



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SDN 101896 KIRI HULU KECAMATAN TANJUNG
MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG
T.A 2018/2019**

SKRIPSI

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

Oleh :

SISKA NIDA'UL KHASANAH
NIM. 36.15.4.169

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



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SDN 101896 KIRI HULU KECAMATAN TANJUNG
MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG
T.A 2018/2019
SKRIPSI**

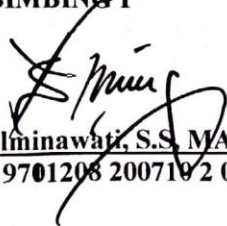
*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh :

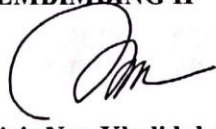
SISKA NIDA'UL KHASANAH
NIM. 36.15.4.169

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 19701208 200719 2 00 1

PEMBIMBING II


Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd
NIP: 1100000096

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



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 203731Email:
fiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN


Skripsi ini yang berjudul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 101896 KIRI HULU KECAMATAN TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG" yang disusun oleh SISKANIDA'UL KHASANAH yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

21 Mei 2019 M
16 Ramadhan 1440 H

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

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

Ketua


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


Sekretaris



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

Anggota Penguji


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

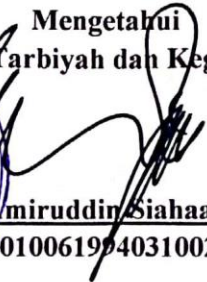

2. Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd
NIP: 1100000096


3. Dr. Mardianto, M.Pd
NIP:19671212 1994403 1 004


4. Nirwana Anas, M.Pd
NIP: 19761223 200501 2 004

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan




Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP: 196010061994031002



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:
fiainsu@gmail.com

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

NAMA : SISKA NIDA'UL KHASANAH
NIM : 36.15.4.169
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 20 MEI 2019
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SDN 101896 KIRI HULU KECAMATAN
TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd	Pendidikan	Ada	
2.	Nirwana Annas, M.Pd	Hasil	Ada	
3.	Dr. Mardianto, M.Pd	Metodologi	Ada	
4.	Salminawati SS, MA	Agama	Ada	

Medan, Januari 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

Nasrul Syakul Chaniago, S.S, M.Pd
NIP. 19770808 200801 1 014

Nomor : Istimewa Medan, Januari 2020
Lampiran : - Kepada Yth :
Perihal : Skripsi **Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

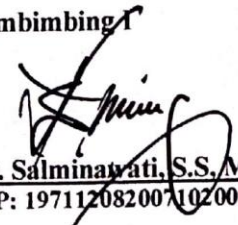
Setelah membaca, menulis, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara.

Nama : Siska Nida'ul Khasanah
Nim : 36.15.4.169
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

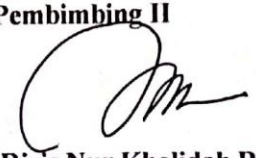
Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

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

Pembimbing I


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

Pembimbing II


Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd
NIP: 1100000096

S

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Siska Nida'ul Khasanah
Nim : 36154169
Jur/program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / SI
Judul Skripsi : Pengaruh metode pembelajarn *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips di SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

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

Medan, Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Siska Nida'ul Khasanah
Nim. 36154169

ABSTRAK



Nama : Siska Nida'ul Khasanah
NIM : 36154169
Fak/ Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing 1 : Dr. Salminawati, S.S, M.A
Pembimbing II Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019

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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengaruh model pemenbelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu.

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* yang dilakukan di kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V-B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang, dan kelas VI-C sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajarban *role playing* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 85,26. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 73,18. Berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $6,246 > 2,05228$. Dengan demikian diharapkan para guru SD/MI untuk menrapkan metode pembelajaran *role playng* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi 1

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 19701208 200710 2 00

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019“** dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya salawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak, maka dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terimakasih yang setulusnya dan sedalam-dalamnya kepada ayahanda Edi Junaidi S.Pd dan ibunda Syamsiah S.Ag yang telah membimbing, mendidik, dan membantu serta mendo’akan penulis dalam mencapai cita-cita dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara
3. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

4. Bapak Abdul Gani Jamora, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik.
5. Ibu Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku dosen pembimbing I yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Ibu Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Ibu Sumini, S.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 101896 Kiri Hulu, yang telah berbaik hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Tri Yus febriaani, S.Pd dan ibu Suwati, S.Pd selaku guru kelas V, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
9. Seluruh dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
10. Dan yang istimewa penulis persembahkan untuk Ayahanda tercinta bapak Edi Junaidi S.Pd dan ibunda tercinta Ibu Syamsiah S.Ag terimakasih tek pernah lelah mendoakan untuk keberhasilan anaknya dan terus memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

11. Adikku tersayang Addinul Khair, dan Arif Rahman terimakasih telah membantu, mendukung dan selalu menghibur penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga besar PGMI 2 stambuk 2d015 yang senantiasa membantu dan memberikan saran dan masukan kepada penulis.
13. Keluarga besar LDK Al-Izzah UIN-SU terimakasih atas dukungan, semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
14. Sahabatku Hasanatun Nisa Hasibuan dan Novita Sari yang terimakasih telah memberikan motivasi, bantuan dan hiburan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Sahabatku Rizki Winda Sari, Miss Sureta Pae-ing terimakasih telah memberikan motivasi, bantuan dan hiburan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabatku Luthfi Faisal Rambe terimakasih sudah selalu membantu dalam hal apapun, memberikan hiburan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
17. Sahabatku Yunita Sari terimakasih sudah menemani perjalanan ini, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
18. Sahabat KKN 84 Wendi syahputra, Muhammad Hanis bin Khairuddin, Zureena serta sahabat KKN lainnya 77 Sei Bingai yang selalu memberikan semangat, dan hiburan dalam meraih Gelar Sarjana S1.
19. Para siswa dan siswi kelas V-B dan V- C SD Negeri 101896 Kiri Hulu yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi terlebih ketika penelitian.

20. Semua pihak keluarga yang telah membantu dan mendo'akan dalam menjalankan pendidikan.

21. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT, semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun dengan baik, penulis tetap mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Medan, Mei 2019

Siska Nida'ul Khasanah
NIM : 36154169

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teoritis	9
1. Belajar	9
a. Ciri-ciri belajar	14
b. Hasil belajar	14
2. Metode pembelajaran	16
a. Pengertian metode pembelajaran.....	16
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran.....	18
c. Kriteria pemilihan metode pembelajaran	20
3. Metode <i>Role-playing</i>	20

a. Pengertian metode <i>role playing</i>	20
b. Manfaat dan kelebihan metode <i>role playing</i>	21
c. Kekurangan metode <i>role playing</i>	22
d. Tujuan pembelajaran <i>role playing</i>	22
e. Prinsip penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran	23
f. Tahapan pembelajaran <i>role playing</i>	23
4. Pembelajaran IPS	26
a. Tujuan pembelajaran IPS.....	26
b. Prinsip pembelajaran IPS SD/MI	27
5. Materi IPS	27
B. Penelitian Relevan	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Lokasi dan waktu penelitian	34
B. Jenis Penelitian	34
C. Populasi dan sampel penelitian	35
1. Populasi.....	35
2. Sampel	35
D. Desain penelitian	35
E. Variabel dan defenisi operasional	37
1. Variabel.....	37
2. Defenisi operasional.....	37
F. Instrumen pengumpulan data	38
1. Bentuk instrumen	38
2. Uji coba instrumen	38

3.	Analisis uji coba instrumen	38
a)	Validitas tes	39
b)	Reliabilitas tes	39
c)	Tingkat kesukaran	40
d)	Daya pembeda soal	41
G.	Teknik pengumpulan data	42
H.	Teknik analisis data	42
a.	Uji homogenitas	43
b.	Uji normalitas.....	43
c.	Uji hipotesis	44
BAB IV	HASIL PENELITIAN	46
A.	HASIL PENELITIAN.....	46
a.	DESKRIPSI DATA PENELITIAN	46
b.	DESKRIPSI DATA INSTRUMEN TES	47
a)	Hasil uji valditas	47
b)	Hasil uji reliabilitas.....	49
c)	Uji taraf kesukaran soal	49
d)	Uji daya beda soal.....	50
c.	ANALISIS DATA.....	52
a)	Teknik analisis data awal (pre-tes)	52
b)	Teknik analisis data akhir (pos-tes)	54
d.	UJI PERSYARATAN ANALISIS DATA.....	56
a)	Uji normalitas	56
b)	Uji homogenitas.....	57

e. UJI HIPOTESIS	59
B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. KESIMPULAN	64
B. SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	36
Tabel 3.2	Tingkat Reliabilitas Tes	40
Tabel 3.2	Kriteria Tingkat Kesukaran.....	40
Tabel 3.3	Tabel Kriteria Daya Pembeda Soal	41
Tabel 4.1	Ringkasan Hasil Uji Validitas.....	48
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda.....	51
Tabel 4.3	Nilai Pretes Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.4	Nilai Pretes Kelas Kontrol	53
Tabel 4.5	Statistik Deskriptif Pretes.....	54
Tabel 4.6	Nilai Postes Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.7	Nilai Pretes Kelas Kontrol	55
Tabel 4.8	Statistik Deskriptif Postes	56
Tabel 4.9	Rangkuman Hasil Uji Normalitas	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 2	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 3	Materi Pembelajaran
Lampiran 4	Soal Pre-Test
Lampiran 5	Soal Post-Test
Lampiran 6	Silabus Pembelajaran
Lampiran 7	Perhitungan Validitas
Lampiran 8	Perhitungan Reliabilitas
Lampiran 9	Hasil Tingkat Kesukaran
Lampiran 10	Perhitungan Daya Pembeda Soal
Lampiran 11	Tabulasi Hasil Uji Validitas
Lampiran 12	Tabulasi Uji Reliabilitas
Lampiran 13	Tabulasi Uji Tingkat Kesukaran
Lampiran 14	Tabulasi Uji Tingkat Daya Pembeda Soal
Lampiran 15	Tabulasi Uji Normalitas Pre Tes Eksperimen
Lampiran 16	Tabulasi Uji Normalitas Pos Tes Eksperimen
Lampiran 17	Tabulasi Uji Normalitas Pre Tes Kontrol
Lampiran 18	Tabulasi Uji Normalitas Pos Tes Kontrol
Lampiran 19	Perhitungan Uji Homogenitas Pretes
Lampiran 20	Perhitungan Uji Homogenitas Postes
Lampiran 21	Perhitungan Uji Hipotesis
Lampiran 23	Tabel Distribusi R Product Momen
Lampiran 24	Tabel <i>Liliefors</i>

Lampiran 25 Tabel Distribusi F

Lampiran 26 Tabel Distribusi T

s

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak bagi semua warga negara dan pendidikan adalah salah satu upaya untuk mencerdaskan bangsa. Pendidikan dapat menjadikan manusia menjadi bermoral, berkualitas, dan berketuhanan yang Maha Esa.

Pendidikan adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang baik yang mengangkat derajat manusia sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarnya (pengaruh dari luar).¹ Sebagaimana fungsi pendidikan yang terdapat dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (UUSPN) bahwasanya :

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.²

Kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan disekolah merupakan kegiatan yang turut andil dalam mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dan pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang

¹ Rosdiana, *Dasa-dasar kependidikan*, (Medan : Gema Ihsani, 2015), h.15.

² Depdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta : Sinar Grafika, Cet. III, 2006), hlm.5.

memberikan kontribusi positif untuk mencerdaskan bangsa dimana pembelajaran IPS dapat memberikan pemahaman dan mengembangkan sikap, nilai, moral dan keterampilan peserta didik.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA. Ada banyak alasan yang menjadikan IPS sebagai mata pelajaran yang perlu dipelajari oleh siswa, diantaranya hal yang menjadikan IPS sebagai mata pelajaran yang penting untuk dipelajari siswa, yaitu : (1) merupakan sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana memecahkan masalah sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya³. Selanjutnya menurut Gross pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, “ *to prepare to be well-fuctioning citezens in a democratic society*”⁴.

Sedangkan tujuan secara khusus pembelajaran IPS pada SD/MI adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya dalam bidang IPS. Secara spesifik tujuan tersebut dapat diuraikan⁵

1. Mengembangkan konsep-konsep dasar Sosiologi, Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.

³ N.N Tirtayanti, dkk.(2013), *Pengaruh pendekatan kontekstual terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa kelas V sekolah dasar*, e-journal program pasca sarjana universitas pendidikan Ganesha jurusan pendidikan dasar, hal.3 diakses pada https://media.neliti.com/media/publications/119093-ID-pengaruh_-pendekatan-pembelajaran-konteks.pdf tanggal 22 januari 2019 Pukul 19:13 WIB.

⁴ Eka yusnaldi, *Pembelajaran IPS MI/SD*, (Medan : Cv. Widya Puspita, 2018), h. 4.

⁵ Ibid

2. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesan terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Pada proses pembelajaran IPS saat ini guru cenderung menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Dimana kelas cenderung *teacher-centered* (cara belajar berpusat pada guru) sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, dan metode ceramah adalah metode yang paling banyak digunakan. Selama ini pola pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah *pertama*, guru memberikan penjelasan materi pembelajaran, definisi, teori dan sebagainya. *Kedua*, memberikan contoh. *Ketiga*, memberikan soal (latihan). Pola pembelajaran konvensional masih sering digunakan dan hampir semua yang diterima oleh siswa berasal dari guru. Proses pembelajaran IPS dengan sistem pembelajaran konvensional seperti ini dirasa tidak memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan terkesan membosankan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh IBP. Suarsana, dkk bahwa hasil temuannya menunjukkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS yang masih belum sesuai harapan. Siswa kurang aktif dan terkesan bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih cenderung menerapkan metode pembelajaran konvensional dan belum terbiasa mengimplementasikan model dan metode pembelajaran yang inovatif.⁶

⁶ IPB. Suarsana, dkk. (2013), *pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi kelas V SDN gugus II Laksamana Jembana*, e-journal program pasca sarjana Universitas

Penelitian senada juga dilakukan oleh Tien Katrini, pada hasil temuannya masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: 1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar pengetahuan sosial para siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pengetahuan sosial, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala tersebut ditunjukkan dengan siswa seperti : sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya dan sering keluar masuk kelas. 2) Materi pengetahuan sosial yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru. 3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam menempatkan tempat duduk yang monoton dan membosankan.⁷

Dapat disimpulkan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan bahwasanya permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang cenderung membosankan dimana pembelajaran bersifat *teacher-centered* (pembelajaran berpusat pada guru). Semua informasi pembelajaran diterima dari guru, pembelajaran yang cenderung pada kegiatan menghafal membuat siswa bosan dan pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna bagi siswa. Ditambah guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional daripada pembelajaran yang inovatif.

Pendidikan Ganesha jurusan pendidikan dasar, hal.3 diakses pada <https://media.neliti.com/publications> pukul 19:23 WIB

⁷ Tien Kartini. *Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial dikelas V SDN ileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, hal. 1 diakses pada jurnal.upi.edu tanggal 20 januari 2018 PUKUL 18.40 WIB.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 101896 dengan mewawancarai guru kelas III SDN 101896 Kiri Hulu Tanjung Morawa (Ibu Tri Yusfebrini S.Pd) bahwasanya siswa cenderung bosan ketika mempelajari pokok bahasan IPS. Banyak siswa yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Sikap kurang aktif ini di tunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya, berpendapat. Kurang bersemangat menerima pembelajaran, bahkan tidak faham dengan materi yang diajarkan. Situasi belajar yang membosankan, yang ditunjukkan dengan siswa yang bercerita dengan teman sebangkunya, menggambar tidak pada tempatnya. Hal-hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang tidak efektif dan efisien karena siswa kurang mempunyai pengetahuan tentang materi pelajaran.

Peneliti menganggap masalah-masalah yang dipaparkan di atas penting dan perlu untuk segera dicari jalan keluarnya. Keberhasilan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran ini bisa dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang divariasikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dan guru dapat memberikan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dengan menggunakan metode *role-playing*. Melalui metode *role-playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan menjiwai permainan dan mendapatkan pengalaman.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan observasi awal yang dilakukan oleh penulis mengenai pembelajaran IPS bahwasanya masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam mengajar dan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran maka penulis tertarik untuk

melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *role-playing* terhadap mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 101896 Kiri Hulu, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh beberapa indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, metode pembelajaran yang masih konvensional, pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Siswa belum terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Siswa mengalami kesulitan ketika menyampaikan pendapat, gagasan maupun pertanyaan.
5. Pembelajaran yang bersifat monoton dengan pola pembelajaran menghafal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas control dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 101896 Kiri hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang?

2. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 101896 Kiri hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang?
3. Adakah pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 101896 Kiri hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di kelas control dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 101896 Kiri hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 101896 Kiri hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri 101896 Kiri hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang?

a. Manfaat penelitian

1. Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode yang lebih inovatif dan menyenangkan.

2. Guru

Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai variasi penggunaan metode pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengajar.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

4. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian kuasi eksperimen dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan role playing pada pembelajaran IPS.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar merupakan tindakan yang dilakukan dengan sadar dalam rangka memperoleh keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan maupun berinteraksi dengan lingkungan. Kemudian belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang berlangsung didalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berfikir, bersikap dan berbuat.⁸

Djamarah menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.⁹

Kemudian Rusman dalam bukunya menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.¹⁰

Kemudian adapun beberapa pengertian belajar menurut pendapat para ahli yang dikutip dalam buku psikologi belajar karangan Mardianto, yaitu:

⁸ W. Gulo. *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta : Grasindo, 2002), h.8.

⁹ Syaiful bahri djamara, dkk. *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta : Rineka cipta, 2006), h.10

¹⁰ Rusman. *Model-model pembelajaran*, (Bandung : Mulia mandiri press, 2010), h.134

- 1) Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹¹
- 2) James O. Whittaker sebagaimana dikutip Abu Ahmadi dalam Mardianto adalah: *Learning is the process by which behavior (in the broader sense originated of changer through practice or training)*. Artinya belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan).¹²
- 3) Menurut Nuhi Nasution, ciri-ciri kematangan belajar adalah:¹³
 - a) Aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual, maupun potensial.
 - b) Perubahan itu pada dasarnya berupa didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
 - c) Perubahan itu terjadi karena usaha.
- 4) Menurut Mustaqin belajar dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja dengan guru atau tanpa guru, dengan bantuan orang lain, atau tanpa dibantu dengan siapapun. Belajar juga diartikan sebagai usaha untuk membentuk hubungan antara perangsang atau reaksi.¹⁴

Dari beberapa pengertian belajar yang disampaikan oleh para ahli di atas terdapat kesamaan dari pengertian atau pendapat para ahli tentang belajar belajar. Kesamaannya adalah terletak pada kalimat “perubahan perilaku”. Dengan

¹¹ Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h.38.

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid*, hal. 39.

¹⁴ *Ibid.*

demikian dikatakan belajar jika di dalamnya terjadi suatu proses perubahan tingkah laku yang berlangsung pada diri seseorang yang berlangsung sepanjang hidupnya untuk memperoleh pengetahuan yang diperoleh melalui latihan maupun dari interaksi dengan lingkungan dan berdampak pada perubahan tingkah lakunya.

Kemudian belajar bukan hanya proses dalam mendapatkan ilmu pengetahuan saja tetapi juga nilai-nilai sikap ataupun moral. Sebagaimana Rasulullah SAW diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia (sikap atau perilaku manusia) sebagaimana Rasulullah diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia tersebut yaitu :

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

“*Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan keshalihan akhlak.*” (HR. Al-Bukhari dalam *al-Adab al-Mufrad* (no. 273))¹⁵

Selanjutnya belajar dalam rangka menuntut Ilmu merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Banyak ayat-ayat Alquran dan hadits Nabi yang menganjurkan manusia untuk menuntut ilmu. Berbagai contoh peristiwa alam dan benda-benda yang ada di dunia ini, tidak dapat dipikirkan dan diolah oleh manusia untuk kepentingan hidupnya dan untuk memperkuat imannya, kecuali oleh orang yang berilmu yang menggunakan ilmunya. Allah berfirman dalam QS. Al-Ghasiyah (88) ayat 17-20, yaitu:¹⁶

أَفَلَا نُنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ (١٧) وَ إِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ (١٨)
و إِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ (١٩) وَ إِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ (٢٠)

“*Maka apakah mereka tidak memperhatikan kepada unta bagaimana dia*

¹⁵ Imam Al-Bukhari. *Adabul Mufrad* no. 273, dialih bahasakan oleh Moh. Suri sudahri dengan judul asli *Al-adabul Al- mufard*. (Jakarta:Pustaka Kautsar, 2005)

¹⁶ Departemen Agama RI, (2009), *Al-Hikmah: Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jawa Barat: CV Penerbit Diponegoro, hal. 592.

diciptakan?, Dan langit, bagaimana ia ditinggikan? Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan? Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?

Dari ayat di atas Allah SWT sengaja memaparkan semua ciptaan-Nya secara khusus, sebab bagi orang yang berakal tentunya akan memikirkan apa-apa yang ada disekitarnya. Seseorang akan memperhatikan unta yang dimilikinya. Pada saat ia mengangkat pandangannya ke atas ia melihat langit. Jika ia memalingkan pandangannya ke kiri dan ke kanan, tampak di sekelilingnya gunung-gunung. Dan jika ia meluruskan pandangannya atau menundukkannya ia akan melihat bumi yang terhampar. Bagi orang arab dalam kesehariannya mereka tentu akan melihat kesemuanya itu. Oleh sebab itu Allah memerintahkan mereka agar memikirkan seluruh kejadian benda-benda tersebut.¹⁷

Selain dari ayat di atas, Allah SWT juga memerintahkan kita dalam suatu hadis untuk menuntut ilmu, karena ilmu merupakan kunci kebahagiaan. Sebagaimana dalam hadis berikut ini dijelaskan:

حُبِّرَ سُلَيْمَانُ بَيْنَ الْمَالِ وَالْمُلْكِ وَالْعِلْمِ فَاخْتَارَ الْعِلْمَ فَأُعْطِيَ الْمُلْكَ وَالْمَالُ لِاخْتِيَارِهِ
الْعِلْمِ

“Nabi Sulaiman disuruh memilih antara harta benda, kerajaan dan ilmu. Maka dia memilih ilmu, akhirnya dia diberi pula kerajaan dan harta benda”. (H.R. Ibnu ‘Asakir dan ad-Dailami).¹⁸

Ketika Nabi Sulaiman a.s. disuruh memilih salah satu di antara harta, kerajaan, dan ilmu, maka ia memilih ilmu, akhirnya kerajaan dan harta mengikut

¹⁷ Ahmad Mustafa Al-Maragi, (Penterjemah: Ahmad Mustafa Al-Maragi), (1390 H/ 1970 M), *Terjemah Tafsir Al-Maragi Juz 30*, Semarang: Toha Putra, hal. 245-246.

¹⁸ Sayyid Ahmad Al-Hasyimi, (Penterjemah: K.H. Moch Anwar, dkk), (1993), *Syarah Mukhtaarul Ahaadiits (Hadis-hadis pilihan berikut penjelasannya)*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, hal. 457.

kepadanya karena ilmu merupakan kunci untuk memperoleh segala sesuatu. Barang siapa yang menginginkan harta, maka ia harus mempunyai ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan segala sesuatu, maka ia pun harus mempunyai ilmu masing-masing.

Selain itu, Allah SWT juga berfirman dalam QS. Al-Ankabut ayat 43 untuk menuntut ilmu yaitu:¹⁹

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa perumpamaan ini dan sebangsanya, yang terkandung dalam Al-Kitab Al-Aziz, dibuat bagi manusia untuk mendekatkan pemahaman mereka kepada apa yang sulit untuk mereka pahami, dan untuk memperjelas apa yang perkaranya terasa sulit oleh mereka, hikmahnya sulit digali, intisarinya sulit dipahami dan pengaruhnya sulit diketahui serta diikuti, karena faidahnya yang terlalu banyak, kecuali oleh orang-orang yang ilmunya mendalam dan yang berpikir tentang akibat segala perkara.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang begitu penting bagi hidup manusia dalam rangka mencari ilmu pengetahuan untuk memperoleh pengetahuan dimana ilmu ataupun pengetahuan ini diharapkan berdampak pada perubahan tingkah lakunya baik tingkah laku dalam berfikir maupun bersikap. Dan dalam hal ini adalah sifat atau sikap yang diharapkan adalah sikap yang baik (Shaleh).

¹⁹ Departemen Agama RI, (2009), *Al-Hikmah: Al-Qur'an dan Terjemahnya*, hal. 401.

²⁰ Ahmad Mustafa Al-Maragi, (Penterjemah: Ahmad Mustafa Al-Maragi), (1390 H/ 1970 M), *Terjemah Tafsir Al-Maragi Juz 20*, hal. 237-238.

a. Ciri-ciri Belajar

Beberapa ciri belajar seperti dikutip oleh Darsono dalam Hamdani adalah sebagai berikut 1) belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan, 2) belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individual, 3) belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan, 4) belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.²¹

Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah 1) kesiapan belajar, 2) perhatian, 3) motivasi, 4) keaktifan siswa, 5) mengalami sendiri, 6) pengulangan, 7) materi pelajaran yang menantang, 8) balikan dan penguatan, 9) perbedaan individual.²²

Berdasarkan ciri dan prinsip-prinsip tersebut, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.²³

b. Hasil Belajar

Pada setiap proses pembelajaran pada dasarnya menginginkan sebuah perubahan yang memuaskan dari hasil belajar. Pada proses pembelajaran evaluasi

²¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2017), h. 22.

²² *Ibid.*

²³ *Ibid.*

adalah kegiatan akhir yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁴

Kemudian menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar dapat berupa:²⁵

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

²⁴ Nurmawati, *Evaluasi pendidikan islami*, (Medan:Cipta pustaka, 2016), h.53

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *belajar & pembelajaran*,(Jakarta, Rineka cipta, 2002), h.36

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya, dimana perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar menunjukkan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan drajat perubahan tingkah laku siswa.²⁶ Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran.²⁷

Dari pendapat diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti materi pelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian metode pembelajaran

Metode (method) secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metodik berasal dari bahasa *greek*. *Metha* (melalui atau melewati), dan *Hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dimulai untuk mencapai tujuan tertentu.²⁸

Prawiradilaga dalam kurnadi mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam

²⁶ Nurmawari, *op.cit* h.53

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005). H.22

²⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung : Rosda, 2007), h.136

mencapai tujuan pembelajaran, dapat dikatakan metode pembelajaran yang difokuskan mencapai tujuan.²⁹

Kemudian menurut Depag RI dalam buku metodologi pendidikan agama islam yang dikutip oleh Darmadi bahwasanya metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.³⁰

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Kemudian pembelajaran adalah proses dalam rangka memperoleh pengetahuan yang berdampak pada perubahan tingkah laku. Maka metode pembelajaran adalah sebuah cara yang dilakukan oleh guru, baik meliputi prosedur, urutan, langkah-langkah yang dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Macam-macam metode pembelajaran menurut kusnadi³¹:

1. Metode umum (metode umum pembelajaran) adalah metode yang digunakan untuk semua bidang studi atau mata pelajaran, misalnya metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi.
2. Metode Khusus (metode khusus pembelajaran bidang studi tertentu) adalah metode pembelajaran tiap-tiap bidang studi, misalnya khusus pembelajaran bahasa.

²⁹ Kusnadi, *Metode Pembelajaran Kolaboratif*, (TasikMalaya : Edu Publisher,) h.13

³⁰ H. Darmadi, *perkembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajarsiswa*, (Yogyakarta:Deepublish), h.175

³¹ Kusnadi, *Metode Pembelajaran Kolaboratif*, (TasikMalaya:Edu Publisher), h.13

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran

Berikut adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi metode pembelajaran dalam buku pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa karangan Darmadi :

1. Siswa atau peserta didik

Pemilihan metode harus menyesuaikan tingkatan jenjang pendidikan. Pertimbangan ini menekankan pada kemampuan peserta didik, apakah siswa tersebut sudah mampu berpikir abstrak atau belum.³² Maka dengan kemampuan berpikir siswa yang berbeda guru dapat membedakan metode pembelajara yang akan ia gunakan.

2. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Tujuan pembelajaran adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat mempengaruhi penyeleksian metode yang akan dicapai, maka guru hendaknya menyeleksi metode yang sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik.³³

3. Faktor materi pembelajaran

Materi pembelajaran memiliki tingkat kedalaman, keluasan dan kerumitan yang berbeda-beda. Pemilihan metode yang tepat mampu memberikan arahan praktis untuk mengatasi tingkat kesulitan suatu materi pembelajaran.³⁴

³² H. Darmadi, *perkembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belaja siswa*, h.177

³³ *Ibid*, h.178

³⁴ *Ibid*, h.178

4. Situasi belajar mengajar

Situasi belajar mengajar yang diciptakan guru tidak selamanya sama, maka guru harus memilih metode yang sesuai dengan situasi belajar siswa.³⁵

5. Fasilitas belajar mengajar

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak disekolah. Lengkap tidaknya fasilitas belajar akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar.³⁶

6. Faktor alokasi waktu pembelajaran

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga harus memperhitungkan ketersediaan waktu. Rancangan pembelajaran yang baik adalah penggunaan alokasi waktu yang dihitung terperinci, agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.³⁷

7. Guru

Latar belakang pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan metode dapat menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Dan ada juga yang tepat memilih metode semua tergantung juga kompetensi guru.³⁸

³⁵ *Ibid, h.179*

³⁶ *Ibid, h.179*

³⁷ *Ibid, h.179*

³⁸ *Ibid, h.180*

c. Kriteria pemilihan metode pembelajaran

Kriteria dalam memilih metode pembelajaran menurut Darmadi.³⁹

1. Sifat (karakter) guru.
2. Tingkat perkembangan intelektual dan sosial anak.
3. Fasilitas sekolah yang tersedia
4. Tingkat kemampuan guru
5. Sifat dan tujuan materi pembelajaran.
6. Waktu pembelajaran.
7. Suasana kelas
8. Konteks domain pembelajaran.

3. Metode *Role-Playing*

a. Pengertian metode *role-playing*

Pembelajaran sebaiknya sebisa mungkin terwujud dalam suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung kemudian siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna dan benar-benar memahami hal yang ia pelajari. Pembelajaran yang seperti ini dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role-playing*).

metode pembelajaran *role-playing* atau biasa juga dikenal dengan metode bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan *berimprovisasi* namun masih dalam batas-batas skenario guru.⁴⁰

³⁹ *Ibid*, h.180

⁴⁰ Noer kasim, *Belajar dan pembelajaran yang menggembirakan*, (Surabaya : Suryamedia publishing, 2019), h.16.

Bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu “pertunjukan peran” didalam kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.⁴¹

Pembelajaran dengan bermain peran (*role playing*) adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran ini menitik beratkan pada masalah apa yang diangkat didalam pertunjukan bukan menitik beratkan pada kemampuan pemain dalam pertunjukkan. Siswa belajar dengan cara mengekspresikan perasaannya, sikap, nilai-nilai dan strateginya dalam memecahkan masalah

b. Manfaat dan kelebihan *role-playing*

Manfaat serta kelebihan pembelajaran dengan menggunakan metode *role-playing* antara lain :⁴²

1. *Role-playing* dapat menjadi semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang ia pelajari.
2. *Role-playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
3. *Role playing* merupakan pembelajaran yang mengembirakan karena pada dasarnya *role playing* adalah permainan.
4. Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan berkesempatan untuk mewujudkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil.
5. Merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

⁴¹ Muhammad Annas, *Mengenal metodologi pembelajaran*. (pasuruan:CV pustaka Hulwa) h. 51

⁴² *Ibid*, h. 52

6. Suasana yang menggembirakan bagi siswa selama mereka belajar metode role playing dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
7. Melatih siswa memahami, mengingat dan menghayati isi cerita yang diperankan, siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreasi, dan kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan.
8. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan bertanggung jawab dengan sesama, dan melatih siswa berfikir kritis .

c. Kekurangan metode *role playing*

Kekurangan pembelajaran menggunakan metode *role-playing* antara lain:

1. Menimbulkan kegaduhan sehingga terkadang menyebabkan kelas yang lain merasa terganggu.
2. Dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan.
3. Membutuhkan banyak waktu untuk melakukan persiapan dalam bermain peran, dan
4. Dibutuhkan kecakapan bahasa yang baik bagi siswa.

d. Tujuan pembelajaran *role playing*

Menurut Zuhaerini dalam anas bahwasanya model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk⁴³

1. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisirkan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
2. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis dan

⁴³ *Ibid*, h. 53

3. Melatih anak-anak agar dapat bergaul dan memberikan kemungkinan membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

e. Prinsip penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan metode role playing karena dengan metode pembelajaran ini tidak dapat digunakan pada semua materi dan situasi pembelajaran.

1. Penggunaan model pembelajaran *role-playing* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
2. Mengetahui kemampuan awal siswa.
3. Kemudahan materi untuk dapat diterapkan dalam metode *role-playing*
4. Kegunaan metode *role-playing* dalam menyampaikan materi itu sendiri.

f. Tahapan pembelajaran *role-playing*

Menurut Eka Yusnaldi langkah-langkah untuk menerapkan pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah :⁴⁴

1. Pemanasan (*warmng up*).
2. Pemilihan partisipan.
3. Menyiapkan pengamatan (*observer*).
4. Menata panggung.
5. Memainkan peran.
6. Diskusi dan evaluasi.
7. Memainkan peran ulang.
8. Diskusi dan evaluasi kedua.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

⁴⁴ Eka Yusnaldi, *pembelajaran IPS MI/SD*, (Medan : Widya puspita, 2018), h. 157.

Penjabarkan 9 Langkah yang harus dilakukan guru dalam menjalankan pembelajaran dengan menggunakan metode *role-playing* adalah sebagai berikut:

1. Pemanasan, yaitu pada tahapan awal ini guru memberikan sebuah permasalahan untuk dipelajari. Kemudian guru menggambarkan permasalahan tersebut, disertai contoh yang bisa guru ciptakan sendiri maupun hasil imajinasi dari peserta didik.
2. Memilih partisipan, guru mendeskripsikan karakter yang akan dimainkan atau diperankan oleh siswa. Kemudian guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkannya maupun guru menunjuk siswa untuk menjadi pemeran dalam pembelajaran tersebut.
3. Memilih pengamat (*observer*) guru juga memilih beberapa siswa sebagai pengamat selama kegiatan berlangsung, dan pengamat juga tetap ikut berpartisipasi dalam kegiatan.
4. Menata panggung, guru mendiskusikan bagaimana proses bermain peran berlangsung. Misalnya dimana akan ditampilkan, siapa yang lebih dulu tampil dan urutan berikutnya. Dan hal-hal yang berkaitan lainnya.
5. Memainkan peran, pada tahap ini bermain peran mulai dilangsungkan mungkin akan banyak siswa yang kebingungan dalam memainkan perannya. Tetapi disini guru dapat menjadi kontrol ketika pertunjukan sudah terlalu jauh dan siswa merasa kebingungan maka guru dapat mengambil alih untuk menghentikannya atau melanjutkan kecerita berikutnya.
6. Diskusi dan evaluasi, yaitu guru bersama peserta didik melakukan diskusi tentang pertunjukan yang sudah berlangsung. Mengevaluasi pertunjukan adakah peran yang harus diganti atau usulan perbaikan yang lain.

7. Memainkan peran ulang, yaitu pertunjukan dimulai kembali dengan perbaikan yang telah dilakukan dan diharapkan lebih baik dari pertunjukan kedua.
8. Diskusi dan evaluasi kedua, pada tahap ini dilakukan diskusi dan evaluasi dari pertunjukan yang lebih menitik beratkan diskusi pada kegiatan selama proses pertunjukan berlangsung. Misalnya mengapa terjadi hal demikian, dan mengapa ada peran yang tidak sesuai. Ini dapat di evaluasi dan bahkan dapat menimbulkan bahan diskusi bagi siswa.
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa dapat membagikan pengalamannya ketika ia memerankan tokoh tertentu. Misalnya memerankan tokoh yang tidak pernah sama sekali ia lakukan selama hidupnya, menjadi seorang penjual sayuran misalnya. Lalu siswa menyimpulkan hasil yang didapat selama pembelajaran dengan bermain peran berlangsung.

Dengan adanya langkah-langkah pembelajaran menggunakan *metode-role playing* maka diharapkan guru dapat mengatasi kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam metode *role-playing*. Sehingga metode pembelajaran ini dapat berlangsung dengan baik.

Pembelajaran konvensional biasanya memberikan pelajaran yang bersifat informati dan fakta. Dengan guru sebagai sumber informasi utama didalam kelas dan biasanya siswa dituntut memiliki kemampuan menyimak, mendengar dan bertanya. Dan pembelajaran dengan metode ini memudahkan guru dalam mengorganisasikan materi dan menyeragamkan penyerapan materi oleh peserta didik.

4. Pembelajaran IPS

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-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 psikologi sosial.⁴⁵

a. Tujuan pembelajaran IPS

Menurut Martorella dalam buku Eka Yusnaldi bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.⁴⁶

Kemudian menurut Gross dalam buku Eka Yusnaldi bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan “*to prepare studens to be well-fuctioning citizens in a democratic siciety*”. Dan tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalarannya mengambil keputusan yang dihadapinya.⁴⁷

b. Prinsip pembelajaran IPS SD/MI

⁴⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Karsa, 2010), h 171

⁴⁶ Eka Yusnaldi, *pembelajaran IPS MI/SD*, (Medan : Widya puspita, 2018), h. 3

⁴⁷ *Ibid*, h.4

Secara umum prinsip pembelajaran IPS MI yang dikembangkan dalam IPS berpatokan pada prinsip-prinsip dibawah ini⁴⁸ :

1. Memberikan kesempatan kepada siswa-siswi , dan mendorongnya untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik secara mental maupun secara psikomotorik, afektif dan interaktif.
2. Memungkinkan siswa-siswi untuk menentukan sendiri konsep, prinsip dan teknik-teknik interaksi dengan lingkungannya.
3. Memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa-siswi.
4. Mempromosikan dosen sebagai fasilitator belajar.
5. Memberikan rasa aman dan senang untuk siswa siswi sehingga dapat belajar dengan betah dan merangsang berfikir kreatif.

5. Uraian Materi IPS (SDN 101896 Kiri Hulu)

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN (PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA)

a. Daya tarik Indonesia bagi Bangsa – Bangsa Barat.

Indonesia dan bangsa – bangsa di eropa memiliki perbedaan kondisi alam. Lokasi mempengaruhi perbedaan iklim dan kodisi tanah di Indonesia dan Eropa. Hal ini mengakibatkan hasil bumi yang diperoleh juga berbeda. Bangsa Indonesia harus senantiasa bersyukur karena dianugerahi Tuhan Yang Maha Esa hidup di daerah tropis yang subur.

Keberadaan musim hujan dan kemarau di Indonesia memungkinkan berbagai tanaman mudah tumbuh dan berkembang di Indonesia. Tanaman kebutuhan sehari–hari dapat ditanam di setiap waktu. Hal ini berbeda dengan

⁴⁸ *Ibid, h. 4-5*

bangsa–bangsa Eropa yang memiliki empat musim, yakni musim panas, musim dingin, musim semi dan musim gugur.

Berdasarkan kenyataan diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa bangsa–bangsa barat membutuhkan rempah–rempah karena mereka sangat membutuhkan, sementara persediaan di Eropa sangat terbatas. Rempah–rempah bagi bangsa Eropa dapat digunakan untuk mengawetkan makanan, bumbu masakan dan obat–obatan. Negara tropis seperti Indonesia kaya akan rempah–rempah sehingga bangsa–bangsa barat berusaha memperolehnya.

Rempah–rempah begitu melimpah di bumi indonesia. Melimpahnya rempah–rempah dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat indonesia. Namun rempah–rempah yang begitu melimpah juga membuat bangsa Eropa untuk menguasai perdagangan.⁴⁹

Bangsa indonesia mengalami penjajahan yang cukup lama. Selama masa penjajahan, bangsa indonesia mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa pemerintahan kerajaan–kerajaan islam di indonesia, datanglah orang–orang Eropa ang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang Eropa di Nusantara mula–mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun ketika, orang–orang Eropa mulai berusaha menguasai Nusantra, mereka mendapat reaksi keras berupa perlawanan–perlawanan di berbagai daerah .

b. Peristiwa kedatangan bangsa barat

Mulai akhir abad ke XV bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan

⁴⁹ Kementrian pendidikan dan kebudayaan RI. *peristiwa dalam kehidupan (buku tematik terpadu kurikulum 2013)*. (Jakarta : pusat kurikulum dan perbukuan, Balitbang Kemendikbud, 2017). h.2

Samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai dari bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya adalah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di pelabuhan Banten pada tahun 1596.⁵⁰

Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra :⁵¹

a. Gold (Adanya keinginan mencari kekayaan)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (gold). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu-bumbu masak.

b. Gospel (adanya keinginan menyebarkan agama)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang di kuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan keseluruhan dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis.

c. Glory (adanya keinginan mencari kejayaan)

Di Eropa ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (glory). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.

d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

⁵⁰ *Ibid, h.4*

⁵¹ *Ibid, h.4*

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya :

1. Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra luas.
2. Ditemukannya mesiu untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya
3. Ditemukannya kompas. Kompas digunakan sebagai petunjuk arah sehingga para penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam. Untuk menentukan arah, mereka biasanya mereka berpedoman pada bintang sehingga jika angkasa tertutup awan, mereka tidak dapat meneruskan perjalanannya. Dengan kompas mereka bebas berlayar kearah manapun tanpa ada gangguan.

Salah satu rempah yang ada di Indonesia yang menjadi buruan bangsa Eropa adalah cengkih. Cengkih memiliki banyak manfaat. Sebagai bumbu masak, cengkih digunakan dalam bentuk bunga utuh atau dalam bentuk bubuk. Cengkih juga dimanfaatkan bangsa China dan Jepang sebagai dupa. Selain itu minyak cengkih digunakan sebagai aroma terapi dan obat sakit gigi.⁵²

Pohon cengkih banyak manfaatnya sehingga menjadikannya bernilai ekonomis tinggi. Oleh karena itulah, cengkih merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa Eropa. Dan hal itu memicu terjadinya penjajahan di Indonesia.

B. PENELITIAN RELEVAN

Dalam penelitian Sesilia Pradita Novita Sari yang berjudul penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan keterampilan dan sikap

⁵² *Ibid*, h.5

bekerja sama dalam bermain drama pada siswa kelas VII B SMP Institut Yogyakarta tahun 2015/2016. Hasil penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut : hasil tes kinerja siklus I adalah 65,62 dan siklus II 78,87. Presentase pada siswa yang mencapai 75 mengalami peningkatan dari 33,33% menjadi 83,33%. Hasil efektif yang diperoleh dari siklus I 45,83% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 75%. Hasil tes siswa bermain drama dinilai berdasarkan indikator penilaian, yaitu ekspresi, penghayatan, gerak, dan intonasi dan artikulasi. Hasil penampilan pada siklus I beberapa siswa masih gugup, pasif, dan belum sepenuhnya berekspresi dengan baik. Hasil pada siklus II para siswa menjadi lebih aktif, terjadi peningkatan pada aspek ekspresi, gerak dan intonasi. Terjadi perkembangan perilaku siswa. Siswa menjadi percaya diri , menghargai teman yang tampil, dan dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran bermain drama telah meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama dalam bermain drama di SMP Institut Indonesia Yogyakarta.⁵³

Kemudian dalam penelitian Dedi rizkia saputra juga melakukan penelitian dengan judul “penerapan metode *role-playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD N 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir

⁵³ Sesilia pradita novita sari, *penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama dalam bermain drama pada siswa kelas VII B SMP Institut Yogyakarta tahun 2015/2016* (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma, 2017), h. VII.

siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.⁵⁴

Kemudian penelitian lainnya dilakukan oleh IPB. Suarsana Dkk, dengan judul Pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar ips Dan motivasi berprestasi kelas v sdn gugus II laksamana Jembrana menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari terdapatnya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (f hitung 112,556; $p < 0,05$), dimana rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bermain peran berbantuan asesmen kinerja sebesar 83,22, lebih tinggi dari rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 70,66. Terdapat perbedaan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (f hitung 4,547; $p < 0,05$) dimana rata-rata motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja adalah 98,62 yang lebih besar dari skor rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 95,18. Terdapat perbedaan hasil belajar dan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

⁵⁴ Dedi rizkia saputra, *penerapan metode role-playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD N 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*. (Yogyakarta : Universitas Yogyakarta, 2015), h. VII

metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (f hitung 105,6; $p < 0,05$).⁵⁵

Selanjutnya sejalan dengan penelitian diatas yang dilakukan oleh Tien Kartini dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sdn Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung” menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari 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.⁵⁶

⁵⁵ IPB. Suarsana, dkk. (2013), *pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi kelas V SDN gugus II Laksamana Jembana*, e-journal program pasca sarjana Universitas Pendidikan Ganesha jurusan pendidikan dasar, hal.3 diakses pada <https://media.neliti.com/publications> pukul 19:23 WIB

⁵⁶ Tien Kartini. *Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial dikelas V SDN ileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, hal. 1 diakses pada jurnal.upi.edu tanggal 20 januari 2018 PUKUL 18.40 WIB

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101896 Kiri Hulu, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang.

Kegiatan penelitian dilakukan pada semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Penetapan jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal yang ditetapkan oleh kepala sekolah. Adapun materi pelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) dengan bentuk *Nonivalent Control Group Design* karena pada kenyataannya penelitian ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan *quasi eksperimen* (eksperimen semu). *Quasi eksperimen* (eksperimen semu) merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit digunakan. Ciri utama *quasi experimental design* adalah pengembangan dari *true experimental design*, yaitu mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁵⁷

⁵⁷ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta 2010) h.75

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

“Populasi adalah keseluruhan wilayah objek yang akan/ingin diteliti. Populasi sering disebut juga dengan universe. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau di amati.⁵⁸

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 101896 Kiri Hulu Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti. Dalam hal ini peneliti dalam menentukan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian dalam hal ini adalah kelas kelas V B dan kelas V C SDN 101896 Kiri Hulu Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen maupun kontrol tidak di pilih secara

⁵⁸ Indra Jaya dan Ardat, 2013. *Penerapan Statistikutuk Pendidikan*. (Bandung Citapustaka Media Perintis), h. 20

⁵⁹ Salim, 2007. *Metodelogi penelitian kuantitatif*. (Bandung Citapustaka Media Perintis), h.113

random. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang memperoleh perlakuan strategi pembelajaran *role playing*, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak memperoleh perlakuan atau dengan pembelajaran konvensional. Berikut gambaran tentang *Nonivalent Control Group Design* yang dilakukan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1

Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretes	Perlakuan	postes
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1		O_2

Keterangan :

O_1 : Tes awal

O_2 : Tes akhir

X : Perlakuan pembelajaran IPS dengan strategi pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen kelompok pembelajaran metode *role playing* dan kelas kontrol kelompok pembelajaran metode konvensional yang diberi perlakuan berbeda. Pada kedua kelas diberikan materi yang sama. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa diperoleh dari tes yang diberikan pada masing-masing kelompok setelah penerapan dua perlakuan tersebut.

E. Variabel dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan metode konvensional. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPS siswa.

2. Defenisi operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konteks permasalahan penelitian, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa konsep dan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan terjadi pada diri siswa yang diperoleh dari pengalaman dan interaksi siswa dengan lingkungannya setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar yang di maksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa. Data yang diperoleh berupa hasil test akhir (*post test*) setelah proses pembelajaran.
2. Metode pembelajaran *role-playing* (bermain peran) adalah pembelajaran bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu “pertunjukan peran” didalam kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Hal ini dikarenakan yang ingin dilihat adalah hasil belajar siswa yaitu hasil belajar IPS. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

1. Bentuk instrumen

Bentuk Instrumen penelitian ini adalah soal tes hasil belajar IPS pada penelitian ini berbentuk pilihan berganda karena dengan tes berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal soal pilihan berganda dipilih karena akan memudahkan dalam tahap menentukan skor. Tes hasil belajar IPS berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi yang di eksperimenkan.

2. Uji coba instrumen

Tujuan diadakannya uji coba instrumen adalah diperolehnya informasi mengenai kualitas instrumen sudah atau belum memenuhi persyaratan yang digunakan. Uji instrmen akan dilakukan dengan memberikan soal pilihan berganda. Instrumen ini diberikan di kelas atas yang telah mempelajari materi pembelajaran tersebut dengan guru yang sama.

3. Analisi uji coba instrumen

Agar memenuhi kriteria alat evaluasi yang baik yakni mampu mencerminkan kemampuan yang sebenarnya dari tes yang di evaluasi, maka alat evaluasi harus memiliki syarat berikut :

a. Validitas tes

Perhitungan validitas tes menggunakan rumus *produc moment* angka kasar yaitu⁶⁰ :

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

Keterangan :

x = skor butir

y = skor total

r_{xy} = koefisien relasi antara skor butir dan skor total

N = banyak siswa

Perhitungan selanjutnya validitas akan terbukti jika harga $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 0,05. r_{tabel} diperoleh dari nilai kritis r *produc moment* dengan $\alpha = 0,05$, untuk nilai kritis r *produc moment* dapat dilihat pada **lampiran 22**.

b. Reliabilits tes

untuk menguji reliabilitas tes bentuk uraian, digunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto yaitu :⁶¹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s_t^2 - \sum P_i q_i}{s_t^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas yang dicari

$\sum P_i q_i$ = jumlah hasil perkalian p dan q

s_t^2 = varians total

⁶⁰ Indra jaya, (2010), satatistik penelitian untuk pendidikan, Bandung : Citapustaka Media Perintis , hal.126

⁶¹ Suharsimi arikunto. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Ed.2 cet.2(Jakarta : Bumi Aksara, 2013) h. 122-123

n = banyak siswa

Tabel 3.2 Tingkat reliabilitas tes

No	Indeks reliabilitas	klasifikasi
1	$0,0 \leq r_{11} \leq 0.20$	reliabilitas sangat rendah (SR)
2	$0.20 < r_{11} \leq 0.40$	reliabilitas rendah (RD)
3	$0.40 < r_{11} \leq 0.60$	reabilitas sedang (SD)
4	$0.60 < r_{11} \leq 0.80$	reabilitas tinggi (TG)
5	$0.60 < r_{11} \leq 1.00$	reabilitas sangat tinggi (ST)

c. Tingkat kesukaran

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

Rumus yang digunakan untuk menghitung kesukaran soal adalah⁶² :

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

Keterangan :

P = indeks kesukaran butir soal

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

I_A = jumlah skor ideal kelompok atas

Tabel 3.3 Kriteria tingkat kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran (p)	Kriteria Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Soal Sukar
0,30-0,70	Soal Sedang
0,70-1,00	Soal mudah

⁶² Nurmawati, *Evaluasi pendidikan islami*, (Medan:Cipta pustaka, 2016), hal. 118

d. Daya pembeda soal

Untuk menghitung daya pembeda soal terlebih dulu skor dari peserta tes diurutkan dari yang tertinggi ke yang terendah. Untuk kelompok kecil (kurang dari 100), maka seluruh kelompok testee dibagi dua sama besaryaitu 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah.⁶³ Dengan rumus :

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

Keterangan :

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar.

$PA = \frac{B_A}{J_A}$ = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$PB = \frac{B_B}{J_B}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Setelah indeks daya pembeda diketahui, maka harga tersebut diinterpretasikan pada kriteria pembeda sesuai tabel berikut :

Tabel 3.4 kriteria daya pembeda soal

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
0,00-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup

⁶³ Nurmawati, *Evaluasi pendidikan islami*, (Medan:Cipta pustaka, 2016), hal. 118

0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik sekali

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang tepat untuk mengumpulkan data hasil belajar IPS siswa adalah melalui tes. Oleh sebab itu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes untuk hasil belajar IPS. Tes tersebut diberikan kepada semua siswa pada kelompok pembelajaran dengan metode *role-playing* dan kelompok pembelajaran *metode konvensional*.

Semua siswa mengisi atau menjawab sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan peneliti pada awal atau lembar pertama dari tes itu untuk pengambilan data. Teknik pengambilan data berupa pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk pilihan berganda pada materi kedatangan bangsa asing ke Indonesia 20 butir soal. Adapun teknik pengambilan data adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pos-tes untuk memperoleh data hasil belajar IPS pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.
- b. Melakukan analisis data pos-tes yaitu uji normalitas, uji homogenitas pada kelas dengan metode pembelajaran *role-playing* dan kelas dengan metode pembelajaran konvensional.
- c. Melakukan analisis data pos-tes yaitu uji hipotesis dengan menggunakan teknik tes “t”.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan tes “t”. Tes “t” merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua mean sampel (dua buah

variabel yang dikomparatifkan). Bentuk penyajian data yang dilakukan dalam bentuk data interval. Ada dua syarat yang harus dilakukan sebelum melakukan analisis data dengan test “t”, yaitu:

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Fisher atau disebut juga perhitungan dengan uji F seperti :

$$f_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$f_{hit\ ungu}$ diperoleh dari pembagian varians terbesar dan terkecil, kemudian di bandingkan dengan f_{tabel} . F_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi F yang dapat dilihat pada **lampiran 24**. Dimana dengan dk pembilang = n-1 dan dk penyebut n-1. Dimana n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan dengan dk penyebut berasal dari sampel varians terkecil. Kemudian pengambilan keputusan jika pada perhitungan data awal $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka sampel dinyatakan mempunyai varians yang sama atau homogen

2. Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data dengan tes”t” maka data dari tes harus diuji normalitasnya. Uji normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya: Uji *Lillifors*.

Pada penelitian ini dilakukan dengan uji *Lillifors*, dengan ketentuan jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data normal. Karena jumlah data lebih > 30 responden maka Nilai L_{tabel} diperoleh dari tabel uji *Lillifors* yang terdapat pada **lampiran 23**.

Sedangkan L_{hitung} adalah harga terbesar dari $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$, dimana (z_i) dihitung dengan rumus angka normal baku :

$$(z_i) = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

\bar{X} = Rata-rata sampel

S = simpangan baku

Nilai $F_{(z_i)}$ adalah luas daerah di bawah normal untuk Z yang lebih kecil dari z_i . Sedangkan nilai $z_{(z_i)}$ adalah banyaknya angka Z yang lebih kecil atau sama dengan z_i dibagi oleh banyaknya data (n).

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Setelah data postes diuji normalitasnya, selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan maka dilakukan dengan uji beda melalui uji test t dengan rumus sebagai berikut⁶⁴ :

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S^2 = \frac{(n-1)s_1^2 + (n-1)s_2^2}{(n+n)-2}$$

X_1 = Rata-rata skor kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata kelompok kontrol

n_1 = Jumlah kelas eksperimen

n_2 = Jumlah kelas kontrol

s_1^2 = varians pada kelompok eksperimen

s_2^2 = varians pada kelompok kontrol

⁶⁴ Indra jaya, (2010), satatistik penelitian untuk pendidikan, Bandung : Citapustaka Media Perintis , hal.126

Cara memberi interpretasi uji statistik ini dilakukan dengan mengambil keputusan dengan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan t_{hitung} dapat dilihat pada tabel distribusi t pada **lampiran 25**. Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan :

- a. Jika $t_0 \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran *role playing* Terhadap hasil belajar IPS siswa
- b. Jika $t_0 < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran *role playing* Terhadap hasil belajar IPS siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. HASIL PENELITIAN

1. DEKSRIPSI DATA PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101896 Kiri Hulu, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri atas Empat kelas dengan keseluruhan siswa berjumlah 154 orang. Kelas yang dipilih sebagai sampel adalah V-C sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Siswa dari masing-masing kelas berjumlah 38 orang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 15 Februari 2019 sebagai observasi awal dan meminta izin untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 101896 Kiri Hulu. Pada tanggal 10 April 2019 memberikan surat izin penelitian di SD Negeri 101896 Kiri Hulu. Pada tanggal 11 April s.d 20 April 2019 melaksanakan penelitian.

Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan tes validasi soal tes kepada dosen ahli untuk mengetahui soal-soal yang layak dijadikan instrumen dalam penelitian dan diujikan kepada siswa kelas atas yang telah mempelajari

materi dengan guru yang sama yaitu diujikan pada kelas VI-A.

2. DEKSRIPSI DATA INSTRUMEN TES

a) Hasil Uji Validitas

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

Dari tabel validitas dapat dihitung untuk soal nomor 1

$$\begin{array}{lll} N = 39 & \sum X^2 = 33 & (\sum X)^2 = 1089 \\ \sum X = 33 & \sum Y^2 = 7566 & (\sum Y)^2 = 268324 \\ \sum Y = 518 & \sum XY = 461 & \end{array}$$

Maka,

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

$$r_{xy} = \frac{39 (461) - (33)(518)}{\sqrt{\{39 (33) - (1089)\} \{39 (7566) - (268324)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{17979 - 17094}{\sqrt{\{198\} \{26750\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{885}{\sqrt{5296500}}$$

$$r_{xy} = \frac{885}{2301.4126}$$

$$r_{xy} = 0,3845$$

Dengan demikian, untuk soal nomor 1 diperoleh harga $r_{hitung}=0,3845$ dan pada taraf signifikan=0,05 dan N=39, diperoleh $r_{tabel}= 0,316$. Karena $r_{hitung}>r_{tabel}$ ($0,3845>0,316$), maka soal nomor 1 dinyatakan valid. Dengan menggunakan rumus yang sama, maka dapat dicari validitas untuk setiap butir soal berikutnya.

Tabel 4.1

Ringkasan hasil uji validitas

No. Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	0.38737	0.316	Valid
2.	0.63951	0.316	Valid
3.	0.38927	0.316	Valid
4.	0.48854	0.316	Valid
5.	0.5038	0.316	Valid
6.	0.0832	0.316	Tidak valid
7.	0.49643	0.316	Valid
8.	0.40252	0.316	Valid
9.	0.43143	0.316	Valid
10.	0.63664	0.316	Valid
11.	0.47557	0.316	Valid
12.	0.49115	0.316	Valid
13.	0.47838	0.316	Valid
14.	0.13035	0.316	Tidak valid
15.	0.5533	0.316	Valid
16.	0.54824	0.316	Valid
17.	0.46629	0.316	Valid
18.	0.60303	0.316	Valid
19.	0.40252	0.316	Valid
20.	0.63664	0.316	Valid

Hasil dari uji instrumen tes yang dilakukan pada kelas VI-A, yang

divalidasi oleh Bapak Ismail M.Si. maka berdasarkan hasil ringkasan perhitungan validasi tes pada tabel diatas dengan rumus *Korelasi Product Moment*. Ternyata dari 20 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan dinyatakan 18 soal valid dan 2 soal tidak valid. Dikarenakan $R_{hitung} < R_{tabel}$ maka kedua soal tersebut ditolak dan tidak dapat diujikan. Perhitungan validitas selengkapnya dapat dilihat pada **lampiran 11**.

b) Hasil Uji Reliabilitas

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum P_i q_i}{s_t^2} \right) \\
 &= \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(\frac{17.55060729 - 3.982905983}{17.55060729} \right) \\
 &= \left(\frac{20}{19} \right) \left(\frac{13.56154746}{17.55060729} \right) \\
 &= (1.05263) \left(\frac{17.55060729 - 3.982905983}{17.55060729} \right) \\
 &= 1.05263 \times 0.7727 \\
 &= 0.813
 \end{aligned}$$

Dari tabel nilai *Product Moment*, diketahui nilai r_{tabel} untuk $n=39$ pada taraf nyata $\alpha=0,05$ didapat r_{tabel} 0,361. Dengan membandingkan harrga r_{hitung} dengan r_{tabel} , ditentukan reliabilitas butir tes dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0.813 > 0,361$). Maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut secara keseluruhan sudah reliabel, dengan kategori tingkat reliabilitas tinggi. Perhitungan selengkapnya tentang reliabilitas tes terdapat pada **lampiran 12**.

c) Uji Taraf Kesukaran Soal

Indeks kesukaran tes soal nomor 1 dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

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

$$P = \frac{B}{JS} = \frac{33}{39} = 0,846$$

Tingkat kesukaran soal nomor 1 berada 0,70-1,00 dengan nilai 0,846 merupakan tes dengan kriteria tergolong mudah. Maka soal no 1 dinyatakan ditolak dan tidak dapat digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian. Kemudian Perhitungan selengkapnya tentang uji taraf kesukaran soal terdapat pada **lampiran 9**.

d) Uji Daya Beda Soal

Uji daya pembeda tes digunakan untuk melihat apakah tes disusun dapat dibedakan antara kemampuan siswa yang berkemampuan rendah dengan siswa yang berkemampuan tinggi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut diperoleh hasil perhitungan soal nomor 1:

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

$$D = \frac{20}{20} - \frac{13}{19} = 1 - 0,6842$$

$$= 1 - 0,6842$$

$$= 0.3158$$

Dengan merujuk pada kriteria daya beda soal, maka daya beda soal nomor 1 berada pada rentang 0,20-0,40. Dengan demikian soal nomor 1 tergolong cukup. Perhitungan selengkapnya terdapat pada **lampiran 10**.

Setelah dilakukan uji instrumen maka didapatkan hasil yang ditunjukkan dalam tabel berikut :

Tabel 4.2

Rekapitulasi Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

No	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keputusan
1	Valid	Reliabel	Mudah	Cukup	Tolak
2	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
3	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
4	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
5	Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Terima
6	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Buruk	Tolak
7	Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Terima
8	Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Terima
9	Valid	Reliabel	Mudah	Buruk	Tolak
10	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
11	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
12	Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Teima
13	Valid	Reliabel	Sulit	Cukup	Tolak
14	Tidak Valid	Reliabel	Mudah	Buruk	Tolak
15	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
16	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
17	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
18	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima
19	Valid	Reliabel	Sedang	Cukup	Terima
20	Valid	Reliabel	Sedang	Baik	Terima

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan pada tabel uji validitas 2 soal dinyatakan tidak valid, kemudian pada uji kesukaran soal 4 soal dinyatakan terlalu

mudah dan 1 dinyatakan soal terlalu sulit, kemudian pada uji daya pembeda dinyatakan 3 soal dinyatakan dengan daya pembeda buruk. Maka 5 soal dinyatakan ditolak dan 15 soal dinyatakan diterima, dan dapat digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian.

3. ANALISIS DATA

Setelah diperoleh nilai keseluruhan hasil belajar matematika siswa, maka selanjutnya adalah tahap pengolahan data yang akan dilakukan dengan :

a) Teknik Analisis Data Awal (Pre-Tes)

Data dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda atau sama. Sebelum diberi perlakuan (*treatment*), siswa terlebih dahulu diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 15 soal.

a. Nilai pre-tes kelas eksperimen (pembelajaran dengan metode *role-playing*)

Tabel 4.3 nilai pre-tes kelas eksperimen

Nilai pre-tes Kelas Eksperimen			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	33	4	54.36
2	40	4	
3	46	4	
4	53	8	
5	60	6	
6	66	10	
7	73	2	
Σ		38	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil pretes pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 54,36 dengan nilai terendah sebesar 33 sebanyak 4 orang dan nilai tertinggi sebesar 73 sebanyak 2 orang.

b. Nilai pre-tes kelas control (pembelajaran dengan metode konvensional)

Tabel 4.4 nilai pre-tes kelas kontrol

Nilai Pre-tes Kelas Control			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	26	2	50.68
2	33	4	
3	40	5	
4	46	5	
5	53	9	
6	60	5	
7	66	7	
8	73	1	
Σ		38	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil pretes pada kelas control diperoleh rata-rata sebesar 50.68 dengan nilai terendah sebesar 26 sebanyak 2 orang dan nilai tertinggi sebesar 73 sebanyak 1 orang.

Kemudian berdasarkan data pre-tes dari masing-masing kelas terdiri dari 38 siswa kelas eksperimen dan 38 siswa kelas kontrol diperoleh nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata, dan simpangan baku yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.5

Statistik Deskriptif Pre-Tes

Analisis Data	Pre-tes kelas eksperimen	Pre-tes kelas kontrol
N	38	38
Mean (rata-rata)	57.9	55.42
Standar Deviasi	10.93	11.45
Nilai Minimum	33	26
Nilai Maximum	73	73

Dari tabel diatas terlihat bahwa rata-rata skor pre-tes kelas eksperimen adalah 57.9 dengan skor maksimum 73, skor minimum 33 dan simpangan baku 10.93. Kemudian untuk nilai rata-rata pre-tes kelas control adalah 55.42, skor minimum dengan nilai 26, dan skor maksimum 73 dengan simpangan baku sebesar 11.42

a) Teknik Analisis Data khir (Pos-Tes)

Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada pertemuan terakhir siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 15 soal.

a. Nilai pos-tes kelas eksperimen (pembelajaran dengan metode *role-playing*)

Tabel 4.6

Nilai Pos-Tes Kelas Eksperimen			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	66	3	85.26
2	73	4	
3	80	7	

4	86	10	
5	93	10	
6	100	4	
Σ		38	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil pretes pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 85,26 dengan nilai terendah sebesar 66 sebanyak 3 orang dan nilai tertinggi sebesar 100 sebanyak 4 orang.

b. Nilai pos-tes kelas control (pembelajaran dengan metode konvensional)

Tabel 4.7

Nilai Pos-tes Kelas Control			
No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	53	2	73.18
2	60	3	
3	66	9	
4	73	9	
5	80	10	
6	86	3	
7	93	2	
Σ		38	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil pos tes pada kelas control diperoleh rata-rata sebesar 73,18 dengan nilai terendah sebesar 53 sebanyak 2 orang dan nilai tertinggi sebesar 93 sebanyak 2 orang.

Berdasarkan data Pos-tes dari masing-masing kelas terdiri dari 38 siswa kelas eksperimen dan 38 siswa kelas kontrol diperoleh nilai maksimum, nilai

minimum, rata-rata, dan simpangan baku yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.8
Statistik Deskriptif Pos-Tes

Analisis Data	Pos-tes kelas eksperimen	Pos-tes kelas kontrol
N	38	38
Mean (rata-rata)	85.26	73,18
Standar Deviasi	9.55	9.78
Nilai Minimum	66	53
Nilai Maximum	100	93

Dari diatas terlihat bahwa rata-rata skor pos-tes kelas eksperimen adalah 85,26 dengan skor maksimum 100, skor minimum 66 dan simpangan baku 9,55. Kemudian untuk nilai rata-rata pos-tes kelas control adalah 73,18, skor minimum dengan nilai 53, dan skor maksimum 93 dengan simpangan baku sebesar 9,78.

4. UJI PERSYARATAN ANALISIS DATA

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t* terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan analisis data yang meliputi:

a) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$. Salah satu teknik uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis data sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil nilai tes hasil belajar siswa Ilmu Pengetahuan (IPS) kelas eksperimen dengan kelas kontrol..

Tabel 4.9

Rangkuman hasil perhitungan uji normalitas

	Kelas	Varians	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan
Pretes	Eksperimen	140.1308677	0.13024	0.1421	Normal
	Control	156.0056899	0.12618	0.1421	Normal
Postes	Eksperimen	91.38834	0.135982	0.1421	Normal
	Control	95.77596017	0.13697	0.1421	Normal

Berdasarkan Tabel 4.7 diperoleh nilai normalitas pretes pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ pada yang diterapkan kelas kontrol (metode konvensional) harga $L_{hitung} = 0.12618$ dan pada postes diperoleh harga $L_{hitung} = 0.13697$, sedangkan di kelas eksperimen yang diterapkan model *role-playing* diperoleh harga $L_{hitung} = 0.13024$ (pretes) dan $L_{hitung} = 0.135982$ (postes). Dari hasil perhitungan normalitas nilai pretes dan postes baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen dengan jumlah sampel $(n)=38$ diperoleh $L_o < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Kemudian untuk perhitungan uji normalitas kelas kontrol maupun eksperimen dapat dilihat pada tabel uji normalitas pada **lampiran 16-18**.

b) Uji Homogenitas

a. Uji homogenitas pre-tes

$$s_1^2 = 140,1308677$$

$$s_2^2 = 156,0056899$$

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \\ &= \frac{156,0056899}{140,1308677} \\ &= 1,1328 \end{aligned}$$

Kemudian nilai dari F_{hitung} dibandingkan dengan nilai tabel distribusi F

pada taraf signifikansi 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,1328 dan F_{tabel} sebesar 1,802 Dengan demikian nilai dari $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,1328 < 1,802$ maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua data sampel untuk pre-tes adalah homogen atau sampel berasal dari varians yang sama. Untuk perhitungan mengenai uji homogenitas pre tes dapat dilihat selengkapnya pada **lampiran 19**.

b. Uji homogenitas pos-tes

$$s_1^2 = 92,38834$$

$$s_2^2 = 95,775960$$

$$\begin{aligned} F_{hitung} &= \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \\ &= \frac{95,775960}{92,38834} \\ &= 1,0480 \end{aligned}$$

Kemudian nilai dari F_{hitung} dibandingkan dengan nilai tabel distribusi F pada taraf signifikansi 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,0480 dan F_{tabel} sebesar 1,802 Dengan demikian nilai dari $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,0480 < 1,802$ maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua data sampel untuk pre-tes adalah homogen atau sampel berasal dari varians yang sama. Untuk perhitungan mengenai uji homogenitas pos tes dapat dilihat selengkapnya pada **lampiran 20**.

5. UJI HIPOTESIS

Setelah diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen), maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada taraf tertentu dari variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t.

Untuk perhitungan uji hipotesis menggunakan uji t pada taraf nyata = 0,05 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan S sebagai berikut:

$$\text{Kelas eksperimen : } X_1 = 85,26 \quad s_1^2 = 91,38 \quad n_1 = 38$$

$$\text{Kelas kontrol : } X_2 = 73,18 \quad s_2^2 = 95,77 \quad n_2 = 38$$

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

$$= \frac{(38)91,38 + (29)95,77}{(38+38)-2}$$

$$= \frac{3381,06 + 3543,49}{74}$$

$$= \frac{6924,55}{74}$$

$$= 93,75$$

$$S = \sqrt{93,75}$$

$$= 9,67$$

Maka,

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{85,26 - 73,18}{9,67 \sqrt{\frac{1}{38} + \frac{1}{38}}}$$

$$= \frac{12,08}{9,67 \sqrt{0,04}}$$

$$= \frac{12,08}{9,67(0,2)}$$

$$= \frac{12,08}{1,934}$$

$$= 6,246$$

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ t_{tabel} tidak diketahui oleh karena itu untuk mencari t_{tabel} digunakan rumus interpolasi Maka sebagai berikut:

$$B = 74$$

$$B1 = 120$$

$$C1 = 1,980$$

$$\begin{aligned}
B_0 &= 60 & C_0 &= 2,021 \\
C &= C_0 + \frac{C_i - C_0}{B_i - B_0} (B - B_0) \\
&= 2,021 + \frac{1,980 - 2,021}{120 - 60} (74 - 120) \\
&= 2,021 + \frac{0,041}{60} (-46) \\
&= 2,021 + (-0,00068) (-46) \\
&= 2,0021 + 0,03128 \\
&= 2,05228
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga t_{tabel} 2,05228 dari hasil perhitungan harga t , diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,246 > 2,05228$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019”. Untuk perhitungan mengenai uji hipotesis dapat dilihat selengkapnya pada **lampiran 21**.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 101896 Kiri Hulu melibatkan dua kelas dengan memberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas. Kelas V-B sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas V-C sebagai kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Sebelum didakannya penelitian, maka tes yang akan dijadikan instrument penelitian diuji coba terlebih dahulu sebanyak 20 soal. Hal ini dilakukan untuk

mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal.

Dari hasil uji coba tes yang dilakukan di SD Negeri 101896 Kiri Hulu, diperoleh hasil bahwa uji validitas diketahui dari 20 soal terdapat 5 soal yang tidak valid, dan 15 soal dinyatakan valid. Dengan demikian, 15 soal yang dinyatakan valid tersebutlah yang dijadikan instrument dalam penelitian ini.

Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu diadakan pretes kepada kedua kelas yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam materi kedatangan bangsa barat ke Indonesia dari hasil pretes yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 54.3 dengan standar deviasi 11.83. Sedangkan rata-rata pretes kelas kontrol yaitu 50,6 dengan standar deviasi 12,49. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berarti sebelum diberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas tersebut adalah sama.

Kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan yang berbeda, maka kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai hasil belajar postes sebesar 85,26 dengan standar deviasi 9,55 sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai hasil belajar postes sebesar 73,18 dengan standar deviasi 95,7.

Pada pretes kelas eksperimen mendapatkan rata-rata sebesar 54.3 dan postes 85,26 dapat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen meningkat karena pada pretes belum ada perlakuan dan setelah digunakan perlakuan dengan model pembelajaran *role-playing* terdapat pengaruh pada nilai rata-rata pos tes kelas

eksperimen. Kemudian nilai rata-rata pada pretes eksperimen sebesar 50,6 dan postes sebesar 73,18 dan rata-rata pretes kelas kontrol meningkat setelah diberikan perlakuan pembelajaran konvensional. Tetapi peningkatan pada kelas kontrol tidak begitu tinggi dari nilai rata-rata kelas eksperimen karena pada kelas kontrol hanya diberi perlakuan pembelajaran konvensional.

Kemudian berdasarkan uji normalitas dengan menggunakan teknik *Liliefors* diperoleh nilai normalitas pretes pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ pada yang diterapkan kelas kontrol (metode konvensional) harga $L_{hitung} = 0.12618$ dan pada postes diperoleh harga $L_{hitung} = 0.13697$, sedangkan di kelas eksperimen yang diterapkan model *role-playing* diperoleh harga $L_{hitung}= 0.13024$ (pretes) dan $L_{hitung} = 0.135982$ (postes). Dari hasil perhitungan normalitas nilai pretes dan postes baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen dengan jumlah sampel $(n)=38$ diperoleh $L_o < L_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya Untuk uji homogenitas data pretes pada taraf nyata $(\alpha) = 0,05$ didapat F_{hitung} sebesar 1,1328 $F_{tabel} = 1,802$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,1328 < 1,802$, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas memiliki varians yang homogen sedangkan untuk data postes $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,0480 < 1,802$), maka dapat disimpulkan bahwa data postes dari kedua kelas memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *role playing* mengalami pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis

dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu besar t_{hitung} 6,246 dan t_{tabel} 2,05228 sehingga $6,246 > 2,05228$. Dengan demikian hipotesis diterima, hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri 101896.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas kontrol pada siswa kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu mendapatkan nilai pre-tes sebesar 50,68 dengan nilai terendah sebesar 26 sebanyak 2 orang dan nilai tertinggi sebesar 73 sebanyak 1 orang. Kemudian hasil pos tes pada kelas control diperoleh rata-rata sebesar 73,18 dengan nilai terendah sebesar 53 sebanyak 2 orang dan nilai tertinggi sebesar 93 sebanyak 2 orang.
2. Hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen pada siswa kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu mendapatkan nilai pre-tes diperoleh rata-rata sebesar 54,36 dengan nilai terendah sebesar 33 sebanyak 4 orang dan nilai tertinggi sebesar 73 sebanyak 2 orang. Kemudian rata-rata skor pos-tes kelas eksperimen adalah 85,26 dengan nilai terendah 66 dan nilai tertinggi 100.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD di SDN 101896 Kiri Hulu, Tanjung Morawa dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional hal ini di tunjukkan dengan kenaikan nilai pretes di kelas eksperimen dari rata-rata sebesar 54,36 dan nilai pos tes mengalami kenaikan dengan nilai 85,26 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata

pretes sebesar 50.68 dan postes sebesar 73,18. Dan ditunjukkan Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu besar t_{hitung} 6,246 dan t_{tabel} 2,05228 sehingga $6,246 > 2,05228$. Dengan demikian hipotesis diterima, hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar Ilmu Pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri 101896

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka peneliti menyarankan:

1. Bagi guru mata pelajaran IPS agar menerapkan model *role playing* pada materi kedatangan bangsa barat ke indonesia dengan tujuan agar dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih aktif sdalam proses pembelajaran.
2. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang sama selanjutnya sebelum melakukan penelitian harus mempersiapkan diri dalam hal penguasaan langkah-langkah model pembelajaran yang akan diterapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Annas, Muhammad. (2014). *Mengenal metodologi pembelajaran*. Pasuruan: CV Pustaka Hulwa.
- Al-Hasyimi, Sayyid Ahmad. (1993) (Penterjemah: K.H. Moch Anwar. dkk). *Syarah Mukhtaarul Ahaadiits (Hadis-hadis pilihan berikut penjelasannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Al-Maragi, Ahmad Mustafa. (1390 H/ 1970 M). (Penterjemah: Ahmad Mustafa Al-Maragi). *Terjemah Tafsir Al-Maragi Juz 20*. Semarang: Toha Putra.
- _____. (1390 H/ 1970 M). (Penterjemah: Ahmad Mustafa Al-Maragi). *Terjemah Tafsir Al-Maragi Juz 30*. Semarang: Toha Putra.
- Al-Bukhary, Imam (2005). *Adabul Mufrad*, dialih bahasakan oleh Moh. Suri Sudahri dari judul asli *Al-Adabul Al-Mufrad*. Jakarta : Pustaka Kautsar.
- Darmadi, H. (2012) *perkembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta:Deepublish
- Departemen Agama RI. (2009). *Al-Hikmah: Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jawa Barat: CV Penerbit Diponegoro.
- Depdiknas. (2006). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika, Cet. III.
- Djamara, Syaiful Bahri, dkk. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka cipta
- Gulo, w. (2002) *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Grasindo
- Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Jaya, Indra, dan Ardat. (2013). *Penerapan statistik untuk Pendidikan*. Bandung:

Citapustaka Media Perintis

Kartini, Tien. *Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial dikelas V SDN ileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.*

Kasim, Noer. (2009). *Belajar dan pembelajaran yang menggembirakan.* Surabaya : Suryamedia publishing

Kusnadi. (2018). *Metode Pembelajaran Kolaboratif.* TasikMalaya : Edu Publisher

Majid, Abdul. (2007) *Perencanaan Pembelajaran mengembangkan Standar Kompetensi Gur.* Bandung : Rosda

Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan.* Medan: Perdana Publishing

Nurmawati. (2016). *Evaluasi pendidikan islami,* (Medan:Cipta pustaka)

Rosdiana. (2015). *Dasa-dasar kependidikan.* Medan : Gema Ihsani

Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran.* Bandung : Mulia mandiri press

Salim, (2007). *Metodelogi penelitian kuantitatif.* Bandung : Citapustaka Media Perintis.

Saputra, Dedi rizkia. (2015). *Penerapan metode role-playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD N 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten.* Yogyakarta : Universitas Yogyakarta

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D,* Bandung : Alfabeta.

Sari, seilia pradita novita. (2017). *penggunaan metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan keterampilan dan sikap bekerja sama dalam bermain drama pada siswa kelas VII B SMP Institut Yogyakarta tahun 2015/2016.* Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

Suarsana, IPB, dkk. (2013), *pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi kelas V SDN gugus II Laksamana Jembana, e-journal program pasca sarjana Universitas Pendidikan Ganesha jurusan pendidikan dasar.*

Sudjana, Nana. (2005) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Tirtayanti, N.N, dkk. (2013), *Pengaruh pendekatan kontekstual terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. e-Journal program pasca sarjana:universitas pendidikan Ganesha jurusan pendidikan dasar.*

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta:Bumi Karsa.

Yusnaldi, Eka. (2018). *Pembelajaran IPS MI/SD*. Medan : Widya puspita.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 101896 KIRI HULU
Kelas / Semester : V / 2
Tema / Topik : PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
Petemuan ke : 1
Semester : 2 (DUA)
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. kompetensi dasar dan indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar.
2. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.
3. Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.
 4. Dengan berdiskusi tentang ulasan teks, siswa dapat menjelaskan isi dan informasi sebuah teks secara tepat.
5. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia
2. peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku
3. teks, tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas
4. percobaan, menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)..

E. METODE

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.
2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan	15 menit

	<p>semangat kebangsaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	
Kegiatan inti	<p>☞ Ayo Membaca:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ • Guru meminta siswa menganalisis bacaan ☞ “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat”. Alternatif kegiatan membaca: ☞ 1. Siswa membaca dalam hati selama 15 menit. ☞ 2. Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. ☞ 3. Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh semua siswa. <p>Ayo Berlatih</p> <p>Pada kegiatan Ayo Berlatih:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ • Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa sesuai dengan bacaan. ☞ • Jawaban siswa disajikan secara kronologis sesuai dengan kolom pada buku siswa. <p>Ayo Berdiskusi</p> <p>Pada kegiatan Ayo Berdiskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ • Siswa berdiskusi untuk mengerjakan tugas pada buku siswa tentang ulasan teks yang berjudul “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat”. <p>Ayo Mencoba</p> <p>Pada kegiatan Ayo Mencoba:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ • Siswa bersama kelompoknya melakukan studi pustaka dengan mencari informasi mengenai kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan membaca buku, majalah, surat kabar, atau artikel internet. ☞ Guru mengajak siswa secara bersama-sama membuat kesimpulan. <p>Ayo Menulis</p>	180 menit

	<p><i>Pada kegiatan Ayo Menulis:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ • Siswa mengartikan kembali semboyan 3G (Gold, Gospel, dan Glory). <p><i>Ayo Berlatih</i></p> <p><i>Pada kegiatan Ayo Berlatih:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ • Siswa secara mandiri membuat cerita pengandaian berkaitan dengan kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan melengkapi kalimat rumpang. ☞ • Siswa mengerjakan sesuai dengan pemahaman, pemikiran, dan sikapnya sendiri. ☞ • Pada akhir kegiatan ini, guru mempersilakan beberapa siswa secara sukarela menceritakan hasil kerjanya. ☞ • Guru menjelaskan proses pengeringan cengkih yang memanfaatkan radiasi panas sinar matahari sebagai media atau jembatan penghubung antar kompetensi sebelumnya dan kompetensi selanjutnya, yaitu kompetensi peristiwa kedatangan bangsabangsa Eropa dan kompetensi perpindahan kalor. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua yaitu: <i>meminta orang tua untuk menceritakan pengalamannya menghargai perbedaan di lingkungan sekitar rumah lalu menceritakan hasilnya kepada guru.</i> 4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>disiplin.</i> 5. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. 6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	<p>15 enit</p>

- H. PENILAIAN**
1. Teknik Penilaian
a. Soal pre-tes
b. Soal pos-tes

Mengetahui

**Kepala SD Negeri 101896
Kiri Hulu**

Medan 2019
Peneliti

Sumini S.Pd
NIP.19590522 197803 2 003

Siska Nida'ul Khasanah
36154169

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 101896 KIRI HULU
Kelas / Semester : V / 2
Tema / Topik : PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN
Petemuan ke : 1
Semester : 2 (DUA)
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. kompetensi dasar dan indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi latar belakang kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia secara benar.
2. Dengan membuat peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku secara tepat.
3. Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas.
 4. Dengan berdiskusi tentang ulasan teks, siswa dapat menjelaskan isi dan informasi sebuah teks secara tepat.
5. Dengan melakukan percobaan, siswa dapat menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. teks tentang peristiwa kedatangan bangsa barat di Indonesia
2. peta pikiran, siswa dapat menjelaskan peristiwa kedatangan bangsa-bangsa Eropa di Indonesia dengan menggunakan kosakata baku
3. teks, tentang sifat-sifat benda padat, cair, dan gas
4. percobaan, menunjukkan perbedaan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas)..

E. METODE

Metode : Role playing

F. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan.
2. Alat musik tradisional daerah masing-masing.
3. Beragam benda di kelas dan lingkungan sekitar.

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru	15 menit

	<p>memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. 7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. 8. Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. 9. Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat untuk menyegarkan suasana kembali. 	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru memberikan sebuah permasalahan untuk dipelajari. Yaitu tentang kedatangan bangsa asing ke Indonesia kemudian guru memberikan skenario yang akan diperankan oleh siswa. 2. Guru memilih siswa untuk menjadi tokoh dalam cerita. 3. Kemudian guru juga memilih beberapa siswa sebagai pengamat selama kegiatan pembelajaran kedatangan bangsa asing ke Indonesia berlangsung, dan pengamat juga tetap ikut berpartisipasi dalam kegiatan. 4. Guru berdiskusi dengan siswa bagaimana proses bermain peran berlangsung. Misalnya di mana akan ditampilkan, siapa yang lebih dulu tampil dan urutan berikutnya. Dan hal-hal yang berkaitan lainnya. 5. Siswa memainkan peran, yang sudah ditentukan oleh guru. 6. Diskusi dan evaluasi, yaitu guru bersama peserta didik melakukan diskusi tentang pertunjukan yang sudah berlangsung. Mengevaluasi pertunjukan adakah peran yang harus diganti atau usulan perbaikan yang lain. 7. Memainkan peran ulang, yaitu pertunjukan dimulai kembali dengan perbaikan yang telah dilakukan dan diharapkan lebih baik dari pertunjukan kedua. 8. Diskusi dan evaluasi kedua, pada tahap ini 	180 menit

	<p>dilakukan diskusi dan evaluasi dari pertunjukan yang lebih menitik beratkan diskusi pada kegiatan selama proses pertunjukan berlangsung. Misalnya mengapa terjadi hal demikian, dan mengapa ada peran yang tidak sesuai. Ini dapat di evaluasi dan bahkan dapat menimbulkan bahan diskusi bagi siswa.</p> <p>9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa dapat membagikan pengalamannya ketika ia memerankan tokoh tertentu. Misalnya memerankan tokoh yang tidak pernah sama sekali ia lakukan selama hidupnya, menjadi seorang penjual sayuran misalnya. Lalu siswa menyimpulkan hasil yang didapat selama pembelajaran dengan bermain peran berlangsung.</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung: <ul style="list-style-type: none"> • Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? • Apa yang akan dilakukan untuk menghargai perbedaan di sekitar? 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini. 3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orang tua 4. Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap disiplin. 5. Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas. 6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	<p>15 enit</p>

- H. PENILAIAN**
1. Teknik Penilaian
a. Soal pre-tes
b. Soal pos-tes

Mengetahui

**Kepala SD Negeri 101896
Kiri Hulu**

Medan 2019
Peneliti

Sumini S.Pd
NIP.19590522 197803 2 003

Siska Nida'ul Khasanah
36154169

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN (PERISTIWA KEDATANGAN BANGSA BARAT KE INDONESIA)

a. Daya tarik Indonesia bagi Bangsa – Bangsa Barat.

Indonesia dan bangsa – bangsa di eropa memiliki perbedaan kondisi alam. Lokasi mempengaruhi perbedaan iklim dan kondisi tanah di Indonesia dan Eropa. Hal ini mengakibatkan hasil bumi yang diperoleh juga berbeda. Bangsa Indonesia harus senantiasa bersyukur karena dianugerahi Tuhan Yang Maha Esa hidup di daerah tropis yang subur.

Keberadaan musim hujan dan kemarau di Indonesia memungkinkan berbagai tanaman mudah tumbuh dan berkembang di Indonesia. Tanaman kebutuhan sehari-hari dapat ditanam di setiap waktu. Hal ini berbeda dengan bangsa-bangsa Eropa yang memiliki empat musim, yakni musim panas, musim dingin, musim semi dan musim gugur.

Berdasarkan kenyataan diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa bangsa-bangsa barat membutuhkan rempah-rempah karena mereka sangat membutuhkan, sementara persediaan di Eropa sangat terbatas. Rempah-rempah bagi bangsa Eropa dapat digunakan untuk mengawetkan makanan, bumbu masakan dan obat-obatan. Negara tropis seperti Indonesia kaya akan rempah-rempah sehingga bangsa-bangsa barat berusaha memperolehnya.

Rempah-rempah begitu melimpah di bumi indonesia. Melimpahnya rempah-rempah dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat indonesia. Namun rempah-rempah yang begitu melimpah juga membuat bangsa Eropa untuk menguasai perdagangan.¹

Bangsa indonesia mengalami penjajahan yang cukup lama. Selama masa penjajahan, bangsa indonesia mengalami penderitaan akibat adanya penindasan. Pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan islam di indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang Eropa di Nusantara mula-mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun ketika, orang-orang Eropa mulai berusaha menguasai Nusantra, mereka mendapat reaksi keras berupa perlawanan-perlawanan di berbagai daerah .

b. Peristiwa kedatangan bangsa barat

Mulai akhir abad ke XV bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan Samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai dari bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya adalah bangsa spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian disusul oleh bangsa Inggris dan

¹ Kementrian pendidikan dan kebudayaan RI. *peristiwa dalam kehidupan (buku tematik terpadu kurikulum 2013)*. (Jakarta : pusat kurikulum dan perbukuan, Balitbang Kemendikbud, 2017). h.2

Belanda. Kapal-kapal belanda pertama kali mendarat di pelabuhan Banten pada tahun 1596 yang dipimpin oleh Cornelius de houtman.²

Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra :³

a. Gold (Adanya keinginan mencari kekayaan)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Harga rempah-rempah semahal emas (gold). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu-bumbu masak.

b. Gospel (adanya keinginan menyebarkan agama)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang di kuasainya. Tugas mereka ini dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan keseluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa portugis.

c. Glory (adanya keinginan mencari kejayaan)

Di Eropa ada suatu anggapan bahwa apabila suatu negara mempunyai banyak tanah jajahan, negara tersebut termasuk negara yang jaya (glory). Dengan adanya anggapan ini, negara-negara eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya.

d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya :

1. Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra luas.
2. Ditemukannya mesiu untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya
3. Ditemukannya kompas. Kompas digunakan sebagai petunjuk arah sehingga para penjelajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam. Untuk menentukan arah, mereka biasanya mereka berpedoman pad bintang sehingga jika angkasa tertutup awan, mereka tidak dapat meneruskan perjalanannya. Dengan kompas mereka bebas berlayar kearah manapun tanpa ada gangguan.

Salah satu rempah yang ada di indonesia yang menjadi buruan bangsa Eropa adalah cengkih. Cengkih memiliki banyak manfaat. Sebagai bumbu masak, cengkih digunakan dalam bentuk bunga utuh atau dalam bentuk bubuk. Cengkih juga dimanfaatkan bangsa China dan Jepang sebagai dupa. Selain itu minyak cengkih digunakan sebagai aroma terapi dan obat sakit gigi.⁴

Pohon cengkih banyak manfaatnya sehingga menjadikannya bernilai ekonomis tinggi. Oleh karena itulah, cengkih merupakan salah satu bahan rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa Eropa. Dan hal itu memicu terjadinya penjajahan di indonesia.

² *Ibid, h.4*

³ *Ibid, h.4*

⁴ *Ibid, h.5*

Lampiran 4

SOAL PRETEST

Nama :

No absen :

Kelas :

1. Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami ..
 - a. Penindasan
 - b. Petualangan
 - c. Pendidikan
 - d. perjuangan
2. Siapakah yang dimaksud dengan bangsa Barat yang menjajah Indonesia
 - a. Bangsa Eropa
 - b. Bangsa Asia
 - c. Bangsa afrika
 - d. Bangsa Indonesia
3. Tujuan awal bangsa Barat datang ke Indonesia adalah
 - a. Menjajah bangsa indonesia
 - b. Mencari rempah-rempah
 - c. Menyebarkan agama nasrani
 - d. Membuktikan bahwa bumi itu bulat
4. Kapan pertama kali bangsa barat melakukan penjelajahan samudra ...
 - a. 1511
 - b. 1549
 - c. 1530
 - d. 2019
5. Penjelajahan samudra dipelopori oleh
 - a. Romawi dan Yunani
 - b. Inggris dan belanda
 - c. Jerman dan belanda
 - d. Spayol dan portugis
6. Bangsa Eropa yang pertama kali datang ke indonesia adalah
 - a. Belanda
 - b. Inggris
 - c. Portugis
 - d. Arab
7. Mengapa bangsa Eropa berhasrat untuk memonopoli perdagangan ...
 - a. Karena ingin menyebarkan agama
 - b. Karena ingin memiliki tanah di Indonesia
 - c. Karena saat itu harga jual rempah-rempah sangat tinggi
 - d. Karena ingin menjadi warga negara Indonesia
8. Berapa tinggi nilai ekonomis rempah-rempah dimata bangsa-bangsa Eropa
 - a. Senilai harga perak
 - b. Senilai harga emas
 - c. Senilai mata uang Indonesia
 - d. Sangat murah
9. Bangsa Barat pertama kali mendarat di Indonesia di daerah..

- a. Medan
 - b. Tidore dan Maluku
 - c. Jakarta
 - d. Bandung
10. Berikut ini tujuan bangsa Barat datang ke Indonesia, kecuali.
 - a. Gold
 - b. Glory
 - c. Gospel
 - d. Berlibur ke Indonesia
 11. Bangsa Belanda datang ke Indonesia pada tahun 1596 yang mendarat di Banten dipimpin oleh ...
 - a. Johan van olden borneveld
 - b. Hareen seventieen
 - c. Cornelis de houtman
 - d. Albert einstein
 12. Salah satu tujuan bangsa barat ke Indonesia adalah *Gold*, berikut ini yang dimaksud dengan *Gold* adalah ...
 - a. Menyebarkan agama
 - b. Mencari kekayaan
 - c. Mecari kekuasaan
 - d. Mengembangkan ilmu pengetahuan
 13. Menyebarkan agama adalah salah satu tujuan bangsa Barat untuk datang ke Indonesia, berikut nama lain dari menyebarkan agama adalah ...
 - a. Gold
 - b. Glory
 - c. Gospel
 - d. Religius



Gbr. Soal no 14.15

14. Gambar diatas merupakan salah satu rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa barat karena manfaatnya yang sangat banyak, apa nama rempah-rempah diatas ...
 - a. Kayu manis
 - b. Cengkih
 - c. Kapulaga
 - e. Buah pala
15. Rempah-rempah diatas menjadi buruan bangsa Barat karena sangat banyak manfaatnya, berikut manfaatnya, kecuali ...
 - a. Sebagai bat-obatan
 - b. Sebagai bumbu masakan
 - c. Sebagai dupa bagi bangsa Cina dan Jepang
 - d. Sebagai makanan pokok

Lampiran 5

SOAL POSTES

Nama :

No absen :

Kelas :

- Siapakah yang dimaksud dengan bangsa Barat yang menjajah Indonesia
 - Bangsa Eropa
 - Bangsa Asia
 - Bangsa afrika
 - Bangsa Indonesia
- Penjajahan merupakan peristiwa yang menyedihkan karena rakyat yang dijajah mengalami ..
 - Penindasan
 - Petualangan
 - Pendidikan
 - perjuangan
- Tujuan awal bangsa Barat datang ke Indonesia adalah
 - Menjajah bangsa indonesia
 - Mencari rempah-rempah
 - Menyebarkan agama nasrani
 - Membuktikan bahwa bumi itu bulat
- Penjelajahan samudra dipelopori oleh
 - Romawi dan Yunani
 - Inggris dan belanda
 - Jerman dan belanda
 - Spayol dan portugis
- Kapan pertama kali bangsa barat melakukan penjelajahan samudra ...
 - 1511
 - 1549
 - 1530
 - 2019
- Mengapa bangsa Eropa berhasrat untuk memonopoli perdagangan ...
 - Karena ingin menyebarkan agama
 - Karena ingin memiliki tanah di Indonesia
 - Karena saat itu harga jual rempah-rempah sangat tinggi
 - Karena ingin menjadi warga negara Indonesia
- Bangsa Eropa yang pertama kali datang ke indonesia adalah
 - Belanda
 - Inggris
 - Portugis
 - Arab
- Berapa tinggi nilai ekonomis rempah-rempah dimata bangsa-bangsa Eropa
 - Senilai harga perak
 - Senilai harga emas
 - Senilai mata uang Indonesia
 - Sangat murah
- Bangsa Barat pertama kali mendarat di Indonesia di daerah..

- Medan
 - Tidore dan Maluku
 - Jakarta
 - Bandung
- Berikut ini tujuan bangsa Barat datang ke Indonesia, kecuali.
 - Gold
 - Glory
 - Gospel
 - Berlibur ke Indonesia
 - Bangsa Belanda datang ke Indonesia pada tahun 1596 yang mendarat di Banten dipimpin oleh ...
 - Johan van olden borneveld
 - Hareen seventieen
 - Cornelis de houtman
 - Albert einstein
 - Salah satu tujuan bangsa barat ke Indonesia adalah *Gold*, berikut ini yang dimaksud dengan *Gold* adalah ...
 - Menyebarkan agama
 - Mencari kekayaan
 - Mecari kekuasaan
 - Mengembangkan ilmu pengetahuan
 - Menyebarkan agama adalah salah satu tujuan bangsa Barat untuk datang ke Indonesia, berikut nama lain dari menyebarkan agama adalah ...
 - Gold
 - Glory
 - Gospel
 - Religius



Gbr. Soal no 14.15

- Gambar diatas merupakan salah satu rempah-rempah yang menjadi buruan bangsa barat karena manfaatnya yang sangat banyak, apa nama rempah-rempah diatas ...
 - Kayu manis
 - Cengkih
 - Kapulaga
 - Buah pala
- Rempah-rempah diatas menjadi buruan bangsa Barat karena sangat banyak manfaatnya, berikut manfaatnya, kecuali ...
 - Sebagai bat-obatan
 - Sebagai bumbu masakan
 - Sebagai dupa bagi bangsa Cina dan Jepang
 - Sebagai makanan pokok

Lampiran 6

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri 101896 KIRI HULU
 Kelas/Semester : V / II
 Tema 7 : Peristiwa dalam Kehidupan
 Subtema : 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Inti :

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

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>☞ Faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia</p>	<p>☞ Mendiskusikan faktor penyebab penjajahan di Indonesia</p> <p>☞ Memainkan peran materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan</p>	<p>1. Teknik Penilaian penilaian pengetahuan: pretes dan postes pilihan berganda 15 soal</p>	<p>2 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru • Buku Siswa • Materi • peta Indonesia • atlas

Lampiran 7

PERHITUNGAN VALIDITAS TES

Perhitungan validitas tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan untuk memperoleh data sudah valid atau belum. Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus korelasi product momen dengan rumus sebagai berikut:

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

Dari tabel validitas dapat dihitung untuk soal nomor 1

$$\begin{array}{lll} N = 39 & \sum X^2 = 33 & (\sum X)^2 = 1089 \\ \sum X = 33 & \sum Y^2 = 7566 & (\sum Y)^2 = 268324 \\ \sum Y = 518 & \sum XY = 461 & \end{array}$$

Maka,

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

$$r_{xy} = \frac{39 (461) - (33)(518)}{\sqrt{\{39 (33) - (1089)\} \{39 (7566) - (268324)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{17979 - 17094}{\sqrt{\{198\} \{26750\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{885}{\sqrt{5296500}}$$

$$r_{xy} = \frac{885}{2301.4126}$$

$$r_{xy} = 0,3845$$

dengan demikian, untuk soal nomor 1 diperoleh harga $r_{hitung}=0,3845$ dan pada taraf signifikan=0,05 dan N=39, diperoleh $r_{tabel}= 0,316$. Karena $r_{hitung}>r_{tabel}$ ($0,3845>0,316$), maka soal nomor 1 dinyatakan valid. Dengan menggunakan rumus yang sama, maka dapat dicari validitas untuk setiap butir soal berikutnya.

Lampiran 8

PERHITUNGAN RELIABILITAS TES

Perhitungan reliabilitas tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan untuk memperoleh data sudah reliabel atau belum. Reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum P_i q_i}{s_t^2} \right) \\&= \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(\frac{17.55060729 - 3.982905983}{17.55060729} \right) \\&= \left(\frac{20}{19} \right) \left(\frac{13.56154746}{17.55060729} \right) \\&= (1.05263) \left(\frac{17.55060729 - 3.982905983}{17.55060729} \right) \\&= 1.05263 \times 0.7727 \\&= 0.813\end{aligned}$$

Dari tabel nilai *Product Moment*, diketahui nilai r_{tabel} untuk $n=38$ pada taraf nyata $\alpha=0,05$ didapat r_{tabel} 0,361. Dengan membandingkan harga r_{hitung} dengan r_{tabel} , ditentukan reliabilitas butir tes dengan kriteria $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ ($0.813 > 0,361$). Maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut secara keseluruhan sudah reliabel, dengan kategori tingkat reliabilitas tinggi.

Lampiran 9

PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN TES

Perhitungan kesukaran tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan memiliki tingkat kesukaran yang baik atau tidak. Indeks kesukaran tes soal nomor 1 dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

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

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

$$= \frac{33}{39} = 0,846$$

Tingkat kesukaran soal nomor 1 berada 0,70-1,00 dengan nilai 0,846 merupakan tes dengan kriteria tergolong mudah. Maka soal no 1 dinyatakan ditolak dan tidak dapat digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian. Kemudian Perhitungan selengkapnya tentang uji taraf kesukaran soal terdapat pada tabel perhitungan tingkat kesukaran pada **lampiran**

Lampiran 10

PERHITUNGAN DAYA PEMBEDA SOAL

Uji daya pembeda tes digunakan untuk melihat apakah tes disusun dapat dibedakan antara kemampuan siswa yang berkemampuan rendah dengan siswa yang berkemampuan tinggi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut diperoleh hasil perhitungan soal nomor 1:

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

$$D = \frac{20}{20} - \frac{13}{19} = 1 - 0,6842$$

$$= 1 - 0,6842$$

$$= 0.3158$$

Dengan merujuk pada kriteria daya beda soal, maka daya beda soal nomor 1 berada pada rentang 0,20-0,40. Dengan demikian soal nomor 1 tergolong cukup. Perhitungan selengkapnya terdapat pada tabel uji daya pembeda pada **lampiran**

LAMPIRAN 11

TABEL HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN SOAL

NO	Nama Siswa	Nomor Item Soal																				Skor total (Y)	$\sum Y^2$
		1	0	0	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aldo Adrian Saragih	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7	49
2	Al Fachri Atallah H.	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	289
3	Alya Siregar	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	10	100
4	Anisa Fitria	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	8	64
5	Apriano	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	7	49
6	Christian Rado	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	10	100
7	Darius	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12	144
8	Dedek Prasetyo	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15	225
9	Dinda Pratiwi	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	8	64
10	Elwanda Anggara Stp.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	324
11	Eny Chintia Kharolina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	361
12	Fitri Olivia	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
13	Getsy Dio Rinanda	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	7	49
14	Ilhamsyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18	324
15	Iqbal Sidiq	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	8	64
16	Laudya Khairunnisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
17	Listhavia Febryana	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14	196
18	Meischa Elisabeth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18	324
19	Muhammad Alfauzi L.	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	16
20	Muhammad Al-Farizi	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	15	225
21	Muhammad Al-Ghazali	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	12	144
22	Muhammad Anggi L.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	13	169

23	Muhammad Rafy	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	12	144	
24	Muhammad Ramadhan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	14	196	
25	Nadifa Azzah Fahira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
26	Natasya Aulia	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	14	196
27	Nayla Octavira	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	289	
28	Rafael P.Ginting	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	9	81	
29	Restu Anada Diwiq	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	11	121	
30	Ridho Gustanto	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	11	121	
31	Rini Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18	324	
32	Rizky Adhen Amada	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	16	256	
33	Siti Hawa Rangkuti	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	12	144	
34	Suci Ayu Lestari	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	11	121	
35	Syauqiyah Azzahra	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	12	144	
36	Syifa Dwi Ardini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	361	
37	Wanda Septi Arianti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	289	
38	Yescika Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	361	
39	Yudhi Adryanto	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11	121	
	Benar ($\sum X$)	33	25	27	26	21	35	25	27	37	25	26	23	7	33	23	27	23	23	27	25	518	7566	
	$\sum XY$	461	382	388	394	320	469	371	389	507	383	393	356	134	457	361	400	354	365	389	382			
	Rxy (VALIDITAS)	0.384	0.636	0.389	0.488	0.503	0.083	0.496	0.402	0.431	0.636	0.4757	0.491	0.478	0.130	0.553	0.548	0.466	0.603	0.402	0.636			
	R TABEL	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316	0.316			
	KETERANGAN	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	V	V			
	$(\sum X)^2$	1089	625	729	676	441	1225	625	729	1369	625	676	529	49	1089	529	729	529	529	729	625			

LAMPIRAN 12

TABEL HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN SOAL

NO	Nama Siswa	Nomor Item Soal																				Skor total (Y)
		1	0	0	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Aldo Adrian Saragih	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7
2	Al Fachri Atallah H.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17
3	Alya Siregar	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	10
4	Anisa Fitria	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	8
5	Apriano	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	7
6	Christian Rado	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	10
7	Darius	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12
8	Dedek Prasetyo	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15
9	Dinda Pratiwi	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	8
10	Elwanda Anggara Stp.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
11	Eny Chintia Kharolina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
12	Fitri Olivia	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
13	Getsy Dio Rinanda	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	7
14	Ilhamsyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18
15	Iqbal Sidiq	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	8
16	Laudya Khairunnisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	Listhavia Febryana	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14
18	Meischa Elisabeth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18
19	Muhammad Alfauzi L.	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4

20	Muhammad Al-Farizi	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	15
21	Muhammad Al-Ghazali	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	12
22	Muhammad Anggi L.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	13
23	Muhammad Rafy	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	12
24	Muhammad Ramadhan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	14
25	Nadifa Azzah Fahira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
26	Natasya Aulia	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	14
27	Nayla Octavira	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
28	Rafael P.Ginting	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	9
29	Restu Anada Diwiq	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	11
30	Ridho Gustanto	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	11
31	Rini Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
32	Rizky Adhen Amada	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	16
33	Siti Hawa Rangkuti	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	12
34	Suci Ayu Lestari	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	11
35	Syauqiyah Azzahra	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	12
36	Syifa Dwi Ardini	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
37	Wanda Septi Arianti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
38	Yescika Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
39	Yudhi Adryanto	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11
JUMLAH		33	25	27	26	19	35	25	27	37	25	26	23	7	33	23	27	23	23	27	25	
n		20																				
n-1		19																				

p	0.846	0.641	0.692	0.666	0.487	0.897	0.641	0.692	0.948	0.641	0.666	0.589	0.179	0.846	0.589	0.692	0.589	0.589	0.692	0.641
q	0.153	0.358	0.307	0.333	0.512	0.102	0.358	0.307	0.051	0.358	0.333	0.410	0.820	0.153	0.410	0.307	0.410	0.410	0.307	0.358
pq	0.130	0.230	0.213	0.222	0.249	0.092	0.230	0.213	0.048	0.230	0.222	0.241	0.147	0.130	0.241	0.213	0.241	0.241	0.213	0.230
sig Pq	3.982905983																			
varians skor	17.55060729																			
KR-20	0.813749098																			

LAMPIRAN 13

TABEL HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL

NO	Nama Siswa	Nomor Item Soal																				Skor total (Y)	
		1	0	0	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aldo Adrian Saragih	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7	
2	Al Fachri Atallah H.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	
3	Alya Siregar	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	10	
4	Anisa Fitria	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8
5	Apriano	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	7
6	Christian Rado	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	10	
7	Darius	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	12	
8	Dedek Prasetyo	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15	
9	Dinda Pratiwi	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	8
10	Elwanda Anggara Stp.	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
11	Eny Chintia Kharolina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12	Fitri Olivia	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
13	Getsy Dio Rinanda	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7
14	Ilhamsyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18
15	Iqbal Sidiq	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	8
16	Laudya Khairunnisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	Listhavia Febryana	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	14

18	Meischa Elisabeth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18
19	Muhammad Alfauzi L.	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
20	Muhammad Al-Farizi	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	15
21	Muhammad Al-Ghazali	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12
22	Muhammad Anggi L.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	13
23	Muhammad Rafy	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	12
24	Muhammad Ramadhan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14
25	Nadifa Azzah Fahira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
26	Natasya Aulia	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	14
27	Nayla Octavira	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
28	Rafael P.Ginting	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	9
29	Restu Anada Diwiq	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	11
30	Ridho Gustanto	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	11
31	Rini Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
32	Rizky Adhen Amada	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	16
33	Siti Hawa Rangkuti	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	12
34	Suci Ayu Lestari	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	11
35	Syauqiyah Azzahra	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	12

36	Syifa Dwi Ardini	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18
37	Wanda Septi Arianti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
38	Yescika Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
39	Yudhi Adryanto	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	11
JUMLAH		33	25	27	26	19	35	25	27	37	25	26	23	7	33	23	27	23	23	27	25	
Tingkat Kesukaran		0.846	0.641	0.692	0.666	0.538	0.897	0.641	0.692	0.948	0.641	0.666	0.589	0.179	0.846	0.589	0.692	0.589	0.589	0.692	0.641	
Status Kesukaran		mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	mudah	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	
pq		0.130	0.230	0.213	0.222	0.249	0.092	0.230	0.213	0.048	0.230	0.222	0.241	0.147	0.130	0.241	0.213	0.241	0.241	0.213	0.230	

LAMPIRAN 14

TABEL HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

Kelas Atas

NO	Nama Siswa	Nomor Item Soal																				Skor total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Laudya Khairunnisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	Eny Chintia Kharolina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
3	Nadifa Azzah Fahira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
4	Yescika Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
5	Ilhamsyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18
6	Meischa Elisabeth	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18
7	Rini Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18
8	Syifa Dwi Ardini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
9	Al Fachri Atallah Husni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17
10	Elwanda Anggara STP	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
11	Nayla Octavira	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
12	Wanda Septi Arianti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
13	Fitri Olivia	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
14	Rizky Adhen Amada	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	16
15	Dedek Prasetyo	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15
16	Muhammad Al-Farizi	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	15
17	Listhavia Febryana	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14
18	Muhammad Anggi L.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	13
19	Muhammad ramadhan	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	14
20	Natasya Aulia	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	14
P		20	18	18	18	14	18	16	17	20	18	18	15	7	18	16	18	16	16	17	18	
b		1	0.9	0.9	0.9	0.7	0.9	0.8	0.85	1	0.9	0.9	0.75	0.35	0.9	0.8	0.9	0.8	0.8	0.85	0.9	

Lampiran 15

Tabel Uji Normalitas nilai pre-tes siswa kelas eksperimen

NO	NILAI SISWA (X)	Zi	F(Zi)	S(Zi)	[F(Zi)- S(Zi)]
1	33	-1.80511771	0.035528132	0.026315789	0.009212343
2	33	-1.80511771	0.035528132	0.052631579	0.017103447
3	33	-1.80511771	0.035528132	0.078947368	0.043419236
4	33	-1.80511771	0.035528132	0.105263158	0.069735026
5	40	-1.213786046	0.112414718	0.131578947	0.019164229
6	40	-1.213786046	0.112414718	0.157894737	0.045480019
7	40	-1.213786046	0.112414718	0.184210526	0.071795808
8	40	-1.213786046	0.112414718	0.210526316	0.098111598
9	46	-0.706930335	0.239804886	0.236842105	0.002962781
10	46	-0.706930335	0.239804886	0.263157895	0.023353009
11	46	-0.706930335	0.239804886	0.289473684	0.049668798
12	46	-0.706930335	0.239804886	0.315789474	0.075984588
13	53	-0.115598671	0.453985308	0.342105263	0.111880045
14	53	-0.115598671	0.453985308	0.368421053	0.085564255
15	53	-0.115598671	0.453985308	0.394736842	0.059248466
16	53	-0.115598671	0.453985308	0.421052632	0.032932677
17	53	-0.115598671	0.453985308	0.447368421	0.006616887
18	53	-0.115598671	0.453985308	0.473684211	0.019698902
19	53	-0.115598671	0.453985308	0.5	0.046014692
20	53	-0.115598671	0.453985308	0.526315789	0.072330481
21	60	0.475732992	0.682867693	0.552631579	0.130236115
22	60	0.475732992	0.682867693	0.578947368	0.103920325
23	60	0.475732992	0.682867693	0.605263158	0.077604536
24	60	0.475732992	0.682867693	0.631578947	0.051288746
25	60	0.475732992	0.682867693	0.657894737	0.024972957
26	60	0.475732992	0.682867693	0.684210526	0.001342833
27	66	0.982588704	0.837095047	0.710526316	0.126568731
28	66	0.982588704	0.837095047	0.736842105	0.100252942
29	66	0.982588704	0.837095047	0.763157895	0.073937152
30	66	0.982588704	0.837095047	0.789473684	0.047621363
31	66	0.982588704	0.837095047	0.815789474	0.021305573
32	66	0.982588704	0.837095047	0.842105263	0.005010216
33	66	0.982588704	0.837095047	0.868421053	0.031326006
34	66	0.982588704	0.837095047	0.894736842	0.057641795
35	66	0.982588704	0.837095047	0.921052632	0.083957585
36	66	0.982588704	0.837095047	0.947368421	0.110273374
37	73	1.573920368	0.94224707	0.973684211	0.031437141
38	73	1.573920368	0.94224707	1	0.05775293
				L ₀	0.13024
				L _{tabel}	0.1421

Lampiran 16

Tabel uji normalitas nilai pos-tes siswa kelas eksperimen

NO	NILAI SISWA (X)	Z _i	F(Z _i)	S(Z _i)	[F(Z _i)- S(Z _i)]
1	66	-2.01503	0.021951	0.026316	0.004365
2	66	-2.01503	0.021951	0.052632	0.030681
3	66	-2.01503	0.021951	0.078947	0.056997
4	73	-1.28279	0.099782	0.105263	0.005481
5	73	-1.28279	0.099782	0.131579	0.031797
6	73	-1.28279	0.099782	0.157895	0.058113
7	73	-1.28279	0.099782	0.184211	0.084428
8	80	-0.55056	0.290969	0.210526	0.080443
9	80	-0.55056	0.290969	0.236842	0.054127
10	80	-0.55056	0.290969	0.263158	0.027811
11	80	-0.55056	0.290969	0.289474	0.001496
12	80	-0.55056	0.290969	0.315789	0.02482
13	80	-0.55056	0.290969	0.342105	0.051136
14	80	-0.55056	0.290969	0.368421	0.077452
15	86	0.077078	0.530719	0.394737	0.135982
16	86	0.077078	0.530719	0.421053	0.109667
17	86	0.077078	0.530719	0.447368	0.083351
18	86	0.077078	0.530719	0.473684	0.057035
19	86	0.077078	0.530719	0.5	0.030719
20	86	0.077078	0.530719	0.526316	0.004403
21	86	0.077078	0.530719	0.552632	0.021912
22	86	0.077078	0.530719	0.578947	0.048228
23	86	0.077078	0.530719	0.605263	0.074544
24	86	0.077078	0.530719	0.631579	0.10086
25	93	0.809316	0.790833	0.657895	0.132939
26	93	0.809316	0.790833	0.684211	0.106623
27	93	0.809316	0.790833	0.710526	0.080307
28	93	0.809316	0.790833	0.736842	0.053991
29	93	0.809316	0.790833	0.763158	0.027676
30	93	0.809316	0.790833	0.789474	0.00136
31	93	0.809316	0.790833	0.815789	0.024956
32	93	0.809316	0.790833	0.842105	0.051272
33	93	0.809316	0.790833	0.868421	0.077588
34	93	0.809316	0.790833	0.894737	0.103903
35	100	1.541555	0.938409	0.921053	0.017356
36	100	1.541555	0.938409	0.947368	0.008959
37	100	1.541555	0.938409	0.973684	0.035275
38	100	1.541555	0.938409	1	0.061591
				L ₀	0.135982
				L _{tabel}	0.1421

Lampiran 17

Tabel uji normalitas nilai pre-tes siswa kelas kontrol

NO	NILAI SISWA (X)	Zi	F(Z _i)	S(Z _i)	[F(Z _i)- S(Z _i)]
1	53	-2.062450386	0.019582438	0.026315789	0.006733351
2	53	-2.062450386	0.019582438	0.052631579	0.033049141
3	60	-1.347180761	0.088961011	0.078947368	0.010013643
4	60	-1.347180761	0.088961011	0.105263158	0.016302147
5	60	-1.347180761	0.088961011	0.131578947	0.042617936
6	66	-0.73409251	0.231446179	0.157894737	0.073551442
7	66	-0.73409251	0.231446179	0.184210526	0.047235653
8	66	-0.73409251	0.231446179	0.210526316	0.020919863
9	66	-0.73409251	0.231446179	0.236842105	0.005395926
10	66	-0.73409251	0.231446179	0.263157895	0.031711716
11	66	-0.73409251	0.231446179	0.289473684	0.058027505
12	66	-0.73409251	0.231446179	0.315789474	0.084343295
13	66	-0.73409251	0.231446179	0.342105263	0.110659084
14	66	-0.73409251	0.231446179	0.368421053	0.136974874
15	73	-0.018822885	0.492491199	0.394736842	0.097754357
16	73	-0.018822885	0.492491199	0.421052632	0.071438567
17	73	-0.018822885	0.492491199	0.447368421	0.045122778
18	73	-0.018822885	0.492491199	0.473684211	0.018806988
19	73	-0.018822885	0.492491199	0.5	0.007508801
20	73	-0.018822885	0.492491199	0.526315789	0.033824591
21	73	-0.018822885	0.492491199	0.552631579	0.06014038
22	73	-0.018822885	0.492491199	0.578947368	0.08645617
23	73	-0.018822885	0.492491199	0.605263158	0.112771959
24	80	0.696446741	0.75692545	0.631578947	0.125346503
25	80	0.696446741	0.75692545	0.657894737	0.099030713
26	80	0.696446741	0.75692545	0.684210526	0.072714924
27	80	0.696446741	0.75692545	0.710526316	0.046399134
28	80	0.696446741	0.75692545	0.736842105	0.020083345
29	80	0.696446741	0.75692545	0.763157895	0.006232445
30	80	0.696446741	0.75692545	0.789473684	0.032548234
31	80	0.696446741	0.75692545	0.815789474	0.058864024
32	80	0.696446741	0.75692545	0.842105263	0.085179813
33	80	0.696446741	0.75692545	0.868421053	0.111495603
34	86	1.309534991	0.904823403	0.894736842	0.010086561
35	86	1.309534991	0.904823403	0.921052632	0.016229228
36	86	1.309534991	0.904823403	0.947368421	0.042545018
37	93	2.024804616	0.978556285	0.973684211	0.004872074
38	93	2.024804616	0.978556285	1	0.021443715
				L ₀	0.13697
				L _{tabel}	0.1421

Lampiran 19

PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS PRETES

$$s_1^2 = 140,1308677$$

$$s_2^2 = 156,0056899$$

$$\begin{aligned} F_{\text{hitung}} &= \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \\ &= \frac{156,0056899}{140,1308677} \\ &= 1,1328 \end{aligned}$$

Kemudian nilai dari F_{hitung} dibandingkan dengan nilai tabel distribusi F pada taraf signifikansi 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,1328 dan F_{tabel} sebesar 1,802. Dengan demikian nilai dari $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $1,1328 < 1,802$ maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua data sampel untuk pre-tes adalah homogen atau sampel berasal dari varians yang sama.

Lampiran 20

Perhitungan uji homogenitas pos tes

$$s_1^2 = 92,38834$$

$$s_2^2 = 95,775960$$

$$\begin{aligned} F_{\text{hitung}} &= \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \\ &= \frac{95,775960}{92,38834} \\ &= 1,0480 \end{aligned}$$

Kemudian nilai dari F_{hitung} dibandingkan dengan nilai tabel distribusi F pada taraf signifikansi 95% dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,0480 dan F_{tabel} sebesar 1,802 Dengan demikian nilai dari $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ yaitu $1,0480 < 1,802$ maka dapat disimpulkan bahwa dari kedua data sampel untuk pre-tes adalah homogen atau sampel berasal dari varians yang sama.

Lampiran 21

Perhitungan uji hipotesis

Setelah diketahui bahwa kedua sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen), maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada taraf tertentu dari variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t.

Untuk perhitungan uji hipotesis menggunakan uji t pada taraf nyata = 0,05 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan S sebagai berikut:

$$\text{Kelas eksperimen : } X_1 = 85,26 \quad s_1^2 = 91,38 \quad n_1 = 38$$

$$\text{Kelas kontrol : } X_2 = 73,18 \quad s_2^2 = 95,77 \quad n_2 = 38$$

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(n-1)s_1^2 + (n-1)s_2^2}{(n+n)-2} \\ &= \frac{(38)91,38 + (29)95,77}{(38+38)-2} \\ &= \frac{3381,06 + 3543,49}{74} \\ &= \frac{6924,55}{74} \\ &= 93,75 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{93,75} \\ &= 9,67 \end{aligned}$$

Maka,

$$\begin{aligned} t_{\text{hitung}} &= \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\ &= \frac{85,26 - 73,18}{9,67 \sqrt{\frac{1}{38} + \frac{1}{38}}} \\ &= \frac{12,08}{9,67 \sqrt{0,04}} \end{aligned}$$

$$= \frac{12,08}{9,67(0,2)}$$

$$= \frac{12,08}{1,934}$$

$$= 6,246$$

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ t_{tabel} tidak diketahui oleh karena itu untuk mencari t_{tabel} digunakan rumus interpolasi Maka sebagai berikut:

$$B = 74$$

$$B1 = 120$$

$$C1 = 1,980$$

$$B_0 = 60$$

$$C_0 = 2,021$$

$$C = C_0 + \frac{C_1 - C_0}{B_1 - B_0} (B - B_0)$$

$$= 2,021 + \frac{1,980 - 2,021}{120 - 60} (74 - 120)$$

$$= 2,021 + \frac{0,041}{60} (-46)$$

$$= 2,021 + (-0,00068) (-46)$$

$$= 2,0021 + 0,03128$$

$$= 2,05228$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga t_{tabel} 2,05228 dari hasil perhitungan harga t, diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $6,246 > 2,05228$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2018/2019”.

Lampiran 22

Tabel Nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 23

Tabel distribusi L

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber: Sudjana, *Metoda Statistika*, Bandung, Tarsito, 1989.

Lampiran 24

Tabel ditribusi f

	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
16	0.2477	0.2128	0.1956	0.1843	0.1758
17	0.2408	0.2071	0.1902	0.1794	0.1711
18	0.2345	0.2018	0.1852	0.1747	0.1666
19	0.2285	0.1965	0.1803	0.1700	0.1624
20	0.2226	0.1920	0.1764	0.1666	0.1589
21	0.2190	0.1881	0.1726	0.1629	0.1553
22	0.2141	0.1840	0.1690	0.1592	0.1517
23	0.2090	0.1798	0.1650	0.1555	0.1484
24	0.2053	0.1766	0.1619	0.1527	0.1458
25	0.2010	0.1726	0.1589	0.1498	0.1429
26	0.1985	0.1699	0.1562	0.1472	0.1406
27	0.1941	0.1665	0.1533	0.1448	0.1381
28	0.1911	0.1641	0.1509	0.1423	0.1358
29	0.1886	0.1614	0.1483	0.1398	0.1334
30	0.1848	0.1590	0.1460	0.1378	0.1315
31	0.1820	0.1559	0.1432	0.1353	0.1291
32	0.1798	0.1542	0.1415	0.1336	0.1274
33	0.1770	0.1518	0.1392	0.1314	0.1254
34	0.1747	0.1497	0.1373	0.1295	0.1236
35	0.1720	0.1478	0.1356	0.1278	0.1220
36	0.1695	0.1454	0.1336	0.1260	0.1203
37	0.1677	0.1436	0.1320	0.1245	0.1188
38	0.1653	0.1421	0.1303	0.1230	0.1174
39	0.1634	0.1402	0.1288	0.1214	0.1159
40	0.1616	0.1386	0.1275	0.1204	0.1147
41	0.1599	0.1373	0.1258	0.1186	0.1131
42	0.1573	0.1353	0.1244	0.1172	0.1119
43	0.1556	0.1339	0.1228	0.1159	0.1106
44	0.1542	0.1322	0.1216	0.1148	0.1095
45	0.1525	0.1309	0.1204	0.1134	0.1083
46	0.1512	0.1293	0.1189	0.1123	0.1071
47	0.1499	0.1282	0.1180	0.1113	0.1062
48	0.1476	0.1269	0.1165	0.1098	0.1047
49	0.1463	0.1256	0.1153	0.1089	0.1040
50	0.1457	0.1246	0.1142	0.1079	0.1030
	1.035	0.895	0.819	0.775	0.741

Lampiran 25

Tabel Harga Kritik Untuk t

Level of significance for one-tailed test						
	.10	.05	.025	.01	.005	.0005
Level of significance for one-tailed test						
df	.20	.10	.05	.02	.01	.001
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	31,598
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	12,941
4	1,533	2,132	2,770	3,747	4,604	8,613
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	6,859
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	5,405
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,767
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,690
28	1,313	1,701	2,052	2,467	2,763	3,674
29	1,311	1,699	2,048	2,462	2,756	3,659
30	1,310	1,697	2,045	2,457	2,750	3,646
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,551
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,460
120	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617	3,373
∞	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576	3,291

LAMPIRAN 29

NILAI PRETES DAN POS TES SISWA KELAS CONTROL

NO	Nama Siswa	Skor Pretes	Skor Postes
1	Aditya Firmansyah	26	53
2	Adly Syathir Lubis	53	80
3	Adya Raka Nurfalalah	46	66
4	Ahmad Rayhan Alhabib	66	86
5	Alya Adilla Darma	33	66
6	Anisah Putri 'Aini	53	86
7	Aufa Fildzah Putri	26	53
8	Bima Eka Nugraha	60	80
9	Cahaya Tasya Nabila	53	73
10	Danish Raziq Mulia	60	80
11	Denis Firmansyah	53	73
12	Destry Auria	66	86
13	Dicky Ardiansyah	53	73
14	Dini Aulia Syani	60	80
15	Farhan Ananda Akbar	66	80
16	Intan Syahputri	60	80
17	Jihan Septia	33	60
18	Keyla Mutiara Ramdhani	60	80
19	Khaidir Rangkuti	40	66
20	Lolyand Dio Fanny	46	73
21	Mhd. Aranda Vidyc	46	66
22	Miraza Putri Illana	33	60
23	Muhammad Afgan Al Fahabi	33	60
24	Muhmmad Farel Syahputra	66	93
25	Muhammad Khesatria	66	80
26	Muhammad Prayoga Tarigan	40	66
27	Mutiara Sabrina	66	80
28	Nadin Zaskia Winata	40	66
29	Nazwa Ratu Aqilah	73	93
30	Nisha Aulia Az-Hara	40	66
31	Nur Ayni	53	73
32	Nurul Izzah Sirait	40	66
33	Putri Aliyah Zahra Harahp	46	73
34	Putri Juwita	53	73
35	Rafli Pahlevi	66	80
36	Raka Naoval Hadi	53	73
37	Zaki Alfarid Rangkuti	46	66
38	Axl Winarta Hasibuan	53	73
	JUMLAH	1926	2781
	RATA-RATA	50.68421	73.18421

NILAI PRETES DAN POS TES SISWA KELAS EKSPERIMEN

NO	Nama Siswa	Skor Pretes	Skor Postes
1	Adelia Syahfitri Daulay	66	93
2	Aditya Rahman Nasution	40	73
3	Adji Shadewa Yudha Pratama	66	93
4	Aila Syahla	33	73
5	Alya Kirani Pratiwi	66	100
6	Aqsa Ananda Syahwira	66	93
7	Aulia Alfarisay	53	86
8	Aurel Nazura Shinbie M.	66	93
9	Azkie Wirdhani	53	86
10	Azzaky Pratama	73	100
11	Azzura Taneta	66	93
12	Bagus Syahputra	66	93
13	Cantika Tri Kesuma Dewi	53	86
14	Cici Nabila	73	100
15	Dirly Alvariadi	46	80
16	Haryo Seno Panjaitan	66	93
17	Lestari	46	80
18	Liana Savira	33	66
19	M.Ridho Setiawan	53	86
20	Mhd. Fadlan Guruh Syahputra	53	86
21	Muhammad Fdlian Syah	53	86
22	M. Habib Riansyah	66	100
23	M. Hafiz Juanda	60	86
24	Mhd. Yudho Wirawan	53	80
25	Nabil Afiz Alfinza	66	93
26	Nadiyah Yaffa Apsari	46	80
27	Nasyura Khoiza Zaqih	60	86
28	Novita Ayu Ramadhani	46	80
29	Randy Agus Pratama	60	93
30	Rangga Aidil Radiansyah	60	86
31	Ratna Pury	40	73
32	Reyvan Ferdiansyah	33	66
33	Safira Suhayla	60	86
34	Sakira Kill Harahap	60	93
35	Soraya Harahap	33	66
36	Sri Wardani	53	80
37	Serina Nur Utami	40	80
38	Tri Ajeng Pratiwi	40	73
	JUMLAH	2066	3240
	MEAN	54.36842	85.2631579

Kelas kontrol



Kelas eksperimen

