Model Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*, March 7, 2017
- Trianti, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011
- Tien Kartini, “*Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*”, Jurnal Pendidikan Dasar, No: 8 Oktober 2007

Varia, Winansih, *Psikologi Pendidikan*, Medan: La Tansa Press, 2009

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

SILABUS PEMBELAJARAN

NAMA SEKOLAH : MIN 3 Kota Medan

Mata Pelajaran : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Kelas / Semester : V / 2

Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

| KOMPETENSI DASAR | MATERI POKOK / PEMBELAJARAN | NILAI BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA | KEWIRAUSAHAAN/ EKONOMI KREATIF | GAGASAN KEGIATAN PEMBELAJARAN | INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI | PENILAIAN | | | ALOKASI WAKTU | SUMBER BELAJAR/ ALAT |
|---|--|--|---|---|--|-----------|------------------|---|---|--|
| | | | | | | Teknik | Bentuk Instrumen | Contoh Instrumen | | |
| 2.1. Mendeskripsikan perjuangan para to-Koh pejuang pada pada penjajah Belanda dan Jepang | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia ▪ Peranan sumpah pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebangsaan, ▪ Cinta tanah air , ▪ Gemar membaca | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percaya diri ▪ Berorientasi tugas dan hasil ▪ Berani mengambil risiko | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan diskusi mengenal sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda ▪ Pengamatan peta wilayah-wilayah tanam paksa ▪ Bermain peran mengenai salah satu kisah perlawanan terhadap Belanda yang dipimpin oleh para tokoh daerah ▪ Menjelaskan mengenai sebab-sebab meletusnya perang dunia II | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda ▪ Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat ▪ Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda ▪ Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia ▪ Menceritakan sebab dan akibat | Tertulis | Uraian | Jelaskan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda | 12 x 35 menit pert 1 - 4 (4 minggu) | <ul style="list-style-type: none"> - IPS Asy'ari Erlangga Kelas V - Gambar Para pejuang dan tokoh lain |

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>dan kedatangan Jepang ke Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat rangkuman atau cerita pendek tentang sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa oleh Jepang ▪ Membuat profil riwayat hidup tokoh-tokoh penting pergerakan nasional, seperti RA Kartini, Dewi Sartika, Ki Hajar Dewantara, dan Douwes Dekker ▪ Membuat laporan mengenai tokoh-tokoh yang ada di provinsi tempat tinggalnya dengan wawancara ▪ Melakukan diskusi kelas tentang peristiwa sumpah pemuda khususnya tentang Kongres Pemuda I dan Kongres Pemuda II | <p>pengerahan tenaga romusa oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat ringkasan riwayat hidup tokoh penting pergerakan nasional ▪ Membuat laporan tentang tokoh pejuang yang ada di provinsinya ▪ Menceritakan peristiwa sumpah pemuda ▪ Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 ▪ Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | | | |
|---|--|--|---|--|---|----------|--------|--|--|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat catatan mengenai peran tiga orang tokoh penting dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 ▪ Menjawab pertanyaan tentang peran sumpah pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia | | | | | | |
| 2.2. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebangsaan, ▪ Cinta tanah air , ▪ Gemar membaca | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percaya diri ▪ Berorientasi tugas dan hasil ▪ Berani mengambil risiko | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan studi pustaka secara berkelompok untuk mencari lembaga-lembaga bentukan Jepang dalam mempersiapkan mencapai kemerdekaan ▪ Melakukan diskusi mengenai perlunya perumusan dasar negara ▪ Mengidentifikasi beberapa tokoh yang berperan dalam usaha mempersiapkan kemerdekaan ▪ Menuliskan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan ▪ Menjelaskan perlunya perumusan dasar negara sebelum kemerdekaan ▪ Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan ▪ Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan | Tertulis | Uraian | Jelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan | 12 x 35 menit pert 5 - 8 (4minggu) | <ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS Asy' ari kelas V Erlangga - Gambar para pejuang dan tokoh kemerdekaan sda. |

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|----------|---------------|--|---|--|
| | | | | bagaimana cara menghargai jasa para pahlawan dilanjutkan dengan presentasi | | | | | | |
| 2.3. Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Proklamasi kemerdekaan Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebangsaan, ▪ Cinta tanah air , ▪ Gemar membaca | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percaya diri ▪ Berorientasi tugas dan hasil ▪ Berani mengambil risiko | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan ▪ Mencari jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan ▪ Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan | Tertulis | Jawab Singkat | Sebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan | 12 x 35 menit pert 9 - 12 (4minggu) | <ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS Asy'ari kelas V Erlangga - Gambar para pejuang dan tokoh kemerdekaan sda. - |
| 2.4. Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semangat kebangsaan, ▪ Cinta tanah air , ▪ Gemar membaca | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Percaya diri ▪ Berorientasi tugas dan hasil ▪ Berani mengambil risiko | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencari contoh cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan ▪ Membuat laporan secara kelompok cara menghargai perjuangan para tokoh dalam kehidupan sehari-hari | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan ▪ Menunjukkan sikap menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan | Tertulis | Jawab Singkat | Jelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan | 12 x 35 menit pert 13 - 16 (4 minggu) | <ul style="list-style-type: none"> - Buku IPS Asy'ari kelas V Erlangga - Buku yang relevan - Gambar |

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(.....)
NIP / NIK :

....., 20....
Guru Mapel IPS.

(.....)
NIP / NIK :

Lampiran 2

RPP Kelas yang menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|--------------------------|--|
| Satuan Pendidikan | : MIN 3 Kota Medan |
| Kelas / Semester | : V(lima) / 1 (satu) |
| Mata Pelajaran | : IPS |
| Materi | : Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia |
| Pertemuan ke | : 1 |
| Alokasi waktu | : 2 x 35 menit |

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman,guru, dan tetangga.
- 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 dan di sekolah.
- 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) & Indikator

1.5 Menenal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia.

INDIKATOR

- 1.5.1 Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia
- 1.5.2 Memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
- 1.5.3 Memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
- 1.5.4 Memberi contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menyebutkan 6 jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia dengan baik
- Siswa dapat memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompoknya dengan baik
- Siswa dapat memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
- Siswa dapat memberikan contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintific*
Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab
Model Pembelajaran : *Role Playing*

F. Media Pembelajaran

Kertas karton, papan tulis, teks skenario

G. SUMBER PEMBELAJARAN

- Endang Susilaningih, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hal.103
- Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hal. 55

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|----------------------|---|----------------------|
| Kegiatan Awal | <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a3. Guru mendata kehadiran siswa4. Guru menanyakan kabar siswa5. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.6. Guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran | 15 Menit |
| Kegiatan Inti | <ol style="list-style-type: none">1. Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa2. Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>Role Playing</i>3. Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 siswa4. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.5. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit.6. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.7. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan.8. Masing-masing para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan. | 50 Menit |

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <p>9. Siswa yang telah dipilih guru untuk memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. Persiapan yang dilakukan dengan memakai <i>nametag</i> bertuliskan tokoh-tokoh yang diperankan dalam jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia</p> <p>10. Masing-masing para peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan</p> <p>11. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.</p> <p>12. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya di depan kelas.</p> <p>13. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.</p> | |
| Penutup | <p>1. Siswa didampingi guru membuat kesimpulan hasil belajar dan memberikan penguatan</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.</p> <p>3. Guru mengucapkan salam</p> | 10 Menit |

I. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)
Bentuk Tes : Tes Tertulis (Pilihan Berganda)
Instrumen Soal : Terlampir
Instrumen Penilaian : Terlampir

Medan, 24 September 2019

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Guru Kelas V B

Sri Hidayah Lubis

NIP. 197206152003122001

Mahasiswa Peneliti

Milda Sasmita Nasution

36.15.3.100

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 3 Kota Medan
Kelas / Semester : V(lima) / 1 (satu)
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia
Pertemuan ke : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman,guru, dan tetangga.
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 dan di sekolah.
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) & Indikator

1.5 Menenal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia.

INDIKATOR

- 1.5.1 Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia
1.5.2 Memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
1.5.3 Memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
1.5.4 Memberi contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

J. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menyebutkan 6 jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia dengan baik
- Siswa dapat memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompoknya dengan baik
- Siswa dapat memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
- Siswa dapat memberikan contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintific*
Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab
Model Pembelajaran : *Role Playing*

E. Media Pembelajaran

Styrofoam, teks skenario.

F. SUMBER PEMBELAJARAN

- Endang Susilaningsih, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hal.103
- Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hal.55

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi waktu |
|----------------------|---|----------------------|
| Kegiatan Awal | <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru mempersilahkan ketua kelas untuk memimpin do'a3. Guru mendata kehadiran siswa4. Guru menanyakan kabar siswa5. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.6. Guru menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran | 15 Menit |
| Kegiatan Inti | <ol style="list-style-type: none">1. Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran siswa2. Memberikan informasi kepada siswa tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>Role Playing</i>3. Membagi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 siswa4. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.5. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit.6. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.7. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.8. Masing-masing para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan. | 50 Menit |

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <p>9. Siswa yang telah dipilih guru untuk memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. Persiapan yang dilakukan dengan memakai <i>nametag</i> bertuliskan tokoh-tokoh yang diperankan dalam jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia</p> <p>10. Masing-masing para peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan</p> <p>11. Guru memberikan soal <i>PostTest</i></p> | |
| Penutup | <p>1. Siswa didampingi guru membuat kesimpulan hasil belajar dan memberikan penguatan.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.</p> <p>3. Guru mengucapkan salam</p> | 10 Menit |

H. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)
Bentuk Tes : Tes Tertulis (Pilihan Berganda)
Instrumen Soal : Terlampir
Instrumen Penilaian : Terlampir

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dra. Fesya Berampu, MA

NIP. 196708081997032003

Mahasiswa Peneliti

Milda Sasmita Nasution

36.15.3.100

Medan, 25 September 2019

Guru Kelas V B

Sri Hidayah Lubis

NIP. 197206152003122001

Lampiran 3

RPP Kelas yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|--------------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : MIN 3 Kota Medan |
| Kelas / Semester | : V(lima) / 1 (satu) |
| Mata Pelajaran | : Ilmu pengetahuan Sosial |
| Materi | :Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia |
| Pertemuan ke | : 1 |
| Alokasi waktu | : 2 x 35 menit |

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman,guru, dan tetangga.
- 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 dan di sekolah.
- 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) & Indikator

1.5 Menenal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia.

INDIKATOR

- 1.5.1 Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia
- 1.5.2 Memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
- 1.5.3 Memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
- 1.5.4 Memberi contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia
- Siswa dapat memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompoknya
- Siswa dapat memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
- Siswa dapat memberikan contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Teacher Center*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab

F. Media Pembelajaran

Kertas karton, teks skenario

G. SUMBER PEMBELAJARAN

- Endang Susilaningsih, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">▪ Gurumemberikan salam dan mengajak semua siswaberdo'asebelum memulai pelajaran▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. | 10 menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------|---|---------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menanyakan tentang Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai | |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati materi yang diberikan guru ▪ Guru menjelaskan tentang Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia ▪ Siswa mendiskusikan materi bersama teman sebangku ▪ Siswa menuliskan poin-poin dari hasil diskusinya terkait Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia ▪ Guru menunjuk siswa membacakan hasil rangkuman diskusi ▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang tidak dipahami ▪ Selanjutnya siswa dan guru merefleksikan pembelajaran | 35 Menit |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru menyampaikan pesan moral dan motivasi ▪ Guru menutup pelajaran dengan berdo'a ▪ Guru mengucapkan salam. | 15 menit |

I. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)
Bentuk Tes : Tes Tertulis (Pilihan Berganda)
Instrumen Soal : Terlampir
Instrumen Penilaian : Terlampir

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dra. Fesla Berampu, MA

NIP. 196708081997032003

Medan, 18 September 2019

Guru Kelas V B

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sri Hidayah Lubis', is written over the printed name.

Sri Hidayah Lubis

NIP. 197206152003122001

Mahasiswa Peneliti

Milda Sasmita Nasution

36.15.3.100

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 3 Kota Medan
Kelas / Semester : V(lima) / 1 (satu)
Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan Sosial
Materi :Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia
Pertemuan ke : 2
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman,guru, dan tetangga.
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 dan di sekolah.
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) & Indikator

1.5 Menenal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia.

INDIKATOR

- 1.5.1 Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia
1.5.2 Memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok
1.5.3 Memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
1.5.4 Memberi contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia
- Siswa dapat memberi contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompoknya

- Siswa dapat memberikan contoh cara menghargai kegiatan orang dalam usaha
- Siswa dapat memberikan contoh kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Teacher Center*

Metode Pembelajaran : Ceramah bervariasi, diskusi, tanya jawab

F. Media Pembelajaran

Kertas karton, teks skenario.

G. SUMBER PEMBELAJARAN

- Endang Susilaningsih, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5 untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Siti Syamsiah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none">▪ Gurumemberikan salam dan mengajak semua siswaberdo'asebelum memulai pelajaran▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Guru menanyakan tentang Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai | 10 menit |
| Inti | <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati materi yang diberikan guru▪ Guru menjelaskan tentang Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia▪ Siswa mendiskusikan materi bersama teman sebangku▪ Siswa menuliskan poin-poin dari hasil diskusinya terkait Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia▪ Guru menunjuk siswa membacakan hasil rangkuman diskusi▪ Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang tidak dipahami▪ Guru memberikan <i>posttest</i> kepada murid | 35 Menit |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none">▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari | 15 menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|--|---------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan pesan moral dan motivasi ▪ Guru menutup pelajaran dengan berdo'a ▪ Guru mengucapkan salam. | |

I. PENILAIAN

Jenis Penilaian : Kompetensi Pengetahuan (Kognitif)

Bentuk Tes : Tes Tertulis (Pilihan Berganda)

Instrumen Soal : Terlampir

Instrumen Penilaian : Terlampir

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Medan, 19 September 2019

Guru Kelas V B

Sri Hidayah Lubis
NIP. 197206152003122001

Mahasiswa Peneliti

Milda Sasmita Nasution

36.15.3.100

SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

1. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi ...
 - a. Kebutuhan
 - b. Kelangkaan
 - c. Konsumsi
 - d. Dompot
2. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu ...
 - a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur
 - c. Usaha pelayan kesehatan
 - d. Usaha makanan
3. Kegiatan menghasilkan suatu barang disebut ...
 - a. Produksi
 - b. Distribusi
 - c. Konsumsi
 - d. Produsen
4. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut ...
 - a. Produsen
 - b. Distributor
 - c. Konsumen
 - d. Penyalur
5. Kegiatan usaha di bidang jasa, yaitu ...
 - a. Perkebunan
 - b. Perindustrian
 - c. Perbengkelan
 - d. Pertanian
6. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut ...
 - a. Konsumsi

- b. Distribusi
 - c. Distributor
 - d. Produksi
7. Penanaman padi di sawah termasuk usaha di bidang ...
- a. Perdagangan
 - b. Ekstraktif
 - c. Pertanian
 - d. Industri
8. Koperasi yang menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari dinamakan koperasi ...
- a. Produksi
 - b. Jasa
 - c. Konsumsi
 - d. Simpan pinjam
9. Pekerjaan yang bergerak di bidang jasa, yaitu ...
- a. Pengrajin keramik
 - b. Pembuat ukiran
 - c. Petugas paramedis
 - d. Pembatik kain
10. Pedagang yang mendistribusikan barang dengan skala besar yaitu ...
- a. Penjual asongan
 - b. Penjual kelontong
 - c. Grosir
 - d. Toko bangunan
11. Berikut adalah contoh hasil produksi agraris yaitu ...
- a. Padi dan traktor
 - b. Padi dan jagung
 - c. Jagung dan traktor
 - d. Traktor dan cangkul
12. Koperasi sekolah adalah koperasi yang anggotanya adalah ...
- a. Para petani
 - b. Para siswa sekolah

- c. Para orang tua
 - d. Para pedagang
13. Berikut yang merupakan barang konsumsi, yaitu ...
- a. Mobil
 - b. Sepeda motor
 - c. Kapal
 - d. Makanan
14. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu ...
- a. Usaha angkutan
 - b. Usaha tukang cukur
 - c. Usaha pelayan kesehatan
 - d. Usaha makanan
15. Keuntungan dari koperasi diperuntukan bagi para ...
- a. Nasabah
 - b. Pemilki saham
 - c. Anggota
 - d. Keluarga
16. Orang yang menggunakan jasa atau barang disebut ...
- a. Produsen
 - b. Distributor
 - c. Konsumen
 - d. Penyalur
17. Kegiatan penyaluran barang dari produsen ke konsumen disebut ...
- a. Konsumsi
 - b. Distribusi
 - c. Distributor
 - d. Produksi
18. Keuntungan dari koperasi diperuntukan bagi para ...
- e. Nasabah
 - f. Pemilki saham
 - g. Anggota

h. Keluarga

19. Berikut ini yang merupakan barang konsumsi, yaitu ...

- a. Mobil
- b. Sepeda motor
- c. Kapal
- d. Makanan

20. Berikut ini yang merupakan barang konsumsi, yaitu ...

- e. Mobil
- f. Sepeda motor
- g. Kapal
- h. Makanan

LEMBAR JAWABAN

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

Lampiran 5
Nilai Tes Uji Coba

| | | | Durasi (detik) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | TOTAL | |
|----|--------|--|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-------|--|
| | | | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | | |
| 31 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 32 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 33 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 34 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 36 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 37 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 38 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 39 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 40 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | Presen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Grade | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | W | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | 97 | 98 | 99 | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Person | 70 | 68 | 64 | 65 | 69 | 73 | 75 | 77 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| Control | 70 | 68 | 64 | 65 | 69 | 73 | 75 | 77 | 79 | 80 | 81 | 82 |
| Person | 65 | 64 | 62 | 63 | 67 | 71 | 73 | 75 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| Control | 65 | 64 | 62 | 63 | 67 | 71 | 73 | 75 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| Person | 60 | 59 | 57 | 58 | 62 | 66 | 68 | 70 | 72 | 73 | 74 | 75 |
| Control | 60 | 59 | 57 | 58 | 62 | 66 | 68 | 70 | 72 | 73 | 74 | 75 |
| Person | 55 | 54 | 52 | 53 | 57 | 61 | 63 | 65 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| Control | 55 | 54 | 52 | 53 | 57 | 61 | 63 | 65 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| Person | 50 | 49 | 47 | 48 | 52 | 56 | 58 | 60 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| Control | 50 | 49 | 47 | 48 | 52 | 56 | 58 | 60 | 62 | 63 | 64 | 65 |
| Person | 45 | 44 | 42 | 43 | 47 | 51 | 53 | 55 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| Control | 45 | 44 | 42 | 43 | 47 | 51 | 53 | 55 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| Person | 40 | 39 | 37 | 38 | 42 | 46 | 48 | 50 | 52 | 53 | 54 | 55 |
| Control | 40 | 39 | 37 | 38 | 42 | 46 | 48 | 50 | 52 | 53 | 54 | 55 |
| Person | 35 | 34 | 32 | 33 | 37 | 41 | 43 | 45 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| Control | 35 | 34 | 32 | 33 | 37 | 41 | 43 | 45 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| Person | 30 | 29 | 27 | 28 | 32 | 36 | 38 | 40 | 42 | 43 | 44 | 45 |
| Control | 30 | 29 | 27 | 28 | 32 | 36 | 38 | 40 | 42 | 43 | 44 | 45 |
| Person | 25 | 24 | 22 | 23 | 27 | 31 | 33 | 35 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| Control | 25 | 24 | 22 | 23 | 27 | 31 | 33 | 35 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| Person | 20 | 19 | 17 | 18 | 22 | 26 | 28 | 30 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| Control | 20 | 19 | 17 | 18 | 22 | 26 | 28 | 30 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| Person | 15 | 14 | 12 | 13 | 17 | 21 | 23 | 25 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Control | 15 | 14 | 12 | 13 | 17 | 21 | 23 | 25 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Person | 10 | 9 | 7 | 8 | 12 | 16 | 18 | 20 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| Control | 10 | 9 | 7 | 8 | 12 | 16 | 18 | 20 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| Person | 5 | 4 | 2 | 3 | 7 | 11 | 13 | 15 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Control | 5 | 4 | 2 | 3 | 7 | 11 | 13 | 15 | 17 | 18 | 19 | 20 |

| | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Person | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
| Correlate | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
| Sig P-Value | 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |

Lampiran 7
Reliabilitas Tes

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 25 | 100,0 |
| | Excluded ^a | 0 | 0,0 |
| | Total | 25 | 100,0 |

a. Listwise deletion based on all variables in

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,808 | 30 |

Lampiran I
Tipe dan Kelebaran Soal

Frequencies

| | | Balok | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|--|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | |
| Nilai | | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| Meng | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Ment | | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |

Frequency Table

S1

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 3 | 12,0 | 12,0 | 12,0 |
| 1 | 22 | 88,0 | 88,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S2

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 4 | 16,0 | 16,0 | 16,0 |
| 1 | 21 | 84,0 | 84,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S3

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 1 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |
| 1 | 24 | 96,0 | 96,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S4

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 5 | 20,0 | 20,0 | 20,0 |
| 1 | 20 | 80,0 | 80,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S5

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 3 | 12,0 | 12,0 | 12,0 |
| 1 | 22 | 88,0 | 88,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S6

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 6 | 24,0 | 24,0 | 24,0 |
| 1 | 19 | 76,0 | 76,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S16

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S16

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 7 | 28,0 | 28,0 | 28,0 |
| 1 | 18 | 72,0 | 72,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S17

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 2 | 8,0 | 8,0 | 8,0 |
| 1 | 23 | 92,0 | 92,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S18

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S19

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 6 | 24,0 | 24,0 | 24,0 |
| 1 | 19 | 76,0 | 76,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S20

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S21

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 2 | 8,0 | 8,0 | 8,0 |
| 1 | 23 | 92,0 | 92,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S22

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 2 | 8,0 | 8,0 | 8,0 |
| 1 | 23 | 92,0 | 92,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S23

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 4 | 16,0 | 16,0 | 16,0 |
| 1 | 21 | 84,0 | 84,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S24

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 9 | 36,0 | 36,0 | 36,0 |
| 1 | 16 | 64,0 | 64,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S25

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S26

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 4 | 16,0 | 16,0 | 16,0 |
| 1 | 21 | 84,0 | 84,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S27

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 2 | 8,0 | 8,0 | 8,0 |
| 1 | 23 | 92,0 | 92,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S28

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 12 | 48,0 | 48,0 | 48,0 |
| 1 | 13 | 52,0 | 52,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S29

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 11 | 44,0 | 44,0 | 44,0 |
| 1 | 14 | 56,0 | 56,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S30

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S24

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 9 | 36,0 | 36,0 | 36,0 |
| 1 | 16 | 64,0 | 64,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S25

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S26

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 4 | 16,0 | 16,0 | 16,0 |
| 1 | 21 | 84,0 | 84,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S27

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 2 | 8,0 | 8,0 | 8,0 |
| 1 | 23 | 92,0 | 92,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S28

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 12 | 48,0 | 48,0 | 48,0 |
| 1 | 13 | 52,0 | 52,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S29

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 11 | 44,0 | 44,0 | 44,0 |
| 1 | 14 | 56,0 | 56,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

S30

| | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|---------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid 0 | 8 | 32,0 | 32,0 | 32,0 |
| 1 | 17 | 68,0 | 68,0 | 100,0 |
| Total | 25 | 100,0 | 100,0 | |

Lampiran 9
Daya Beda Soal

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|-----|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| S1 | 23,16 | 19,840 | ,240 | ,805 |
| S2 | 23,20 | 18,917 | ,430 | ,798 |
| S3 | 23,08 | 19,660 | ,427 | ,801 |
| S4 | 23,24 | 18,773 | ,429 | ,797 |
| S5 | 23,16 | 18,890 | ,505 | ,796 |
| S6 | 23,28 | 19,043 | ,322 | ,802 |
| S7 | 23,24 | 18,890 | ,453 | ,796 |
| S8 | 23,40 | 18,667 | ,366 | ,800 |
| S9 | 23,08 | 20,743 | ,179 | ,814 |
| S10 | 23,12 | 19,443 | ,384 | ,801 |
| S11 | 23,16 | 19,057 | ,445 | ,798 |
| S12 | 23,08 | 19,743 | ,379 | ,802 |
| S13 | 23,08 | 19,743 | ,379 | ,802 |
| S14 | 23,20 | 19,167 | ,351 | ,801 |
| S15 | 23,36 | 18,907 | ,320 | ,802 |
| S16 | 23,32 | 18,893 | ,086 | ,813 |
| S17 | 23,12 | 20,360 | ,008 | ,811 |
| S18 | 23,36 | 20,240 | ,002 | ,818 |
| S19 | 23,28 | 18,793 | ,390 | ,799 |
| S20 | 23,36 | 18,657 | ,383 | ,799 |
| S21 | 23,12 | 19,777 | ,245 | ,805 |
| S22 | 23,12 | 19,443 | ,384 | ,801 |
| S23 | 23,20 | 19,000 | ,404 | ,799 |
| S24 | 23,40 | 18,583 | ,387 | ,799 |
| S25 | 23,36 | 18,490 | ,425 | ,797 |
| S26 | 23,20 | 19,867 | ,196 | ,807 |
| S27 | 23,12 | 19,777 | ,245 | ,805 |
| S28 | 23,52 | 18,510 | ,384 | ,799 |
| S29 | 23,48 | 18,510 | ,388 | ,799 |
| S30 | 23,36 | 18,490 | ,425 | ,797 |

Lampiran 10

Data Hasil Belajar Kelas *Role Playing*

| No | Nama Siswa | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Skor | X | X2 |
|----|----------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|----|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | | |
| 1 | Abdullah Al Qadri | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 18 | 90 | 8100 |
| 2 | Afifah Ahamd Siregar | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 | 8100 |
| 3 | Ahmad Haekal Kamil | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 |
| 4 | Akilah Valika | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 17 | 85 | 7225 |
| 5 | Almira Safira | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 6 | Andien Dwi Safira | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 17 | 80 | 6400 |
| 7 | Attahira Raisa Lubis | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 |
| 8 | Azwi Wiradarma | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 18 | 90 | 8100 |
| 9 | Carissa Azzahra | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 | 8100 |
| 10 | Chantika Azzahra Hrp | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 17 | 80 | 6400 |
| 11 | Dea Rayani HSb | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | 95 | 9025 |
| 12 | Fazriel ramadhan | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 18 | 90 | 8100 |
| 13 | Habib Fikri | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 14 | Hadi Afiqah | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 15 | Halwa Khalisah | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|---------------|-------|------|
| 16 | Ibrahim Fasha Daulay | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 17 | Kesya Adisty Amriadi | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 16 | 80 | 6400 | |
| 18 | Keysa Nazwa Putri | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 | |
| 19 | Khayyarah Afifah | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 17 | 85 | 7225 | |
| 20 | M. Naufal | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 21 | M. Alvaro Zaky | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 15 | 75 | 5625 | |
| 22 | Nurfazrah | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 23 | Nurul Asika Ramadhani | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 | |
| 24 | Oxysifa Ali | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 16 | 80 | 6400 |
| 25 | Perwira Hakiki | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 19 | 95 | 9025 | |
| 26 | Raditya Wiransyah | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 | |
| 27 | Raga Al Haq | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 | 100 | 10000 | |
| 28 | Raihan Dinata | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 | 8100 | |
| 29 | Raisya Arifa | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | 95 | 9025 | |
| 30 | Wika Inaya Kurniawan | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 20 | 100 | 10000 | |
| Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2.560 | 219900 | | |
| Mean | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 85,33 | | | |
| Standar Deviasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 70,63 | | | |
| Varians | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 49,885 | | | |

Lampiran 11

Data Hasil Belajar Kelas Konvensional

| No | Nama Siswa | Butir Soal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Skor | X | X2 |
|----|-----------------------|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|----|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | | | |
| 1 | Adinda kanaya | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 15 | 75 | 5625 |
| 2 | Agin Nugraha | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 |
| 3 | Ahmad Faisal | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 14 | 70 | 4900 |
| 4 | Al Farish Ridho | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 |
| 5 | Daffa Alfinza | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 15 | 75 | 5625 |
| 6 | Faiz Fadillah | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 |
| 7 | Farel Febrio | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 17 | 85 | 7225 |
| 8 | Farend Deva Sulaiman | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 |
| 9 | Father Sidiqi Siregar | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 16 | 75 | 5625 |
| 10 | Fahri Luthfi Nst | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 11 | Helmy Fikkry | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 15 | 75 | 5625 |
| 12 | Kayla Aura Zahra | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 13 | Kayla Azzahra | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 13 | 65 | 4225 |
| 14 | Keysa Rafifah Mulhani | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 15 | Layla Hasanah | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 |
| 16 | M. Fakhri Aditya | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 |
| 17 | M. Ganang | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 |
| 18 | M. Habib Fairuz Nst | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 15 | 75 | 5625 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|---------------|------|------|
| 19 | M. Khalid | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 |
| 20 | M. Taqi Mahdi | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 16 | 80 | 6400 | |
| 21 | Marsha Sabrina | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 22 | Prabu Asy Syadid | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 23 | Randy Aryanta Wiguna | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 24 | Raisyah Syafira Lubis | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 16 | 80 | 6400 | |
| 25 | Rayi Priyando Pranata | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 13 | 65 | 4225 | |
| 26 | Rakida Dzikron | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19 | 95 | 9025 | |
| 27 | Syifa Khairani | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 16 | 80 | 6400 | |
| 28 | Syadifa Anandita Iftinah | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 | |
| 29 | Tasya Ratu Kirana | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 17 | 85 | 7225 | |
| 30 | Tazkia Azzahra | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18 | 90 | 8100 | |
| 31 | Zahira Izzati Tanjung | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 14 | 70 | 4900 | |
| Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2440 | 193350 | | |
| Mean | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 78,71 | | | |
| Standar Deviasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 65,79 | | | |
| Varians | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 43,280 | | | |

Lampiran 12

Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Model Pembelajaran Role Playing | Model Pembelajaran Konvensional |
|----------------------------------|----------------|---------------------------------|---------------------------------|
| N | | 30 | 31 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 85.33 | 78.71 |
| | Std. Deviation | 7.063 | 6.579 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .208 | .164 |
| | Positive | .208 | .164 |
| | Negative | -.125 | -.158 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1.141 | .914 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .148 | .373 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 13

Hasil Uji Normalitas Data

Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR IPS

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .470 | 1 | 59 | .496 |

Lampiran 14

Hasil Uji *Independent Sample T Test*

Group Statistics

| | KELAS | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-------------------|--------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| HASIL BELAJAR IPS | KELAS ROLE PLAYING | 30 | 85.33 | 7.063 | 1.290 |
| | KELAS KONVENSIONAL | 31 | 78.71 | 6.579 | 1.182 |

Independent Samples Test

| | | Levene's Test For Equality Of Variances | | T-Test For Equality Of Means | | | | | | |
|-------------------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | F | Sig. | T | Df | Sig. (2-Tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval Of The Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil Belajar Ips | Equal Variances Assumed | .470 | .496 | 3.792 | 59 | .000 | 6.624 | 1.747 | 3.128 | 10.119 |
| | Equal Variances Not Assumed | | | 3.787 | 58.367 | .000 | 6.624 | 1.749 | 3.123 | 10.124 |

LAMPIRAN 15 DOKUMENTASI

KELAS EKSPERIMEN



Menjelaskan Materi Pembelajaran “Kegiatan Ekonomi Di Indonesia”



Siswa Berdiskusi



Siswa Mempraktekan *Role Playing* “Memeriksa Keadaan Pasien”



Siswa Mempraktekan *Role Playing* “Tukang Pangkas Dengan Pelanggan”



Siswa Mempraktekan *Role Playing* “Toko Pakaian Dengan Konsumen”



Mengevaluasi Kegiatan *Role Playing*



Siswa Mengerjakan *Post Test*

KELAS KONVENSIONAL



Menjelaskan Materi Pembelajaran “Kegiatan Ekonomi Di Indonesia”



Siswa Mendengarkan Materi Pembelajaran



Membagikan Soal *Post Test*



Siswa Mengerjakan Soal *Post Test*

Lampiran 17

TEKS SKENARIO ROLE PLAYING

1. Tukang Becak (Kelompok Coklat)

Salah satu anggota kelompok menjadi tukang becak, dan salah satu anggota kelompok menjadi orang yang ingin kepasar dengan naik becak dari dekat rumahnya.

2. Produsen Jamu (Kelompok Putih)

Salah satu anggota kelompok menjadi produsen madu, dan salah satu anggota lain membeli jamu untuk dikonsumsi sendiri

3. Dokter (Kelompok Merah)

Salah satu anggota kelompok bertugas menjadi dokter, tugas dokter adalah mengobati pasien. Dan salah satu anggota menjadi pasien yang sedang sakit kemudian disuntik oleh dokter.

4. Tukang Cukur (Kelompok Biru)

Salah satu anggota kelompok menjadi tukang cukur, dan salah satu anggota kelompok menjadi pelanggan yang ingin mencukur rambutnya dengan rapi.

5. Penjual Mainan (Kelompok Ungu)

Salah satu anggota kelompok menjadi pembeli dan seorang anggota menjadi penjual. Barang yang sudah dibelu yaitu berupa mainan anak kecil.

6. Distributor/Pengantar Barang (Kelompok Hijau)

Tugas distributor adalah menyalurkan barang dari produsen ke konsumen. Disini perannya distributor adalah mengambil buku pesanan dari produsen untuk disetor ke pelanggan yang sudah biasa membeli buku disitu.

7. Pedagang Buah Dan Sayur (Kelompok Pink)

Pedagang eceran menjual buah dan sayuran yang sebelumnya didapat atau dibeli langsung dari petani sebelum dijual dipasar sekarang ini.

TEKS SKENARIO ROLE PLAYING

Dialog Antara Distributor Dan Toko Pakaian

Pada suatu hari, seorang distributor sedang mengantar pakaian pesanan dari toko busana “Indah”. Setelah tiba di toko tersebut, distributor lalu masuk ke toko dan ingin menemui pemilik toko.

Siswa 1(distributor) : selamat siang ya mbak. Saya distributor dari pusat grosir pakaian cipta busana. Boleh saya bertemu dengan pemilki toko ini?

Siswa 2 (penjaga toko) : oh ya pak, silahkan tunggu sebentar, pak Doni (pemilik toko) sedang ke belakang.

Siswa 3 (pemilik toko) : selamat siang Mas, ada yang bisa saya bantu?

Siswa 1 (distributor) : begini pak, saya distributor dari grosir pakaian Cipta Busana, ini pakaian yang dipesan oleh toko bapak.

Siswa 3 (pemilik toko) : oh ya Mas, saya cek dulu yaa?

Siswa 1 (distributor) : iyaa, ini silahkan dicek

Pak Doni lalu mengecek barang yang diberikan oleh distributor tersebut.

Siswa 3 (pemilik toko) : sudah lengkap dan sesuai. Bagus juga baju-bajunya. Terimakasih ya Mas. Sebentar saya panggilkan pekerja saya yang bagian gudang. Pak Jono?

Siswa 4 (bagian gudang) : baik pak, siap dilaksanakan.

Pak Jono lalu mengangkat pakaian-pakaian yang diserahkan distributor untuk dibawa ke gudang. Selanjutnya distributor berbincang-bincang dengan pemilik toko.

Siswa 3 (pemilik toko) : terima kasih ya pak sudah diantar tepat waktu.

Siswa 1 (distributor) : iya Pak, sama-sama. Kalau begitu, silahkan tanda tangan di bukti penerimaan barang ya Pak.

Siswa 3 (pemilik toko) : ya Mas. Terima kasih

Siswa 1 (distributor) : terima kasih kembali, Pak. Permisi

Distributor itu lalu pergi meninggalkan toko dan melanjutkan mengirimkan barang ke toko-toko yang lain. Pemilik toko lalu duduk di dekat barang dagangannya untuk melayani pembeli yang datang ke tokonya.

Dialog Antara Toko Pakaian Dan Konsumen

Pada suatu hari, pak ahmad pergi ke tokopakaian untuk membeli kaos dan jaket. Sesampainya di depan toko, Pak Ahmad memarkirkan mobilnya lalu masuk ke toko bersama istrinya. Ketika masuk ke toko, pak Ahmad disambut oleh penjaga toko yang ramah.

Siswa 1 (Pemilik Toko) : selamat siang pak, bu ada yang bisa saya bantu?

Siswa 2 (konsumen 1) : saya sedang butuh kaos mbak, kaos untuk seragam murid les saya. Ada tidak mbak yang cocok?

Siswa 1 (pemilik toko) : oh, iya ada. Kalau untuk seragam les yang cocok kaos jenis ini

Siswa 3 (konsumen 2) : boleh saya lihat dulu mbak

Siswa 1 (pemilik toko) : oh iya pak, silahkan.

Siswa 3 (konsumen 2) : jahitannya bagus ya mbak, bahannya juga halus.

siswa 1 (pemilik toko) : iya pak, kami selalu mengutamakan kualitas dan kepuasan pelanggan

siswa 2 (konsumen 1) : berapa mbak ini harganya?

Siswa 1 (pemilik toko) : Rp. 30.000 pak untuk setiap kaos.

Siswa 2 (konsumen 1) ; oke mbak, saya beli 20 kos. Ini mbak uangnya.

Siswa 1 (Pemilik toko) : iya Pak. Terima kasih Pak.

Pak Ahmad dan Istrinya keluar dari toko lalu menuju tempat parker mengambil kendaraan dan pulang kerumahnya.

Dialog Antara Petani Kapas Dan Distributor

Pada suatu hari, Pak Andi dan pak Budi (seorang distributor) datang ke rumah pak Irwan (petani kapas). Pak Andi ingin membeli hasil panen kapas untuk dijual kepada konsumen (ke toko-toko). Di rumah Pak Irwan, Pak Andi dan pak Budi bertemu distributor lain yang bernama Bu Erfan. Berikut percakapan antara pak Andi dan Pak Irwan :

Siswa 1 (pak Andi) : selamat siang Pak Irwan, baru pulang dari sawah yaa?

Siswa 2 (Pak Irwan) : iya Pak, Alhamdulillah panen kapas melimpah. Bagaimana kapas yang bapak distribusikan? Lancarkan pak?

Siswa 1(Pak Andi) : Alhamdulillah lancar juga Pak. Ini kebetulan persediaan kapas saya sudah habis dan banyak toko langganan saya yang memesan Pak. Jadi maksud saya kemari ingin membeli kapas hasil panen bapak.

Siswa 2 (pak Irwan) : oh ya pak, bapak butuh berapa ton?

Siswa 3 (Pak Budi) : saya butuh 2 ton yang sudah bersih ya pak. Boleh saya melihat contoh hasil panen kapas yang sudah bersih?

Siswa 1 (pak Andi) : saya butuh 3 ton Pak.

Siswa 3 (Pak Budi) : oh ya pak, mari Pak Andi dan Pak Budi silahkan saya antar.

Pak Andi, Pak Budi dan Pak Irwan melihat kapas hasil panen yang sudah bersih.

Siswa 1 (Pak Andi) : oke Pak, saya pikir kapas ini sudah sesuai. Kalau begitu, nanti sore kapasnya diambil oleh supir saya ya pak?

Siswa 2 (Pak Irwan) : Iya Pak, nanti saya siapkan. Terimakasih ya Pak atas kerjasamanya.

Tiba-tiba Bu Erfan muncul dan menyapa Pak Andi dan Pak Budi. Apa kabar Pak? Bagaimana Distribusinya? Lancarkan?

Siswa 3 (Pak Budi) : Alhamdulillah lancar. Ibu Erfan sendiri bagaimana?

Siswa 4 (Bu Erfan) : Alhamdulillah pesanan semakin banyak

Siswa 1 (Pak Andi) : ini karena hasil panen Pak Irwan bagus pak, selalu berkualitas. Sehingga tidak mengecewakan.

Siswa 2 (Pak Irwan) : Iya Pak, Alhamdulillah. Semoga kerjasama kita semakin lancar ya Pak.

Siswa 1 (Pak Andi) : semoga Pak. Kalau begitu, saya kira sudah cukup saya permisi dulu.

Siswa 2 (Pak Irwan) : yaa Pak. Terima kasih.

Selanjutnya Pak Andi, Pak Budi, dan Bu Erfan meninggalkan rumah Pak Irwan.

Dialog Antara Distributor Dan Pabrik Pemintalan Benang.

Pada suatu hari, Pak Andi (seorang distributor) datang ke pabrik pemintalan benang. Pak Andi ingin menyalurkan kapas yang dibelinya dari petani kapas untuk dijual ke pabrik pemintalan benang. Setelah menemui Ibu Lina, selanjutnya Pak Andi menemui bagian gudang yang bernama Pak Handoko. Berikut percakapan antara Pak Andi (distributor), Ibu Lina (pemilik pabrik), dan Pak Handoko (bagian Gudang).

Siswa 1 (Pak Andi) : selamat siang Bu. Saya distributor kain mau mengantar kain pesanan dari perusahaan ini.

Siswa 2 (Ibu Lina) : oh ya Pak, saya lihat dulu ya Pak kainnya?

Siswa 1 (Pak Andi) : ya Bu, silahkan.

Siswa 2 (Ibu Lina) : ya Pak, ini sudah saya cek semua, dan sudah sesuai. Silahkan barang yang saya pesan ini diantar ke bagian gudang ya. Silahkan dengan Pak Handoko.

Siswa 1 (Pak Andi) : ya. Siap laksanakan.

Selanjutnya siswa 1 bersama siswa 3 menuju ke bagian gudang untuk menyerahkan kain yang dipesan oleh konsumen (Pengusaha baju).

Siswa 3 (Pak Handoko) : silahkan dibawa masuk kainnya Pak.

Siswa 1 (Pak Andi) : iya Pak, sekarang silahkan tanda tangan di bukti pengiriman barang pak.

Siswa 3 (Pak Handoko) : ya Pak. Terimakasih Pak.

Siswa 1 (pak Andi) : terima kasih kembali Pak. Saya mohon pamit.

Siswa 3 (pak handoko) : Ya Pak.

Selanjutnya siswa 1 pergi meninggalkan pabrik dan siswa 3 melanjutkan pekerjaannya di gudang.

Lampiran 18

DAFTAR NILAI IPS SISWA KELAS V A
MIN 3 Kota MEDAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019

| No | Nama | KKM | Rata2 |
|----|--------------------------|-----|-------|
| | | | |
| 1 | ABDULLAH AL QADRI | 75 | 94 |
| 2 | AFIFAH AHMAD | 75 | 80 |
| 3 | AHMAD HAEKAL KAMIL ZEIN | 75 | 70 |
| 4 | AKILAH VALIKA | 75 | 70 |
| 5 | ALMIRA SAFIRA | 75 | 66 |
| 6 | ANDIEN DWI SAFIRA | 75 | 75 |
| 7 | ATTAHIRA RAISA LBS | 75 | 68 |
| 8 | AZWI WIRADARMA | 75 | 80 |
| 9 | CARISSA AZZAHRA | 75 | 90 |
| 10 | CHANTIKA AZZAHRA HRP | 75 | 80 |
| 11 | DEA RAYANI HSB | 75 | 80 |
| 12 | FAZRIEL RAMADHAN | 75 | 85 |
| 13 | HABIB FIKRI | 75 | 73 |
| 14 | HADI AFIQAH | 75 | 90 |
| 15 | HALWA KHALISAH | 75 | 85 |
| 16 | IBRAHIM FASHA DAULAY | 75 | 85 |
| 17 | KESA ADISTY AMRIADI | 75 | 65 |
| 18 | KESYA NAZWA PUTRI | 75 | 88 |
| 19 | KHAYYARAH AFIFAH | 75 | 95 |
| 20 | M.ALVARO ZAKY | 75 | 68 |
| 21 | M.NAUFAL | 75 | 70 |
| 22 | NURFAZRAH | 75 | 65 |
| 23 | NURUL ASIKA RAMADHANI | 75 | 70 |
| 24 | OXYSIFA ALI | 75 | 78 |
| 25 | PERWIRA HAKIKI | 75 | 85 |
| 26 | RADITYA WIRANSYAH | 75 | 85 |
| 27 | RAGA AL HAQ | 75 | 90 |
| 28 | RAIHAN DINATA | 75 | 95 |
| 29 | RAISYA ARIFA | 75 | 85 |
| 30 | WIKA INAYA KURNIAWAN | 75 | 80 |

Lampiran 19

**DAFTAR NILAI IPS SISWA KELAS V B
MIN 3 Kota MEDAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

| No | Nama | KKM | Rata2 |
|-----------|----------------------------|------------|--------------|
| 1 | Adinda Kanaya | 75 | 77 |
| 2 | Agin Nugraha | 75 | 68 |
| 3 | Ahmad Faisal | 75 | 54 |
| 4 | Al Faris Ridho | 75 | 75 |
| 5 | Daffa Al finza | 75 | 62 |
| 6 | Faiz Fadillah | 75 | 53 |
| 7 | Farel Febrio | 75 | 80 |
| 8 | Farrend Deva Sulaiman | 75 | 66 |
| 9 | Fathir Sidqi SRG | 75 | 75 |
| 10 | Fahri Luthfi NST | 75 | 65 |
| 11 | Helmy Fikri | 75 | 80 |
| 12 | Kayla Aura Zahra | 75 | 58 |
| 13 | Kayla Azzahrah | 75 | 74 |
| 14 | Keysa Rafifah Mulham | 75 | 68 |
| 15 | Layla Hasanah Ramahani | 75 | 69 |
| 16 | M.Fakhri Aditya | 75 | 55 |
| 17 | M.Ganang | 75 | 77 |
| 18 | M.Habib Fairuz | 75 | 90 |
| 19 | M.Khalid | 75 | 53 |
| 20 | M.Taqi Mahdi | 75 | 74 |
| 21 | Marsha Sabrina | 75 | 83 |
| 22 | Prabu Asy Syahid Panjaitan | 75 | 85 |
| 23 | Randy Aryanta Wiguna | 75 | 70 |
| 24 | Rayi Priyanda Pranata | 75 | 72 |
| 25 | ReisyahSyafira Lubis | 75 | 61 |
| 26 | Rakha Dzikron | 75 | 80 |
| 27 | Syifa Chairani Cera | 75 | 75 |
| 28 | Syadifa Anandita Iftinah | 75 | 79 |
| 29 | Tasya Ratu Kirana | 75 | 51 |
| 30 | Tazkia Azzahra | 75 | 85 |
| 31 | Zahira Izzati Tanjung | 75 | 85 |

TABEL HARGA KRITIK r PRODUCT MOMENT

| N | Interval | Kepercayaan | N | Interval | Kepercayaan | N | Interval | Kepercayaan |
|-----|----------|-------------|-----|----------|-------------|------|----------|-------------|
| (0) | 95% (2) | 99% (3) | (0) | 95% (2) | 99% (3) | (0) | 95% (2) | 99% (3) |
| 3 | 0,997 | 0,999 | 26 | 0,268 | 0,496 | 55 | 0,260 | 0,345 |
| 4 | 0,950 | 0,990 | 27 | 0,261 | 0,487 | 60 | 0,254 | 0,338 |
| 5 | 0,878 | 0,959 | 28 | 0,274 | 0,478 | 65 | 0,244 | 0,317 |
| 6 | 0,811 | 0,917 | 29 | 0,267 | 0,470 | 70 | 0,235 | 0,306 |
| 7 | 0,754 | 0,874 | 30 | 0,261 | 0,463 | 75 | 0,227 | 0,296 |
| 8 | 0,707 | 0,874 | 31 | 0,255 | 0,456 | 80 | 0,220 | 0,286 |
| 9 | 0,666 | 0,798 | 32 | 0,249 | 0,449 | 85 | 0,213 | 0,278 |
| 10 | 0,632 | 0,765 | 33 | 0,244 | 0,442 | 90 | 0,207 | 0,270 |
| 11 | 0,602 | 0,735 | 34 | 0,239 | 0,436 | 95 | 0,202 | 0,263 |
| 12 | 0,576 | 0,708 | 35 | 0,234 | 0,430 | 100 | 0,195 | 0,256 |
| 13 | 0,553 | 0,684 | 36 | 0,229 | 0,424 | 125 | 0,176 | 0,230 |
| 14 | 0,532 | 0,661 | 37 | 0,225 | 0,418 | 150 | 0,159 | 0,210 |
| 15 | 0,514 | 0,641 | 38 | 0,220 | 0,413 | 175 | 0,148 | 0,194 |
| 16 | 0,497 | 0,623 | 39 | 0,216 | 0,408 | 200 | 0,138 | 0,181 |
| 17 | 0,482 | 0,606 | 40 | 0,212 | 0,403 | 300 | 0,113 | 0,148 |
| 18 | 0,468 | 0,590 | 41 | 0,208 | 0,398 | 400 | 0,098 | 0,128 |
| 19 | 0,456 | 0,575 | 42 | 0,204 | 0,393 | 500 | 0,088 | 0,115 |
| 20 | 0,444 | 0,561 | 43 | 0,201 | 0,389 | 600 | 0,080 | 0,105 |
| 21 | 0,433 | 0,548 | 44 | 0,207 | 0,384 | 700 | 0,074 | 0,097 |
| 22 | 0,423 | 0,537 | 45 | 0,204 | 0,380 | 800 | 0,070 | 0,091 |
| 23 | 0,413 | 0,526 | 46 | 0,201 | 0,376 | 900 | 0,065 | 0,086 |
| 24 | 0,404 | 0,515 | 47 | 0,208 | 0,372 | 1000 | 0,062 | 0,081 |
| 25 | 0,396 | 0,505 | 48 | 0,204 | 0,368 | | | |
| | | | 49 | 0,201 | 0,364 | | | |
| | | | 50 | 0,207 | 0,361 | | | |

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

| df | One-Tailed Test | | | | | | |
|----|-----------------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| | 0,25 | 0,10 | 0,05 | 0,025 | 0,01 | 0,005 | 0,001 |
| | Two-Tailed Test | | | | | | |
| | 0,50 | 0,20 | 0,10 | 0,05 | 0,02 | 0,01 | 0,002 |
| 1 | 1,000000 | 3,077684 | 6,313752 | 12,706205 | 31,820516 | 63,656741 | 318,308839 |
| 2 | 0,816497 | 1,885618 | 2,919986 | 4,302653 | 6,964557 | 9,924843 | 22,327125 |
| 3 | 0,764892 | 1,637744 | 2,353363 | 3,182446 | 4,540703 | 5,840909 | 10,214532 |
| 4 | 0,740697 | 1,533206 | 2,131847 | 2,776445 | 3,746947 | 4,604095 | 7,173182 |
| 5 | 0,726687 | 1,475884 | 2,015048 | 2,570582 | 3,364930 | 4,032143 | 5,893430 |
| 6 | 0,717558 | 1,439756 | 1,943180 | 2,446912 | 3,142668 | 3,707428 | 5,207626 |
| 7 | 0,711142 | 1,414924 | 1,894579 | 2,364624 | 2,997952 | 3,499483 | 4,785290 |
| 8 | 0,706387 | 1,396815 | 1,859548 | 2,306004 | 2,896459 | 3,355387 | 4,500791 |
| 9 | 0,702722 | 1,383029 | 1,833113 | 2,262157 | 2,821438 | 3,249836 | 4,296806 |
| 10 | 0,699812 | 1,372184 | 1,812461 | 2,228139 | 2,763769 | 3,169273 | 4,143700 |
| 11 | 0,697445 | 1,363430 | 1,795885 | 2,200985 | 2,718079 | 3,105807 | 4,024701 |
| 12 | 0,695483 | 1,356217 | 1,782288 | 2,178813 | 2,680998 | 3,054540 | 3,929633 |
| 13 | 0,693829 | 1,350171 | 1,770933 | 2,160369 | 2,650309 | 3,012276 | 3,851982 |
| 14 | 0,692417 | 1,345030 | 1,761310 | 2,144787 | 2,624494 | 2,976843 | 3,787390 |
| 15 | 0,691197 | 1,340606 | 1,753050 | 2,131450 | 2,602480 | 2,946713 | 3,732834 |
| 16 | 0,690132 | 1,336757 | 1,745884 | 2,119905 | 2,583487 | 2,920782 | 3,686155 |
| 17 | 0,689195 | 1,333379 | 1,739607 | 2,109816 | 2,566934 | 2,898231 | 3,645767 |
| 18 | 0,688364 | 1,330391 | 1,734064 | 2,100922 | 2,552380 | 2,878440 | 3,610485 |
| 19 | 0,687621 | 1,327728 | 1,729133 | 2,093024 | 2,539483 | 2,860935 | 3,579400 |
| 20 | 0,686954 | 1,325341 | 1,724718 | 2,085963 | 2,527977 | 2,845340 | 3,551808 |
| 21 | 0,686352 | 1,323188 | 1,720743 | 2,079614 | 2,517648 | 2,831360 | 3,527154 |
| 22 | 0,685805 | 1,321237 | 1,717144 | 2,073873 | 2,508325 | 2,818756 | 3,504992 |
| 23 | 0,685306 | 1,319460 | 1,713872 | 2,068658 | 2,499867 | 2,807336 | 3,484964 |
| 24 | 0,684850 | 1,317836 | 1,710882 | 2,063899 | 2,492159 | 2,796940 | 3,466777 |
| 25 | 0,684430 | 1,316345 | 1,708141 | 2,059539 | 2,485107 | 2,787436 | 3,450189 |
| 26 | 0,684043 | 1,314972 | 1,705618 | 2,055529 | 2,478630 | 2,778715 | 3,434997 |
| 27 | 0,683685 | 1,313703 | 1,703288 | 2,051831 | 2,472660 | 2,770683 | 3,421034 |
| 28 | 0,683353 | 1,312527 | 1,701131 | 2,048407 | 2,467140 | 2,763262 | 3,408155 |
| 29 | 0,683044 | 1,311434 | 1,699127 | 2,045230 | 2,462021 | 2,756386 | 3,396240 |
| 30 | 0,682756 | 1,310415 | 1,697261 | 2,042272 | 2,457262 | 2,749996 | 3,385185 |
| 31 | 0,682486 | 1,309464 | 1,695519 | 2,039513 | 2,452824 | 2,744042 | 3,374899 |
| 32 | 0,682234 | 1,308573 | 1,693889 | 2,036933 | 2,448678 | 2,738481 | 3,365306 |
| 33 | 0,681997 | 1,307737 | 1,692360 | 2,034515 | 2,444794 | 2,733277 | 3,356337 |
| 34 | 0,681774 | 1,306952 | 1,690924 | 2,032245 | 2,441150 | 2,728394 | 3,347934 |
| 35 | 0,681564 | 1,306212 | 1,689572 | 2,030108 | 2,437723 | 2,723806 | 3,340045 |
| 36 | 0,681366 | 1,305514 | 1,688298 | 2,028094 | 2,434494 | 2,719485 | 3,332624 |
| 37 | 0,681178 | 1,304854 | 1,687094 | 2,026192 | 2,431447 | 2,715409 | 3,325631 |
| 38 | 0,681001 | 1,304230 | 1,685954 | 2,024394 | 2,428568 | 2,711558 | 3,319030 |
| 39 | 0,680833 | 1,303639 | 1,684875 | 2,022691 | 2,425841 | 2,707913 | 3,312788 |
| 40 | 0,680673 | 1,303077 | 1,683851 | 2,021075 | 2,423257 | 2,704459 | 3,306878 |

Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eka Yusnaldi, S.Pd. I, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019"** yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Milda Sasmita Nasution

NIM : 36153100

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Juni 2019



Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

Penilaian Ahli

Judul Skripsi : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”**

Oleh : Milda Sasmita Nasution

| NO | Aspek | Penilaian | | | |
|----|---|-----------|----|----|----|
| | | T | CT | KT | TT |
| 1 | Petunjuk pengisian istrument | | | | |
| 2 | Penggunaan bahasa sesuai bahasa disempurnakan | | | | |
| 3 | Kesesuaian soal dan usia anak | | | | |
| 4 | Kesesuaian defenisi operasional dan grand teori | | | | |

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrument ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 7 Februari 2019



Eka Yushaldi, S.Pd.I, M.Pd

Kartu Telaah Butir Tes Pilihan Ganda

Mata Pelajaran : IPS
Sasaran Program : Siswa MIN 3 Kota Medan Kelas V
Peneliti : Milda Sasmita Nasution
NIM : 36153100
Ahli Materi dan Bentuk Soal : Eka Yusnaldi, M.Pd
Jabatan : Dosen

| Bidang Penelaahan | Kriteria Penelaahan | Penilaian | | | |
|-------------------|--|-----------|----|----|----|
| | | T | CT | KT | TT |
| Materi | <ol style="list-style-type: none">1. Soal sesuai indikator2. Pengecoh sudah berfungsi3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat | | | | |
| Konstruksi | <ol style="list-style-type: none">1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas.2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif.3. Pilihan jawaban homogen dan logis.4. Panjang pendek relatif sama.5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi “semua jawaban diatas salah” | | | | |
| Bahasa | <ol style="list-style-type: none">1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar.2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. | | | | |

| | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|
| | 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. | | | | |
| | 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama. | | | | |

Keterangan:

T : Tepat

KT: Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT: Tidak Tepat

Medan, 20 Juni 2019



Eka Yusnaldi, M.Pd

LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Nama Sekolah : MIN 3 Kota Medan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Ajar : Tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia
Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada kolom V, VDR, dan TV
Keterangan : V (Valid), VDR (Valid dengan Revisi), TV (Tidak Valid)

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

B. KOMPETENSI DASAR

2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

C. INDIKATOR

- Menyebutkan peristiwa penting yang terjadi di sekita proklamasi
- Menyebutkan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi

| NO | Soal | Validitas Tes | | | Saran Perbaikan |
|----|--|---------------|-----|----|-----------------|
| | | V | VDR | TV | |
| 1 | Proklamasi kemerdekaan Indonesia terjadi pada tanggal a. 14 Agustus 1945 | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | b. 16 Agustus 1945 c. 15 Agustus 1945 d. 17 Agustus 1945 | | | | |
| 2 | Pada tanggal 16 Agustus 1945 golongan muda membawa Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke a. Rumah laksamana maeda b. Rengasdengklok c. Istana Merdeka d. Jalan pegangsaan Timur No. 56 | | | | |
| 3 | Orang yang membacakan teks proklamasi adalah a. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta b. Ir. Soekarno dan Mr. Soepomo c. Ir. Soekarno d.. Drs. Moh. Hatta | | | | |
| 4 | Proklamasi kemerdekaan di lakukan di a. rumah laksamana maeda b. rengasdengklok c. Istana merdeka d. Jalan pegangsaan timur | | | | |
| 5 | Peristiwa penculikan proklamatorn Indonesia (Soekarno-Hatta) oleh para pemuda pada saat detik-detikproklamasi dilakukan dengan tujuan a. memperlambat proses kemerdekaan b. menjebak Soekarno dan Bung Hatta c. membujuk tokoh tua dan menghindari gangguan Jepang d. meraih kemerdekaan dengan bantuan Jepang | | | | |
| 6 | Proklamasi kemerdekaan Indonesia disambut oleh masyarakat dengan ... a. bahagia b. susah | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | <p>c. gelisah</p> <p>d. sedih</p> | | | | |
| 7 | <p>Setelah merdeka Indonesia menjadi negara</p> <p>a. bebas menjajah</p> <p>b. bebas dari penjajah</p> <p>c. suka menjajah</p> <p>d. membantu penjajah</p> | | | | |
| 8 | <p>Jepang menyerah kepada sekutu pada tanggal ...</p> <p>a. 4 agustus 1945</p> <p>b. 15 agustus 1945</p> <p>c. 16 agustus 1945</p> <p>d. 17 agustus 1945</p> | | | | |
| 9 | <p>Orang yang mendengarkan berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu adalah ...</p> <p>a. Sutan Syahrir</p> <p>b. Ahmad Subarjo</p> <p>c. Ir. Soekarno</p> <p>d. Drs. Moh. Hatta</p> | | | | |
| 10 | <p>Berita Jepang menyerah kepada sekutu didengar lewat ...</p> <p>a. Televisi c. Radio</p> <p>b. Koran d. Majalah</p> | | | | |
| 11 | <p>Untuk konfirmasi kebenaran berita bahwa Jepang menyerah kepada sekutu maka Ir. Soekarno dan Moh. Hatta datang kerumah</p> <p>a. Laksamana Maeda</p> <p>b. Marsekal Terauchi</p> <p>c. Kaisar Jepang</p> | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | d. Sutan Syahrir | | | | |
| 12 | <p>Tujuan golongan muda mencegah PPKI untuk mengemukakan kemerdekaan adalah</p> <p>a. Supaya yang memproklamasikan kemerdekaan adalah golongan muda</p> <p>b. Supaya kemerdekaan Indonesia harus diperoleh dari kekuatan sendiri bukan PPKI</p> <p>c. Supaya Jepang bisa mengemukakan kemerdekaan Indonesia</p> <p>d. Supaya Indonesia bisa segera merdeka</p> | | | | |
| 13 | <p>Rapat oleh golongan muda menghasilkan hal-hal berikut, <i>kecuali</i> ...</p> <p>a. Kemerdekaan adalah hak rakyat Indonesia</p> <p>b. Pemutusan hubungan dengan Jepang</p> <p>c. Indonesia meminta bantuan Amerika untuk bekerja</p> <p>d. Diharapkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta untuk menyatakan proklamasi kemerdekaan</p> | | | | |
| 14 | <p>Naskah proklamasi disusun oleh ...</p> <p>a. Ahmad Subarjo, Ir. Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia</p> <p>b. Soekarni</p> <p>c. Ahmad Subarjo</p> <p>d. Wikana</p> | | | | |
| 15 | <p>Bendera merah putih yang pertama berkibar saat proklamasi adalah bendera</p> | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> a. Buatan pabrik b. Bendera belanda yang disobek c. Jahitan tangan d. Bekas bendera Jepang | | | | |
| 16 | <p>Bendera yang berkibar pada saat proklamasi disebut sebagai ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. bendera keramat c. Bendera kuno b. bendera unik d. bendera pusaka | | | | |
| 17 | <p>Barisan pelopor yang menyiapkan tiang bendera dipimpin oleh ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Soekarno b. S. Suhud c. Arifin Abdurahman d. Soekarni | | | | |
| 18 | <p>Utusan untuk menyebarkan Informasi kemerdekaan ke Sulewesi adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Teuku Muhammad Hasan b. Sam Ratulangi c. Ketut Puja d. A.A. Hamidan | | | | |
| 19 | <p>Informasi kemerdekaan di luar pulau Jawa agak telat karena ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sulit menembus hutan b. Sulitnya jaringan komunikasi pada saat itu c. Sulitnya mencari tokoh yang menyebarkan d. Sulitnya melawan pemberontak | | | | |
| 20 | <p>Sikap kita sebagai siswa untuk meneruskan perjuangan para pahlawan adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berperang melawan negara lain | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> b. Belajar dengan sungguh-sungguh c. Berkelahi dengan teman d. Melawan para wisatawan asing | | | | |
| 21 | <p>Berikut sikap pahlawan yang harus kuteladeni, <i>kecuali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. Berjuang tanpa pamrih b. Rela berkorban harta, jiwa dan raga demi bangsa c. Berkelahi dengan orang asing d. Bersatu pada dalam meraih kemerdekaan | | | | |
| 22 | <p>Berikut ini adalah tokoh yang mengibarkan bendera merah putih pada tanggal 17 Agustus 1945, <i>kecuali</i> ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Latif Hendraningrat b. S. Suhud c. Trimurti d. Fatmawati | | | | |
| 23 | <p>Wikana dan Darwis adalah tokoh pemuda yang mendesak Bung Karno untuk</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengumumkan proklamasi kemerdekaan b. Membentuk negara beserta perangkatnya c. Meninggalkan kota Rengasdengklok d. Mengadakan perundingan dengan Jepang | | | | |
| 24 | <p>Ir. Soekarno dilahirkan di ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bukit Tinggi b. Medan c. Bandung d. Surabaya | | | | |
| 25 | <p>Drs. Moh. Hatta dilahirkan di ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bukit Tinggi b. Medan | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| | <p>c. Bandung</p> <p>d. Surabaya</p> | | | | |
| 26 | <p>Berikut ini tokoh yang berjasa merumuskan teks proklamasi, kecuali</p> <p>a. Ir. Soekarno c. Drs. Moh. Hatta</p> <p>b. Ahmad Subarjo d. Laksamana Maeda</p> | | | | |
| 27 | <p>Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia adalah ...</p> <p>a. Persatuan dan kesatuan para pahlawan</p> <p>b. Semangat mewujudkan harapan sendiri</p> <p>c. Rela berkorban harta benda</p> <p>d. Cinta kepada harta benda</p> | | | | |
| 28 | <p>Berikut adalah makna proklamasi kemerdekaan Indonesia, <i>kecuali</i> ...</p> <p>a. Lahirnya negara Republik Indonesia</p> <p>b. Puncaknya perjuangan bangsa Indonesia</p> <p>c. Bangsa Indonesia menyusun pemerintah</p> <p>d. Bangsa Indonesia memantang negara penjajah</p> | | | | |
| 29 | <p>Untuk memperingati hari kemerdekaan maka setiap tanggal 17 Agustus diadakan ...</p> <p>a. Pesta olahraga Indonesia</p> <p>b. Lomba olahraga tingkat nasional</p> <p>c. Upacara peringatan hari kemerdekaan Indonesia</p> <p>d. Upacara peringatan hari kebangkitan nasional</p> | | | | |
| 30 | <p>Tokoh-tokoh yang mengusulkan agar naskah proklamasi ditanda tangani Ir. Soekarno dan Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia adalah</p> <p>a. Soekarni</p> <p>b. Sayuti Melik</p> | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> c. Ahmad Subarjo d. Wikana | | | | |
| 31 | <p>Naskah proklamasi otentik atau resmi adalah naskah yang ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ditandatangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta b. Ditulis tangan dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta c. Diketik Sayuti Melik dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta d. Diketik Ahmad Subarjo dan ditanda tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta | | | | |
| 32 | <p>Teks proklamasi kemerdekaan diusulkan untuk ditanda tangani oleh Sukarno-Hatta, tokoh yang mengusulkan tersebut adalah ..</p> <ul style="list-style-type: none"> a. B. M. Diah b. Ahmad Subarjo c. Sayuti Melik d. Sukarni | | | | |
| 33 | <p>Sang saka merah putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah di jahit oleh ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ibu Fatmawati b. Sayuti Melik c. Ibu Inggit d. Cudanco Latif | | | | |
| 34 | <p>Pengibaran bendera merah putih setelah pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia dilakukan oleh ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. S. Suhud dan Latif b. Wikana dan Darwis c. Sayuti Melik | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | d. Chairul Saleh dan Margono | | | | |
| 35 | <p>Faktor yang mendorong para pemuda Indonesia mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta mengemukakan proklamasi kemerdekaan adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Jepang menyerah kepada sekutu Belanda akan kembali menduduki Indonesia Indonesia mendapat dukungan internasional Hiroshima dan Nagasaki dibom atom Amerika Serikat | | | | |
| 36 | <p>Tindakan para pejuang Indonesia dalam memanfaatkan masa kosong setelah Jepang menyerah kepada sekutu adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendata sisa tentara Jepang yang ada Mempersiapkan kemerdekaan secara langsung Menyusun benteng pertahanan rakyat Mengamankan daerah rengasdengklok | | | | |
| 37 | <p>Dua tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Hatta/Mr. Yamin Suharto/Adam Malik Sukarno/Hatta Sudirman/Sutomo | | | | |
| 38 | <p>Orang yang berjasa mengetik teks proklamasi adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Dr. Soetomo Sayuti Melik Ir. Soekarno Drs. Moh. Hatta | | | | |
| 39 | <p>Tokoh-tokoh di bawah ini yang tidak termasuk golongan tua pada masa kemerdekaan, adalah ...</p> | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> a. Adam Malik b. Ahmad Subarjo c. Ir. Soekarno d. Drs. Moh. Hatta | | | | |
| 40 | <p>Bung karno dan Bung Hatta sebelum melaksanakan proklamasi kemerdekaan sempat dibawa terlebih dahulu oleh para ke ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Serang b. Rengasdengklok c. Karawang d. Bekasi | | | | |

Medan, Juni 2019

Yang Menilai

Validator,



Eka Yusnaldi, S.Pd.I, M.Pd

NIP.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MEDAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3
Jalan Pembangunan I Nomor 51 Medan Timur Kota Medan
Telepon (061) 6616129

SURAT KETERANGAN RISET

No. B. MI.02.15.03/PP.00/10 /2019

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Pesta Berampu, MA

NIP : 1967080819970320003

Jabatan : Kepala MIN 3 Kota Medan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **MILDA SASMITA NASUTION**

NIM : 36153100

Sem/Jur : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah benar telah melaksanakan riset di MIN 3 Kecamatan Medan Timur Kota Medan pada tanggal 16 September 2019 s/d 30 September 2019 dengan judul penelitian :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019 "

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan dengan seperlunya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Medan, Oktober 2019


Dra. Pesta Berampu, MA
NIP. 1967080819970320003



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

Jl. Widyadarmas Pasir V Medan Estate 20171 Telp. (061) 661 9883-6622925 Fax. 661 5683
Website : www.ftk.uinsu.ac.id e-mail : ftk@uinsu.ac.id

Nomor : B-9481/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/07/2019

Medan, 29 Juli 2019

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Ka. MIN 3 Kota Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : MILDASASMITA NASUTION
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Morawa, 31 Maret 1995
NIM : 36153100
Semester/Jurusan : VIII/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di MIN 3 Kota Medan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul:

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019"

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

Wassalam
Dan Dekan
Ketua Jurusan PGMI

N. Salminawati, S.S., M.A.
NIP.197112082007102002

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS DIRI

Nama : Milda Sasmita Nasution
Tempat, Tanggal Lahir : Tg. Morawa, 31 Maret 1995
NIM : 36.15.3.100
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI-4
Agama : Islam
Orang Tua
Nama Ayah : Ilham Nasution
Nama Ibu : Sarinah
Anak Ke : 4 dari 5 bersaudara
Alamat Rumah : Jln. Limau Manis Gg. Rezeki Tg.Morawa
No. HP : 085274760304

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2002-2008 : SDN 101862 Dolok raga
(lulus dengan ijazah)
Tahun 2008-2011 : SMP Negeri 2 Tg.Morawa
(lulus dengan ijazah)
Tahun 2011-2014 : MAN Tg.Morawa
(lulus dengan ijazah)
Tahun 2015-2019 : SI Jurusan PGMI di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN SU Medan



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

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
fbinisu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : MILDA SASMITA NASUTION
NIM : 36.15.3.100
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 15 JANUARI 2020
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL SISWA KELAS V MIN 3 KOTA MEDAN TAHUN
AJARAN 2018/2019

| NO | PENGUJI | BIDANG | PERBAIKAN | PADA |
|----|---------------------------------|------------|-----------|------|
| 1. | Dr. Mesiono, M.Pd | Agama | Ada | |
| 2. | Indayana Febriani Tanjung, M.Pd | Pendidikan | Tidak Ada | |
| 3. | Nirwana Anas, M.Pd | Metodologi | Ada | |
| 4. | Rora Rizky Wandini, M.Pd I | Hasil | Ada | |

Medan, 06 Maret 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasru Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 197708082008011014