

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 METRO**

**Oleh:
Ambarwati
NPM. 2001070003**



**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/2024 M**

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 METRO**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh :
Ambarwati
NPM. 2001070003**

**Pembimbing:
Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd**

**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/2024 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Lampung 34111
Telp. (0725) 41507, Fax.(0725) 47296 website: www.metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Persetujuan Dimunaqsyahkan**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Metro
Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami adakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya maka penelitian yang disusun oleh:

Nama : Ambarwati
NPM : 2001070003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 METRO**


Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk dimunaqsyahkan. Demikian harapan kami dan atas penerimaannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS


Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Metro, 13 Juni 2024
Dosen Pembimbing


Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP
NEGERI 7 METRO**

Nama : Ambarwati

NPM : 2001070003


Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro.

Metro, 13 Juni 2024
Dosen Pembimbing



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232013031007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47296; website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iaimetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : 8-3509 / In.23.1 / 0 / PP.00.2 / 07/2024

Skripsi dengan Judul “EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 METRO”, disusun oleh AMBARWATI, NPM. 2001070003, Prodi: Tadris IPS yang telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada hari/tanggal Selasa, 25 Juni 2024.

TIM PENGUJI MUNAQOSYAH

Penguji I : Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd (.....)

Penguji II : Wardani, M.Pd (.....)

Penguji III : Karsiwan, M.Pd (.....)

Penguji IV : Anita Lisdiana, M.Pd (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612198931006

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 METRO**

ABSTRAK

**Oleh
Ambarwati
NPM.2001070003**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPS antara lain penggunaan metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru belum optimal, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah 199 siswa. Sampel kelas VIII C sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan VIII B sebagai kelas kontrol berjumlah 29 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas dan Uji Hipotesis dengan uji Wilcoxon menggunakan bantuan software SPSS. Untuk melihat peningkatan data hasil belajar peneliti menggunakan N-gain skor.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji wilcoxon diperoleh hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi $(0,000) < (0,05)$ sehingga H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro. Hasil uji N-Gain skor diperoleh nilai 64,89 atau 64,9%, sehingga disimpulkan metode *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dengan kriteria cukup efektif.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 METRO**

ABSTRACT

This research was motivated by several obstacles in the social studies learning process, including the use of learning methods implemented by teachers that were not optimal, low student learning outcomes in social studies subjects and lack of student participation in the learning process. Therefore, the aim of this research is to determine the effectiveness of the role playing method on learning outcomes for social studies subjects at SMP Negeri 7 Metro.

This research is in quantitative form with a Quasi Experimental Design type with a Nonequivalent Control Group Design design. The population in this study consisted of 7 classes with a total of 199 students. The sample of class VIII C as the experimental class was 29 students and VIII B as the control class was 29 students. Sampling was carried out using the Cluster Sampling technique. Data collection techniques in this research used test, observation and documentation methods. Data analysis used the normality test and hypothesis testing with the Wilcoxon test using SPSS software. To see an increase in learning outcomes data, researchers used the N-gain score.

Based on the results of data analysis using the Wilcoxon test, hypothesis test results were obtained with a significance level of $(0.000) < (0.05)$ so that H_0 was rejected, meaning that there was an influence of the use of the role playing method on student learning outcomes in social studies subjects at SMP Negeri 7 Metro. The N-Gain test results obtained a score of 64.89 or 64.9%, so it was concluded that the role playing method was effective in improving learning outcomes with the criteria being quite effective.

Keywords: Role playing method, learning outcomes, social studies learning

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ambarwati

NPM : 2001070003

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang di rujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka

Metro, 22 Juni 2024

Penulis



Ambarwati

NPM. 2001070003

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا...

“Allah tidak akan membebani suatu kaum, melainkan sesuai dengan kemampuannya...”.

(Q.S AI- Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan karunianya dalam mengiringi langkah ini dengan hati sabar dan ikhlas dalam menggapai cita-cita. Karya ilmiah skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua saya Bapak Sukadi dan Ibu Supriyatin, orang yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan Bapak dan Ibu, saya bisa berada dititik ini.
2. Kakak perempuan saya Endang Sulistiani yang selalu mendukung, memberikan motivasi, doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almameter tercinta Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, dan puji syukur kepada hadirat-Nya yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 7 Metro”. Adapun maksud dan tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh Program Strata 1 (S1) guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dalam proses penyusunan skripsi penelitian ini peneliti banyak sekali mendapatkan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan rasa terimakasih dengan tulus kepada:

1. Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro yang telah memberikan fasilitas dan bertanggung jawab atas proses kegiatan akademik di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro beserta staf pimpinan dan karyawan yang telah bertanggung jawab atas terselenggaranya proses akademik di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Pembimbing utama sekaligus Ketua Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro yang memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dalam memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, dan perhatian yang luar biasa sehingga disertasi ini terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu Dosen ataupun Tenaga Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Metro. Terima kasih telah membekali ilmu dan mengarahkan peneliti selama melakukan studi di Institut Agama Islam Negeri Metro.
5. Seluruh jajaran keluarga besar SMP Negeri 7 Metro, khususnya Ibu Sri Endang Supriyatun, M.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Yusnita, S.Pd dan Ibu Elvia S.E selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sudah membantu peneliti selama melaksanakan penelitian ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan support dan motivasi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah berkenan baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, motivasi, dan sarannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah turut serta membantu

peneliti dalam melakukan penulisan skripsi ini dan semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca umumnya. Semoga semua bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan ini akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Metro, Juli 2024

Peneliti,



AMBARWATI

NPM. 2001070003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Penelitian Relevan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hasil Belajar Siswa	14
1. Pengertian Hasil Belajar Siswa	14
2. Ciri-Ciri Hasil Belajar	16
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
4. Ketuntasan Belajar Siswa.....	18
B. Model Pembelajaran Kooperatif	24
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	24
2. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif	25
3. Unsur dan Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif.....	27
C. Metode <i>Role Playing</i>	29
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	29
2. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	30
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	33
4. Cara Mengatasi Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	34
D. Hakikat Mata Pelajaran IPS	35
1. Definisi Mata Pelajaran IPS	35
2. Tujuan Mata Pelajaran IPS.....	37

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS	39
4. Materi Mata Pelajaran IPS	41
E. Kerangka Berfikir.....	53
F. Hipotesis Penelitian.....	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	56
A. Rancangan Penelitian	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	57
C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	58
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	62
F. Instrumen Penelitian.....	66
G. Teknik Analisis Data.....	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Hasil Penelitian	78
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	78
2. Deskripsi Hasil Penelitian	84
3. Pengujian Hipotesis.....	93
B. Pembahasan.....	97
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN-LAMPIRAN	110
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	175

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii SMP Negeri 7 Metro Tahun 2023/20243	3
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	9
Tabel 2.1 Kompetensi Inti.....	41
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar	42
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	57
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas Viii SMP Negeri 7 Metro.....	60
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes	63
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Guru.....	64
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Belajar Siswa	64
Tabel 3.6 Kisi Kisi Dokumentasi	65
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Tes	67
Tabel 3.8 Tingkat Realibilitas Suatu Tes	69
Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas Tes	69
Tabel 3.10 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	70
Tabel 3.11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	70
Tabel 3.12 Indeks Data Pembeda Soal.....	71
Tabel 3.13 Hasil Uji Daya Pembeda	72
Tabel 3.14 Kriteria Gain Ternormalisasi.....	77
Tabel 3.15 Tafsiran Efektivitas N-Gain	77
Tabel 4.1 Daftar Jumlah Siswa/I SMP Negeri 7 Metro	81
Tabel 4.2 Daftar Jumlah Guru SMP Negeri 7 Metro	82
Tabel 4.3 Prasarana SMP Negeri 7 Metro	82
Tabel 4.4 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 4.5 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol	85
Tabel 4.6 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.7 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Pretest Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol	88
Tabel 4.9 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Oleh Guru	90
Tabel 4.10 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	92
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Penelitian	95
Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain Skor.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diorama Kongres Pemuda di Museum Sumpah Pemuda, Jalan Kramat Raya, Jakarta Pusat.....	42
Gambar 2.2 Ilustrasi Perang Diponegoro dan Penyerbuan Sultan Agung ke Batavia.....	43
Gambar 2.3 Keputusan Konggres Sumpah Pemuda	44
Gambar 2.4 dr. Sutomo	46
Gambar 2.5 Haji Umar Said Cokroaminoto.....	47
Gambar 2.6 Para Pendiri Indische Partij	47
Gambar 2.7 Ir. Sukarno.....	48
Gambar 2.8 Pengurus Perhimpunan Indonesia. Kiri ke kanan: Gunawan Mangunkusumo, Mohamma d Hatta, Iwa Kusumasumantri, Sastro Mulyono, dan R.M. Sartono	48
Gambar 2.9 Rakyat yang dipaksa bekerja oleh Jepang sakit dan kurang gizi	49
Gambar 2.10 Romusha dan Perang Jepang yang membuat banyak perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Jepang	52
Gambar 2.11 Kerangka Berfikir.....	54
Gambar 4.1 Denah SMP Negeri 7 Metro.....	83
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Alat Pengumpulan Data Dan Outline	111
Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	118
Lampiran 3: Lembar Observasi Guru Dan Siswa	137
Lampiran 4: Kisi-Kisi <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	147
Lampiran 5: Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	148
Lampiran 6: Daftar Jumlah Siswa/I SMP Negeri 7 Metro.....	151
Lampiran 7: Daftar Jumlah Guru SMP Negeri 7 Metro	151
Lampiran 8: Prasarana SMP Negeri 7 Metro	152
Lampiran 9: Daftar Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (VIII C)	152
Lampiran 10: Daftar Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (VIII B)	153
Lampiran 11: Data Uji Validitas	154
Lampiran 12: Hasil Uji Validitas	155
Lampiran 13: Hasil Uji Reabilitas.....	157
Lampiran 14: Hasil Uji Tingkat Kesukaran	157
Lampiran 15: Hasil Uji Daya Pembeda	157
Lampiran 16: Hasil Uji Normalitas.....	158
Lampiran 17: Hasil Uji Hipotesis (Uji Wilcoxon).....	158
Lampiran 18: Hasil Uji N-Gain.....	159
Lampiran 19: Tingkat Signifikansi Untuk Uji Dua Arah	160
Lampiran 20: Surat Izin Pra Survey.....	161
Lampiran 21: Surat Balasan Izin Pra Survey	162
Lampiran 22: Surat Tugas	163
Lampiran 23: Surat Research	164
Lampiran 24: Surat Balasan Research	165
Lampiran 25: Surat Keterangan Bebas Pustaka	166
Lampiran 26: Turnitin	167
Lampiran 27: Dokumentasi.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak bagi semua warga negara dan merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan bangsa. Pendidikan merupakan upaya untuk memajukan peserta didik dalam berbagai aspek, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar mampu mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik, membentuk karakter yang baik, serta memberikan pengetahuan dan pemahaman yang dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Peran guru dan sistem pendidikan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Guru sebagai salah satu sumber belajar, berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar.¹ Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru bertanggung jawab untuk mengatur dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas.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 memberikan kontribusi positif untuk mencerdaskan bangsa dimana pembelajaran IPS dapat memberikan pemahaman dan mengembangkan sikap, nilai, moral dan keterampilan peserta didik. Ada banyak alasan yang menjadikan IPS sebagai mata

¹ Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Teras, 2009) hlm. 82.

² Yoga Puspa Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung," *Jurnal Social Pedagogy*, Vol. 4 (2023): 2.

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 budaya.³

Berdasarkan hasil *prasurvey* peneliti dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro, diketahui bahwa masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran yaitu karna sekolah yang sudah menerapkan program *full day* menyebabkan siswa merasa bosan dan lelah di akhir pembelajaran. Sehingga menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS dan kurangnya partisipasi siswa terhadap materi yang diajarkan, seperti tidak memperhatikan guru ketika mengajar atau menyampaikan materi, sebagian siswa mengobrol, bercanda dan hanya bermain-main didalam kelas, bahkan adapula yang mengantuk.

Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik menjadi pasif dan merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS. Pembelajaran yang dilakukan ini terlalu monoton, karena tidak diselingi dengan permainan yang dapat membuat siswa merasa senang. Kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa membuat banyak siswa tidak berani mengungkapkan pendapat mereka dan bersikap acuh tak acuh dalam

³ N Tirtayanti, N, W Lasmawan, and N Dantes, "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* 3 (2013): 3.

pembelajaran. Hal itu membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan sangat berpengaruh pada hasil atau tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa akan kurang maksimal jika proses pembelajaran terus menerus demikian.

Berikut tabel 1.1 yang menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 7 Metro.

Tabel 1.1
Data ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Metro tahun 2023/2024

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai		Persentase	
			< 75	≥ 75	Belum Tuntas	Tuntas
1.	VIII A	28	16	12	57,1%	42,8%
2.	VIII B	29	16	13	55,1%	44,8%
3.	VIII C	29	17	12	58,6%	41,4%
4.	VIII D	28	18	10	64,3%	35,7%
5.	VIII E	30	24	6	80%	20%
6.	VIII F	30	19	11	63,3%	36,6%
7.	VIII G	25	20	5	80%	20%

Sumber : Dokumentasi Nilai Hasil Penilaian Akhir Semester Ganjil SMP Negeri 7 Metro tahun 2023/2024

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro adalah 75. Peserta didik dinyatakan tuntas dalam pembelajaran IPS jika nilai yang diperoleh minimal 75. Berdasarkan data tabel yang diperoleh peneliti, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Diketahui bahwa kelas VIII A terdapat 42,8% (12 siswa) yang nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 57,1% (16 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Kelas VIII B terdapat 44,8% (13 siswa) yang nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 55,1% (16 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Kelas VIII C terdapat 41,4% (12 siswa) yang nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 58,6% (17 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Kelas VIII D terdapat 35,7% (10 siswa) yang nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 64,3% (18 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Kelas VIII E terdapat 20% (6 siswa) yang

nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 80%% (24 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Kelas VIII F terdapat 36,6% (11 siswa) yang nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 63,3% (19 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Kelas VIII G terdapat 20% (5 siswa) yang nilai hasil belajarnya tuntas dan terdapat 80% (20 siswa) yang hasil belajarnya belum tuntas. Menurut teori Djamarah, bahwa kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang berada dalam kualifikasi kurang yaitu taraf 46%-54%.⁴ Dari data tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPS.

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. Oleh karena itu, Hamalik mengklaim bahwa pengajaran *role playing* memberikan peserta didik serangkaian situasi pembelajaran dalam bentuk pengalaman kehidupan nyata dari keterlibatan yang dirancang oleh guru.⁵

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena metode ini menarik bagi siswa,

⁴ Djamarah and Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hlm. 107.

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).

mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau.⁶ Penggunaan metode ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi IPS dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Role playing adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dengan metode ini diharapkan peserta didik mampu berperan aktif dalam setiap materi pembelajaran khususnya untuk materi Tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, Sub Tema Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.

Tria Rossyta Dewi, dkk, melakukan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPS pada peserta didik kelas eksperimen dan pada kelas kontrol, perbedaan tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor hasil belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *role playing* sebesar 16,17% dan rata-rata skor hasil belajar peserta didik yang

⁶ Suarsana dkk, "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* Vol 3, no. 1 (2013): 4.

dibelajarkan dengan model konvensional sebesar 14,60%, dapat kita lihat lebih tinggi yang menggunakan metode pembelajaran *role playing*.⁷ Dengan metode *role playing* siswa akan lebih antusias melaksanakan pembelajaran IPS. karena siswa bisa mengapresiasi dan berkreasi sesuai dengan materi yang disediakan dan tidak harus duduk, diam, dan mendengarkan guru menerangkan saja.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengajukan judul skripsi "***Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro***". Adapun pentingnya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *role playing* bisa meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Diharapkan dengan menerapkan metode *role playing*, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan terdapat beberapa masalah dalam penelitian, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran mata pelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih monoton yaitu menggunakan metode ceramah.
2. Metode pembelajaran yang kurang variatif membuat siswa mudah merasa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran IPS sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

⁷ Tria Rosyta Dewi dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017," *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol 5, no. 2 (2017).

3. Hasil belajar yang rendah karena hanya terdapat 42,8% siswa yang tuntas pada kelas VIII A, 44,8% siswa yang tuntas pada kelas VIII B, 41,4% siswa yang tuntas pada kelas VIII C, 35,7% siswa yang tuntas pada kelas VIII D, 20% siswa yang tuntas pada kelas VIII E, 36,6% siswa tuntas pada kelas VIII F dan 20% siswa yang tuntas pada kelas VIII G.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dapat membantu menghindari adanya perluasan topik, mempersempit fokus penelitian dan memudahkan dalam pembahasan agar dapat mencapai tujuan penelitian. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek pada penelitian ini adalah efektivitas metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi Tema Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, Sub Tema Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.
2. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa/I kelas VIII SMP Negeri 7 Metro.
3. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah metode role playing

efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini berkontribusi mendukung teori model pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham *konstruktivisme*. Sesuai dengan penelitian ini, model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai salah satu tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik. Siswa akan dilatih keterampilannya, baik berfikir maupun keterampilan sosial, seperti kerja sama, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain, percaya diri, dan mengurangi timbulnya perilaku menyimpang dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai variasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta dapat menciptakan pribadi siswa yang bermoral.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan tentang penerapan pembelajaran dengan metode *role playing* dan menambah pengalaman mengajar sehingga dapat diterapkan kelak sebagai guru.

G. Penelitian Relevan

Penelitian yang tepat memerlukan penelitian yang relevan. Fungsi penelitian yang relevan untuk memberikan penjelasan atas penelitian dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Ada banyak hasil pencarian yang terhubung atau berkaitan dengan pencarian penulis, khususnya sebagai berikut:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No.	Nama/Judul	Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Siska Nida'ul Khasanah dengan judul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS	Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 101896 Kiri Hulu, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> 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	a) Menggunakan metode <i>role playing</i> b) Untuk mengetahui pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang b) Menggunakan subjek

	DI SDN 101896 KIRI HULU KECAMATAN TANJUNG MORAWA KABUPATEN DELI SERDANG T.A 2018/2019” ⁸	pembelajaran <i>role playing</i> 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 <i>role playing</i> dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	d) Menggunakan mata pelajaran IPS.	penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas V SD
2.	Penelitian yang dilakukan oleh Titik Nuragusti Kartika dengan judul “EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SDN 40 REJANG LEBONG” ⁹	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan metode pembelaran biasa. hal ini terlihat pada penggunaan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> cukup efektif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan pengumpulan data dan hasil analisis data eksperimen melalui pengolahan data yang diperoleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,524. Dengan demikian kriteria pengujian maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya menunjukkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan	a) Menggunakan metode <i>role playing</i> b) Untuk mengetahui pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen d) Menggunakan mata pelajaran IPS.	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SDN 40 Rejang Lebong b) Menggunakan an subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas VI SD

⁸ Siska Nida’ul Khasanah, “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” (UIN Sumatera Utara Medan, 2019) hlm. 64.

⁹ titik Nuragusti Kartika, “Efektifitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 40 Rejang Lebong” (IAIN Curup, 2024)hlm. 65.

		dalam penggunaan metode Role Playing (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 40 Rejang Lebong.		
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Rafidah dengan judul “PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK PESERTA DIDIK MTs DDI KULO KABUPATEN SIDRAP” ¹⁰	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas VIII di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap. Dengan rata-rata hasil belajar aqidah akhlak pada kelas kontrol dengan metode konvensional adalah 81,18. Sedangkan hasil belajar aqidah akhlak pada kelas eksperimen dengan metode role playing adalah 84,41. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil thitung 1,6770 dan ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,6723 maka thitung > ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Metode role paying terhadap Hasil Belajar peserta didik Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap.	a) Menggunakan metode <i>role playing</i> b) Untuk mengetahui pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen d) Menggunakan subjek penelitian siswa kelas VIII	a) Menggunakan lokasi penelitian yang berbeda yaitu di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap b) Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yaitu Aqidah Akhlak
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Jibril Supianto dengan judul “EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR	Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data uji normalitas dinyatakan berdistribusi normal dengan uji normalitas eksperimen X^2 tabel = 0,351 X^2 hitung = 082 dan uji normalitas kontrol = X^2 tabel 0,351 X^2 hitung =	a) Menggunakan metode <i>role playing</i> b) Untuk mengetahui pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar	a) Menggunakan lokasi penelitian yang berbeda yaitu SDN Sepakat b) Menggunakan subjek penelitian

¹⁰ Rafidah, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Mts Ddi Kulo Kabupaten Sidrap” (UIN Alauddin Makassar, 2016) hlm. 66.

	SISWA KELAS V SUB TEMA 1 DI SEKOLAH DASAR” ¹¹	179.Sedangkan untuk analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t, diperoleh data tes hasil belajar siswa kelas V dengan nilai dan dengan rata-rata nilai untuk postes 77,00 dan pretes 65,75. Dapat disimpulkan bahwa nilai lebih besar dari pada pada taraf signifikan 5%, dengan kata lain hipotesis Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode role playing efektivitas terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Sepakat Tahun Pelajaran 2020/2021.	c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen	yang berbeda yaitu siswa kelas V SD
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Ihsananda dengan judul “PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO” ¹²	Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah metode role playing diterapkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 76,69% dan siklus II 85,78%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,09%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan metode role playing. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 65,90 % dan siklus II sebesar 72,72%. Mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,82%. Dari analisis data dapat	a) Menggunakan metode <i>role playing</i> b) Untuk mengetahui pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar	a) Menggunakan lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SD Negeri 3 Astomulyo b) Subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas V SD c) Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

¹¹ Jibril Supianto, “Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar” (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021) hlm. 74.

¹² Vicky Ihsananda, “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo” (IAIN Metro, 2017) hlm. 146.

		dipahami bahwa metode role playing dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.		
--	--	---	--	--

Berdasarkan penelitian relevan diatas dapat ditegaskan bahwa penelitian tersebut dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini yaitu “Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro”. Selanjutnya peneliti mengambil indikator hasil belajar siswa dari ranah kognitif yang mencakup C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), dan C4 (Analisis).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan proses pembelajaran pada dasarnya adalah untuk menggali potensi, minat dan bakat yang dimiliki siswa selama mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman, instruksi atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan adanya interaksi didalam kegiatan pembelajaran maka akan menciptakan situasi belajar yang kondusif bagi siswa, sehingga dengan terciptanya kenyamanan didalam pembelajaran, maka hasil belajar yang didapat akan maksimal dengan melakukan proses evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran.¹³

Tujuan umum dari proses pembelajaran adalah hasil belajar. Dengan kata lain keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan hasil belajar tidak dapat dipisahkan. Belajar adalah aktivitas fisik dan mental, sehingga perubahan yang terjadi harus menggambarkan kemajuan fisik dan mental siswa. Kesuksesan belajar siswa dapat diukur dengan mengukur besarnya jumlah perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah kegiatan belajar. Perubahan yang diharapkan dari proses belajar mengajar dikenal sebagai hasil belajar.

¹³ Vicky Ihsananda, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo" (IAIN Metro, 2017).

Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjion, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.¹⁴ Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁵

Untuk melengkapi pengertian hasil belajar, perlu kiranya dikemukakan berbagai teori belajar di antaranya sebagai berikut :

a) Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behavioristik menyatakan bahwa belajar itu merubah tingkah laku. Para ahli-ahli behavioristik mengatakan bahwa proses belajar itu terjadi apabila tingkah laku siswa sudah berubah, apabila siswa belum merespon, maka tingkah laku siswa tidak berubah maka belum dikatakan belajar. Dan di teori belajar behavioristik, apabila tingkah laku siswa belum berubah maka akan berlaku sistem hukuman. Apabila belajar tidak bisa terus, dan diajarkan lagi, tidak bisa lagi, maka akan berlaku sistem hukuman dan dengan hukuman itu dapat membuat siswa jera dan akan membuat siswa unntuk belajar lebih giat lagi.

b) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme menyatakan bahwa belajar adalah perubahan persepsi atau pemahaman. Teori belajar ini lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta

¹⁴ Dimiyanti and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hlm. 250-251.

¹⁵ Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009) hlm. 30.

pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

c) Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik menyatakan bahwa belajar yaitu memanusiakan manusia, maksudnya adalah menghargai segala yang ada pada manusia. Oleh sebab itu teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Pada teori ini juga lebih mementingkan isi yang dipelajari dari pada proses belajarnya. Proses belajar mengajarnya dari pengalaman hidup siswa, dengan pengalaman hidup nanti akan dijadikan sebagai landasan materi.

d) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan adalah bentuk siswa yang sedang belajar lewat interaksi dengan bahan atau pengalaman baru, ilmu yang didapatkan tidak dapat ditransfer dari guru ke siswa, isi materi pelajaran ditentukan oleh siswa itu sendiri.¹⁶

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang selama proses belajar, yang dapat mengubah tingkah laku dan meningkatkan pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa.

2. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar meliputi pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan, dan kemajuan dalam keterampilan serta peningkatan dalam pemecahan masalah. Menurut Engkoswara menyatakan bahwa, ciri-ciri hasil belajar yaitu: memiliki kepastian pengetahuan dan kecakapan intelektual, adanya perubahan perilaku afektif, sikap nilai-nilai dan

¹⁶ Asri Budiningsih, *Teori Belajar Dan Motivasi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2008) hlm. 53.

apersepsi dan adanya perubahan perilaku psikomotor.¹⁷ Gazali menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan dalam belajar seluruh aspek tingkah laku.¹⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri hasil belajar yaitu adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, yang mencakup berbagai aspek yang mencerminkan peningkatan kompetensi, pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mendukung atau turut mempengaruhi pencapaian proses belajar atau hasil belajar siswa yang juga harus menjadi perhatian antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor-faktor yang terletak pada anak didik
- b. Faktor-faktor yang terletak pada si pendidik
- c. Faktor-faktor yang terletak pada lingkungan

Dengan demikian, maka dapat diketahui bahwa ada beberapa faktor yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan seseorang untuk memperoleh prestasi di dalam belajarnya. Dimana faktor itu adalah yang berasal dari dalam diri anak didik sendiri dalam hal ini adalah menyangkut keseluruhan

¹⁷ Muhammad Amin, "Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap Sd Negeri 25 Mataram," *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2022), hlm. 1470.

¹⁸ Khadijah, *Belajar Dan Pembelajaran*, (medan: Citapustaka Media 2013), hlm 79-80.

aspek diri anak baik fisik maupun psikisnya, kemudian faktor yang terletak pada diri si pendidik tentu dalam hal ini adalah guru yang dianggap sebagai pendidik dan faktor lingkungan si anak itu sendiri, lingkungan dalam hal ini tentunya semua yang berada di luar diri anak didik.¹⁹ Faktor yang mempengaruhi belajar juga digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar (intern). Faktor intern terbagi menjadi: faktor jasmaniah (faktor kesehatan, cacat tubuh), faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan) dan faktor kelelahan.
- b. Faktor yang ada di luar individu (ekstern). Faktor ekstern terbagi menjadi: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, suasana rumah), faktor sekolah (metode mengajar, disiplin sekolah, kurikulum) dan faktor masyarakat (bentuk kehidupan masyarakat, teman bergaul).²⁰

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar tergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam orang yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar orang yang belajar (faktor eksternal).

4. Ketuntasan Belajar Siswa

Konsep ketuntasan belajar didasarkan pada konsep pembelajaran tuntas. Pembelajaran tuntas merupakan istilah yang diterjemahkan dari istilah “*Mastery Learning*”. Martinis menjelaskan bahwa belajar tuntas merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan sistematis dan terstruktur, bertujuan untuk mengadaptasikan pembelajaran pada siswa kelompok besar

¹⁹ Ibid., hlm. 80-81.

²⁰ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Surabaya: CV. Pena Persada, 2020) hlm. 130.

(pengajaran klasikal), membantu mengatasi perbedaan-perbedaan yang terdapat pada siswa, selain itu belajar tuntas juga bertujuan untuk menciptakan kecepatan belajar.²¹

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, tuntas diartikan sebagai selesai secara menyeluruh, sedangkan belajar diartikan sebagai memperoleh kepandaian atau ilmu. Bila kedua kata tadi digabung dapat diperoleh makna ketuntasan belajar sebagai ilmu yang diperoleh secara menyeluruh, dalam artian kemampuan seseorang dalam hal ini siswa dalam menguasai konsep-konsep pelajaran yang telah diberikan atau dipelajari secara menyeluruh. Ketuntasan belajar merupakan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan dengan ukuran atau tingkat pencapaian kompetensi yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai prasyarat penguasaan kompetensi lebih lanjut.

Belajar tuntas (*mastery learning*) dikembangkan oleh John B. Carroll dan Benjamin Bloom. Belajar tuntas adalah sebuah pola pembelajaran yang mengharuskan pencapaian penguasaan siswa secara tuntas, terhadap setiap unit pembahasan dengan pemberian tes formatif pada setiap pembelajaran baik sebelum maupun sesudahnya untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar yang telah mereka pelajari.

Pembelajaran tuntas merupakan suatu pendekatan pembelajaran untuk memastikan bahwa semua siswa menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah ke unit

²¹ Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik* (Jakarta: GP Press, 2008) hlm. 215.

pembelajaran berikutnya. Menurut M. Uzer Usman, belajar tuntas adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang di tetapkan untuk setiap unit pelajaran baik dalam perorangan maupun berkelompok, dengan kata lain apa yang di pelajari siswa dapat di kuasai sepenuhnya.²²

a. Karakteristik Belajar Tuntas

Pembelajaran tuntas menganut pendekatan individual, artinya meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada sekelompok siswa (kelas), tetapi mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan individual siswa, sehingga pembelajaran memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal. Dengan demikian, yang menjadi dasar pemikiran dari penerapan pendekatan individual dalam pembelajaran tuntas adalah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing siswa. Dalam merealisasikan pengakuan terhadap perbedaan individual maka dalam pendekatan *mastery learning* digunakan azas maju berkelanjutan (*continuous progress*).

Kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa harus dinyatakan dalam rumusan yang jelas dan pembelajaran dipecah-pecah menjadi unit-unit yang memungkinkan siswa belajar selangkah demi selangkah dan baru diperbolehkan untuk mempelajari kompetensi berikutnya setelah kompetensi sebelumnya dikuasai menurut kriteria tertentu. Misalnya ditetapkan kriteria jika siswa telah menguasai kompetensi sekurang-

²² Asep Herry Hernawan, "Makna Ketuntasan Dalam Belajar," *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 4, no. 2 (2008):6.

kurangnya 75% dari yang ditetapkan, maka siswa bisa melanjutkan untuk mempelajari unit pelajaran/kompetensi yang lainnya.²³

b. Aspek Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar tersebut berbeda-beda sifat dan bentuknya tergantung dalam bidang apa peserta didik akan menunjukkan ketuntasannya. Menurut Benyamin, dalam proses belajar mengajar akan diperoleh tiga aspek yaitu: Aspek Pengetahuan (*cognitive*), Aspek sikap (*affective*) dan Aspek ketrampilan (*psychomotor*).

Ketuntasan belajar yang diperoleh siswa berhubungan erat dengan hasil belajar yang diperolehnya selama menjalani proses pembelajaran di sekolah. Menurut Trianto, setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika nilai yang diperoleh siswa telah mencapai nilai KKM 70. Karena nilai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70. Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan secara klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 70.²⁴ Namun tiap sekolah dapat menentukan standar minimal ketuntasan sesuai dengan kondisi sekolah tersebut, dan secara bertahap dapat meningkatkan standar ketuntasannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat ketuntasan belajar menurut Uzer Usman adalah:

²³ Ibid., hlm. 10

²⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010)hlm. 241.

1) Bakat (*aptitude*), bakat yaitu sejumlah waktu yang diminta oleh siswa untuk mencapai penguasaan suatu tugas pelajaran. Siswa yang berbakat akan dapat menguasai pelajaran yang sulit, sedangkan siswa yang tidak berbakat dianggap hanya mampu menguasai bagian yang mudah saja. Siswa akan mencapai penguasaan semua tugas yang diberikan jika siswa diberikan waktu yang cukup.

2) Ketekunan (*perferance*), ketekunan adalah waktu yang diinginkan siswa untuk belajar. Siswa tidak akan menguasai tugas yang diberikan sepenuhnya jika waktu yang diberikan tidak sesuai dengan waktu yang diperlukan. Ketekunan berhubungan dengan minat dan sikap belajar. Ketekunan banyak ditentukan oleh kualitas pengajaran yang diberikan guru kepada para siswa.

3) Kemampuan untuk menerima pelajaran (*ability to understand intruction*), kesanggupan untuk menerima dan memahami pelajaran berhubungan erat dengan kemampuan menguasai bahasa lisan dan tulisan. Kemampuan untuk mengerti bahasa tulisan banyak ditentukan oleh cara penyusunan buku teks sedangkan kemampuan mengerti bahasa lisan berhubungan dengan kemampuan guru mengajar.

4) Kualitas pengajaran (*quality of Intruction*), kualitas pengajaran ditentukan oleh kualitas penyajian, penjelasan, dan pengaturan unsur-unsur tugas belajar. Hal yang perlu diperhatikan adalah pengembangan metode-metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa secara individual, sehingga dapat menghasilkan

tingkat penguasaan materi pelajaran yang hampir sama pada semua siswa yang berbeda-beda bakatnya.

5) Kesempatan waktu untuk belajar (*time allowed for learning*), alokasi waktu tiap bidang studi telah ditentukan dalam kurikulum yang telah disesuaikan dengan kebutuhan waktu belajar siswa dan perkembangan jiwanya. Waktu yang tersedia mungkin terlalu banyak bagi sebagian siswa, sedangkan bagi sebagian lain mungkin kurang. Guru perlu mengatasi agar waktu sesuai dengan kebutuhan sehingga waktu untuk mempelajari bidang studi tersebut benar-benar efektif.

Adapun langkah-langkah umum yang harus ditempuh agar ketuntasan belajar tercapai:

- 1) Mengajarkan satuan pelajaran pertama dengan menggunakan metode kelompok.
- 2) Memberikan tes diagnosa untuk memeriksa kemajuan belajar siswa setelah disampaikan satuan pelajaran tersebut sehingga dapat diketahui siswa yang telah memenuhi kriteria dan yang belum.
- 3) Siswa yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan diperkenankan menempuh pengajaran berikutnya, sedangkan bagi yang belum diberikan kegiatan korektif.
- 4) Melakukan pemeriksaan akhir untuk mengetahui hasil belajar yang telah tercapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* artinya melakukan sesuatu secara bersama-sama yang dalam pelaksanaannya dengan saling membantu satu sama lain dalam setiap kelompoknya.²⁵ Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode pengajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas yang sistematis. Pembelajaran kooperatif disebut juga pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Namun pembelajaran kooperatif bukan hanya sekedar belajar atau bekerja sama dalam kelompok, karena dalam pembelajaran kooperatif terdapat suatu bentuk dorongan atau tugas yang bersifat kompetitif, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan kelompok yang saling bergantung.

Menurut pendapat Lie, A bahwa model pembelajaran kooperatif tidak hanya belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan langkah model *cooperative learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Sangat penting dirancang pembelajaran kooperatif yang menekankan pada keaktifan siswa karena sebenarnya siswalah yang berperan sebagai pelaku (subjek) belajar.²⁶

²⁵ Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung, 2015 hlm. 15).

²⁶ Ida Fiteriani and Baharudin, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN 2 Bandar Lampung," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2017): 3.

Pada dasarnya *cooperative learning* memiliki pengertian sebagai suatu sikap dalam bekerja sama saling membantu anggota dalam bentuk kerja sama dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilannya sangat dipengaruhi pada keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara anggota kelompok.²⁷ Pembelajaran kooperatif mengarah pada metode pembelajaran di mana adanya hubungan bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu antar peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang berbeda-beda dan ada juga yang menggunakan kelompok dengan bentuk yang berbeda-beda. Dalam lingkungan pembelajaran kooperatif, peserta didik harus menjadi peserta aktif dalam kelompoknya sehingga dapat membangun komunitas pembelajaran yang saling membantu antara satu sama lain. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan ketrampilan sosial.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, berikut beberapa tipe-tipe dari model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

²⁷ Huda Miftahul, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) hlm 31.

- a. Model Pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*, model pembelajaran dimana setiap anggota kelompok mengirim perwakilan kelompok tersebut untuk memberikan serta membagikan hasil dan informasi ke kelompok lain.
- b. Model pembelajaran tipe *Make A Match* (Mencari Pasangan) model pembelajaran dimana setiap peserta didik diberikan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban kemudian mencari pasangan kartu yang cocok seperti jika peserta didik mendapatkan kartu yang bertuliskan soal maka peserta didik itu mencari pasangan kartu tersebut yang berisi jawaban.
- c. Model pembelajaran tipe *Snowball Throwing*, model pembelajaran yang dimana peserta didik dibentuk dalam kelompok kemudian masing-masing kelompok menunjuk perwakilan kelompoknya dan diberi tugas dari guru lalu masing-masing peserta didik membuat pertanyaan yang di bentuk seperti bola yang didalamnya berisi pertanyaan, kemudian dilempar ke murid lain yang masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.
- d. Model Pembelajaran tipe *Team Game Tournament*, model pembelajaran dimana setiap peserta didik dalam kelompoknya saling membantu memahami materi dan mengerjakan tugas dan di pandu dengan kompetensi antar anggota dalam bentuk permainan
- e. Model pembelajaran tipe *Giving Question And Getting Answer*, model pembelajaran ini dimana setiap peserta didik dalam kelompoknya di

beri dua kartu, kartu pertama untuk bertanya dan kartu kedua untuk menjawab yang akan digunakan pada sesi tanya jawab.

- f. Model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share*, model dengan tipe ini dimana setiap peserta didik diberi tugas untuk memikirkan tugasnya sendiri, berdiskusi dengan pasangannya kemudian menshare hasil diskusinya dalam kelompok.
- g. Model Tipe *Jigsaw*, model dengan tipe ini dimana seluruh perwakilan setiap anggota kelompok berkumpul untuk mempelajari dan membahas topik yang sama kemudian masing-masing peserta didik kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi yang di dapat kepada anggota kelompoknya.²⁸

3. Unsur dan Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran ini mempunyai unsur-unsur dasar pembelajaran di antara lain :

- a. Peserta didik dalam kelompoknya haruslah berpikiran bahwa mereka sehidup sepenanggunan bersama.
- b. Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya.
- c. Peserta didik haruslah melihat dan menganggap bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- e. Peserta didik diberikan evaluasi atau diberi penghargaan yang akan juga diberikan untuk semua anggota kelompok.
- f. Peserta didik berbagi kepemimpinan tugas dan mereka membutuhkan ketrampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya. Peserta

²⁸ Ali Awan, "Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon," *Biopendix* 1, no. 2 (2015): 167.

didik akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif (persaingan)²⁹

Model pembelajaran kooperatif ini juga memiliki ciri-ciri dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Belajar bersama dengan teman-teman kelompoknya
- b. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
- c. Saling mendengarkan pendapat sesama anggota kelompok
- d. Belajar dari teman-teman anggota kelompok
- e. Belajar dalam kelompok-kelompok kecil
- f. Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat
- g. Keputusan tergantung pada peserta didik yang sudah disepakati dalam kelompoknya
- h. Peserta didik aktif dalam kelompok.
- i. Membentuk ketrampilan sosial
- j. Berbagi kepemimpinan tugas dan berbagi tanggung jawab
- k. Heterogen

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang melibatkan kerja sama antara siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama.

²⁹ Huda, *Cooperative Learning*, hlm 45.

C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Role playing secara harfiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Permainan akan berjalan sesuai rencana sampai akhir, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Selama permainan berlangsung, para pemain harus berimprovisasi dalam kerangka peraturan yang telah ditetapkan.

Role playing dalam dunia pendidikan merupakan salah satu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Metode *role playing* juga dikenal dengan Bermain Peran. Metode pembelajaran ini dimulai dengan pengorganisasian kelas secara berkelompok. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas skenario yang telah dibuat guru.³⁰

³⁰ Heru Subagiyo, *Roleplay*, (Jakarta: Kemendikbud, 2013), hlm 3-5.

Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.³¹ Artinya melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari keberadaan peran yang berbeda, dan merefleksikan perilaku mereka sendiri dan orang lain. Metode *role playing* merupakan suatu proses belajar mengajar yang tergolong metode simulasi.

Pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode ini antara lain: berkolaborasi atau kerjasama, komunikasi, dan menafsirkan suatu peristiwa. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antarmanusia dengan mengungkapkan dan mendiskusikannya, sehingga bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai dan strategi pemecahan masalah yang berbeda.

2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Menurut Eka Yusnaldi langkah-langkah untuk menerapkan pembelajaran *role playing* adalah :

- a. Pemanasan (*warmng up*).
- b. Pemilihan partisipan.
- c. Menyiapkan pengamatan (*observer*).
- d. Menata panggung.
- e. Memainkan peran.
- f. Diskusi dan evaluasi.
- g. Memainkan peran ulang.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua.
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.³²

³¹ B Hamzah Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 25.

³² Eka Yusnaldi, *Pembelajaran IPS SD/MI* (Medan: Widya Puspita, 2018) hlm. 157.

Penjabaran sembilan langkah yang harus dilakukan guru dalam menjalankan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam materi Sub Tema Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan adalah sebagai berikut:

- a. 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.
- b. 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.
- c. Memilih pengamat (*observer*) guru juga memilih beberapa siswa sebagai pengamat selama kegiatan berlangsung, dan pengamat juga tetap ikut berpartisipasi dalam kegiatan.
- d. Menata panggung, guru mendiskusikan bagaimana proses bermain peran berlangsung. Misalnya ditampilkan di dalam kelas, siapa yang lebih dulu tampil dan urutan berikutnya. Dan hal-hal yang berkaitan lainnya.
- e. 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.

- f. 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.
- g. Memainkan peran ulang, yaitu pertunjukan dimulai kembali dengan perbaikan yang telah dilakukan dan diharapkan lebih baik dari pertunjukan kedua.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua, pada tahap ini dilakukan diskusi dan evaluasi dari pertunjukan yang lebih menitik beratkan diskusi pada kegiatan selama proses pertunjukan berlangsung. Hal ini dapat dievaluasi dan bahkan dapat menimbulkan bahan diskusi bagi siswa.
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa dapat membagikan pengalamannya ketika ia memerankan tokoh tertentu. Misalnya memerankan tokoh Soegondo Djojopoespito sebagai ketua pada kongres Pemuda II, dll. Lalu siswa menyimpulkan hasil yang didapat selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang sedang berlangsung.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Role playing memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya, sebagai berikut:³³

a. Kelebihan *Role Playing*

- 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kelemahan *Role Playing*

³³ Trisni Handayani, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah MSDM," *Jurnal Utilitas* 3, no. 1 (2017): 4.

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, maka dapat dikatakan bahwa kelebihan metode *role playing* adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, memahami, dan mengingat isi lakon yang akan dibuat. Kelemahannya adalah siswa yang tidak ikut bermain menjadi kurang kreatif dan tepuk tangan penonton serta suara aktor atau pemain dapat mengganggu kelas lain.

4. Cara Mengatasi Kelemahan Metode *Role Playing*

Ada beberapa cara untuk mengatasi kelemahan pada metode *role playing*, antara lain:³⁴

- a. Guru harus menerangkan kepada peserta didik, untuk mengenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan bermain peran peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa peserta didik yang berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, dan peserta didik yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas yang lain pula.

³⁴ Neci Yalisma, "Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sawahlunto" ((Stkip) Pgri Sumatera Barat, 2016) hlm 25-26.

- b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat peserta didik. Peserta didik dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga peserta didik terangsang untuk memecahkan masalah itu.
- c. Agar peserta didik memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
- d. Bobot atau luasnya materi yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu harus diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan jangan sampai banyak variasi yang kurang berguna.

D. Hakikat Mata Pelajaran IPS

1. Definisi Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan. Karena itu, IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosio kebangsaan.

Bahan kajiannya menyangkut peristiwa, seperangkat fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu aktual, gejala dan masalah-masalah atau realitas sosial serta potensi daerah. IPS adalah studi integratif tentang

kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial.

IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial.³⁵ Nursid mengemukakan bahwa IPS masih bersifat elementer bersifat dasar dan fundamental belaka. Pada tingkat yang lebih tinggi ilmu ini sudah berkembang sedemikian rupa, karena itu IPS yang dipelajari pada perguruan tinggi disebut dengan istilah lain yaitu *social science*.

Menurut Nursid pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.³⁶ IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah

³⁵ Edy Surahman and Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* Volume 4, (2017): 3.

³⁶ Nursid, *Konsep Dasar IPS* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hlm. 1-3.

menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.

Berdasarkan penjabaran diatas maka pendidikan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah mata pelajaran yang mencakup bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi untuk memberikan pemahaman tentang masyarakat, budaya, dan hubungan antarindividu.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Pendidikan IPS dimaksudkan mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Sedangkan konsep IPS itu meliputi: interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman atau kesamaan atau perbedaan, konflik dan konsensus,

pola, tempat, kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme kepada peserta didik.³⁷

Tujuan pengajaran IPS, secara umum dikemukakan oleh Fenton adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. IPS sebagai komponen kurikulum sekolah merupakan kesempatan yang baik untuk membina afeksi, kognisi, dan psikomotor pada anak didik untuk menjadi manusia pembangunan Indonesia. Bahan kajian IPS bukanlah hal yang bersifat hafalan belaka, melainkan konsep dan generalisasi yang diambil dari analisis tentang manusia dan lingkungannya.

Pengetahuan yang diperoleh dengan pengertian dan pemahaman akan lebih fungsional. Perolehan pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki siswa diharapkan dapat mendorong tindakan yang berdasarkan nalar, selanjutnya dapat diterapkan dalam kehidupannya. Nilai dan sikap merupakan hal yang penting dalam ranah afektif, terutama nilai dan sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan.³⁸

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan pembelajaran IPS di tingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik harus menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan yang membantu mereka memahami lingkungan sosialnya dan dapat menggunakannya untuk memecahkan masalah pribadi dan sosial,

³⁷ Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 141–49, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.

³⁸ Toni Nasution and Maulana Arafat Lubis, "*Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*," (Padangsidempuan: Samudera Biru 2018), hlm. 9-10.

berpotensi mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dalam hal ini peneliti memilih menggunakan metode *role playing*, dikarenakan materi pada mata pelajaran IPS di kelas VIII terkait dengan peristiwa-peristiwa di masa lampau. Materi pelajaran yang berkaitan dengan masa lampau, memerlukan daya imajinasi siswa untuk membayangkan bagaimana peristiwa-peristiwa sejarah itu terjadi. Sedangkan daya imajinasi masing-masing siswa berbeda. *Role playing* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi perbedaan individual tersebut. Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankan suatu tokoh.³⁹ Metode *role playing* lebih menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam.⁴⁰ Sehingga dengan adanya metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Tasrif membagi ruang lingkup IPS ke dalam beberapa aspek yaitu, antara lain:

- a. Ditinjau dari ruang lingkup hubungan mencakup hubungan sosial, hubungan ekonomi, hubungan psikologi, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan geografi, dan hubungan politik.
- b. Ditinjau dari segi kelompoknya adalah dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa.
- c. Ditinjau dari tingkatannya meliputi tingkat lokal, regional dan global.

³⁹ Sugihartono and Dkk, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2013) hlm. 83.

⁴⁰ Anitah and Dkk, *Strategi Pembelajaran Di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008) hlm. 25.

- d. Ditinjau dari lingkup interaksi dapat berupa kebudayaan, politik dan ekonomi.⁴¹

Untuk memahami ruang lingkup IPS di Indonesia dalam kurikulum merdeka, ada beberapa ruang lingkup IPS yaitu:

- a. Perilaku manusia sebagai warga negara dan dunia dalam memenuhi kebutuhan hidup yang dikaitkan dengan hak dan kewajiban serta penggunaan teknologi di era global
- b. Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa praaksara, kerajaan, kolonial, awal kemerdekaan sampai dengan sekarang serta nilai-nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan di masa sekarang dan masa yang akan datang
- c. Sosialisasi dan interaksi antarsesama anggota masyarakat majemuk yang pengaruhinya perubahan sistem sosial budaya baik ditingkat lokal maupun global serta bagaimana menghadapi dampaknya dalam rangka menjaga kebinekaan serta integrasi bangsa
- d. Kondisi geografis astronomis sekitar lokal dan global yang mempengaruhi keberagaman potensi sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk pembangunan nasional dalam rangka Meningkatkan kesejahteraan.⁴²

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber daya yang ada di permukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali

⁴¹ Tasrif, *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* (Yogyakarta: Genta Press, 2008) hlm.4.

⁴² Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022, Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.⁴³

4. Materi Mata Pelajaran IPS

Materi yang akan disampaikan oleh penulis dalam penelitian ini adalah materi kelas VIII Semester genap yaitu Tema Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan, Sub Tema Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

a. Kompetensi Inti

Tabel 2.1
Kompetensi Inti

KI-1	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
KI-2	Memiliki karakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejati sepanjang hayat, dan sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
KI-3	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
KI-4	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri.

⁴³ Widya A Darsono & Karmilasari, *Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas Sd Unit Iv: Ilmu Pengetahuan Sosial*, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat, 2017 hlm. 6-7.

b. Kompetensi Dasar

Tabel 2.2
Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	3.4.7. Menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. 3.4.7.1 Bidang pendidikan 3.4.7.2 Bidang politik 3.4.7.3 Bidang Sosial 3.4.7.4 Bidang organisasi kedaerahan
4.4. Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	4.4.4 Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan. 4.4.5 Keterampilan bermain peran pelaksanaan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928

Materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan



Gambar 2.1 Diorama Kongres Pemuda di Museum Sumpah Pemuda, Jalan Kramat Raya, Jakarta Pusat

Perhatikan gambar di atas! Siapakah mereka? Apa yang sedang dilakukan? Gambar di atas merupakan diorama atau miniatur untuk menggambarkan suatu adegan kongres pemuda Indonesia di tahun 1928. Para pemuda bertekad memulai jalan baru dalam mengusir penjajah. Jalan yang berbeda dengan jalan yang dipakai para pemimpin dan tokoh masyarakat, dan tokoh kerajaan sebelum abad XX. Para pemuda bersatu mengikrarkan sumpah pemuda sebagai tonggak perjuangan mengusir penjajah dengan gelora pergerakan nasional, baik penjajah Belanda maupun Jepang.

A. Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme

1. Faktor Kegagalan Perlawanan Mengusir Imperialisme dan Kolonialisme di Berbagai Daerah



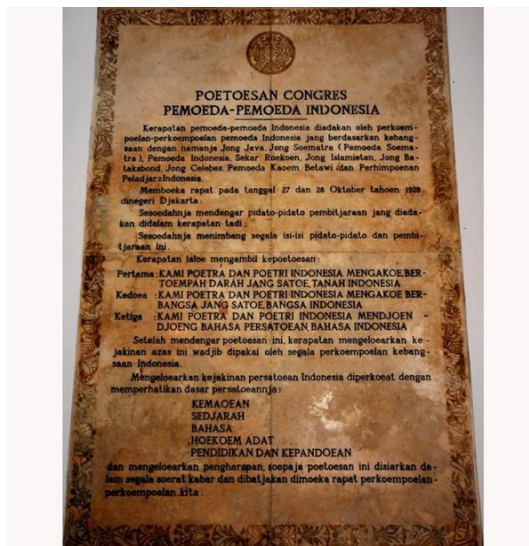
Gambar 2.2 Ilustrasi Perang Diponegoro dan Penyerbuan Sultan Agung ke Batavia

Gambar 2.2 di atas merupakan gambaran perang Diponegoro dan penyerbuan Sultan Agung ke Batavia. Perang Diponegoro walaupun merupakan perang yang paling besar dan menghabiskan kas keuangan Belanda, tetapi pada akhirnya dapat dikalahkan oleh Belanda. Demikian juga serangan Sultan Agung ke Batavia walaupun dengan jumlah pasukan yang sangat banyak dan dengan persiapan yang matang tetapi akhirnya dapat dilumpuhkan juga oleh Belanda. Demikian juga dengan perlawanan dan serangan raja-raja dan tokoh-tokoh Indonesia sebelum tahun 1908.

Semua belum berhasil dan belum bisa mengusir kolonialisme dan imperialisme dari Indonesia. Dalam perlawanan yang dilakukan masih dilakukan secara sendiri-sendiri, hanya di wilayah atau daerahnya dengan pemimpin atau tokoh yang ada di wilayah tersebut. Coba bayangkan, seandainya saat itu Pangeran Diponegoro, Sultan Agung, Sultan Iskandar Muda, Pattimura, Sultan Hasanuddin dan sebagainya bersatu dalam mengusir penjajah, tentunya para penjajah akan sangat mudah dikalahkan walaupun rakyat Indonesia saat itu berperang hanya menggunakan senjata runcing. Penjajah akan dapat diusir jika saat itu rakyat Indonesia bersatu tidak terpengaruh oleh politik adu domba dan tidak bergerak secara sporadis atau musiman. Bangsa Indonesia sadar dengan berbagai penyebab kegagalan

perjuangan kemerdekaan pada masa lalu. Bangsa Indonesia dan para pemuda Indonesia bersatu bertekad mengusir penjajah dengan cara bersatu dan bersifat nasional.

2. Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Indonesia



Gambar 2.3 Keputusan Kongres Sumpah Pemuda

Perhatikan gambar di atas! Gambar itu adalah gambar keputusan kongres pemuda-pemuda Indonesia di tahun 1928, dimana di dalamnya terdapat isi Sumpah Pemuda. Setelah bangsa Indonesia menyadari bahwa jalan perjuangan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh sebelum tahun 1928 mengalami kegagalan dalam pergerakannya mengusir penjajah dari Indonesia, maka bangsa Indonesia mengubah jalan baru, yaitu melalui pergerakan nasional. Nah, ternyata ada beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya pergerakan nasional di Indonesia. Faktor tersebut adalah beberapa kejadian di dalam negeri dan berbagai kejadian dari luar negeri. Kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 1905 menjadi salah satu inspirasi negara-negara di Asia. Bahwa ternyata bangsa Asiapun mampu melawan penjajah. Berkembangnya nasionalisme di berbagai negara dan munculnya paham-paham baru di dunia juga menjadi salah satu hal yang melatarbelakangi pergerakan kebangsaan Indonesia yang berasal dari luar negeri. Beberapa kejadian tersebut menjadi

faktor yang berasal dari luar Indonesia atau yang disebut dengan faktor eksternal.

faktor internal yang melatarbelakangi munculnya pergerakan nasional atau nasionalisme Indonesia. Kejadian itu antara lain:

a. Perluasan Pendidikan

Perluasan pendidikan ini adalah akibat dari kebijakan baru pemerintah Hindia Belanda melalui Politik Etis (Politik Balas Budi). Balas budi yang diusulkan adalah dengan melakukan edukasi/pendidikan, emigrasi/perpindahan penduduk, dan irigasi/pengairan. Kebijakan ini memungkinkan berdirinya sekolahan-sekolahan di berbagai daerah di Indonesia. Pendidikan sangat besar. Pendidikan sangat besar peranannya dalam menumbuhkembangkan nasionalisme, menyebabkan terjadinya tranformasi ide dan pemikiran yang mendorong semangat pembaharuan rakyat.

b. Kegagalan Perjuangan di Berbagai Daerah

Bercermin dari penyebab kegagalan perjuangan kemerdekaan pada masa lalu, memasuki abad XX perjuangan bangsa Indonesia berubah dari sifat kedaerahan menuju perjuangan yang bersifat nasional. Corak perjuangan nasional bangsa Indonesia ditandai dengan diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928.

c. Rasa Senasib Sepenanggungan

Tekanan dan siksaan pemerintah kolonial Hindia Belanda pada bangsa Indonesia telah memunculkan perasaan kebersamaan rakyat Indonesia sebagai bangsa terjajah. Hal inilah yang mendorong untuk bersatu, bersama dalam pergerakan kebangsaan Indonesia.

d. Perkembangan Organisasi Etnis, Kedaerahan, dan Keagamaan serta Berkembangnya Berbagai Paham Baru

Sebelum muncul pergerakan nasional di Indonesia, muncul terlebih dahulu organisasi-organisasi etnis, kedaerahan, dan keagamaan. Contoh dari organisasi etnis ini yaitu Serikat Pasundan, Perkumpulan Kaum Betawi. Organisasi kedaerahan yang ada antara lain Trikoro Darmo (1915), Jong

Java (1915), dan Jong Sumatranen Bond (1917). Organisasi bernafaskan keagamaan juga banyak muncul di awal abad XX, antara lain Jong Islamiten Bond, Muda Kristen Jawi, Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama, PERSIS (Persatuan Umat Islam), dan Al-Jamiatul Washiyah. Beberapa paham barupun menjadi salah satu faktor pendorong pergerakan nasional Indonesia. Paham baru itu antara lain pan-Islamisme, nasionalisme, liberalisme, sosialisme, dan demokrasi. Beberapa tokoh pejuang wanitapun aktif berperan dalam berbagai organisasi, baik organisasi sosial maupun politik. Mereka antara lain RA. Kartini, Dewi Sartika, dan Maria Walanda Maramis.

B. Pergerakan Kebangsaan

1. Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia

Tanggal 20 Mei 1908 merupakan hari lahir Boedi Oetomo (Budi Utomo), organisasi modern pertama di Indonesia yang menjadi tonggak pergerakan nasional Indonesia. Organisasi tersebut diantaranya:

a. Budi Utomo



Gambar 2.4 dr. Sutomo

Pada awal abad XX, mahasiswa yang kuliah di sekolah kedokteran STOVIA sepakat untuk memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Pada tanggal 20 Mei 1908 mereka sepakat mendirikan sebuah organisasi bernama Budi Utomo dan memilih dr Sutomo sebagai ketuanya.

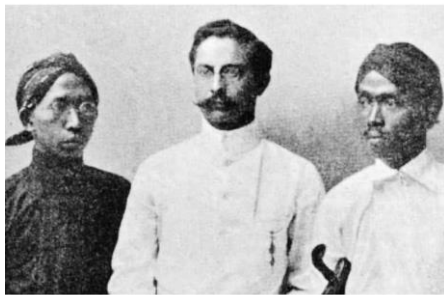
b. Sarekat Islam (SI)



Gambar 2.5 Haji Umar Said Cokroaminoto

Pada tahun 1911 didirikan Sarikat Dagang Islam (SDI) oleh KH Samanhudi dan RM Tirtoadisuryo di Solo. Tujuan awalnya adalah melindungi kepentingan dagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok. Dalam kongres di Surabaya tanggal 30 September 1932.. Pada tahun 1913 SI dipimpin oleh Haji Umar Said Cokroaminoto. Kegiatannya sangat menarik dalam membela rakyat. Pada tahun 1923 namanya berubah lagi menjadi Partai Sarekat Islam (SI) yang bersifat nonkooperatif terhadap Belanda.

c. Indische Partij (IP)



Gambar 2.6 Para Pendiri Indische Partij

Indische Partij (IP) merupakan partai politik pertama di Indonesia. Pendirinya adalah E.F.E Douwes Dekker. Tujuan Indische Partij sangat jelas yaitu mengembangkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia. Keanggotaannyapun terbuka bagi semua golongan tanpa memandang suku, agama, dan ras.

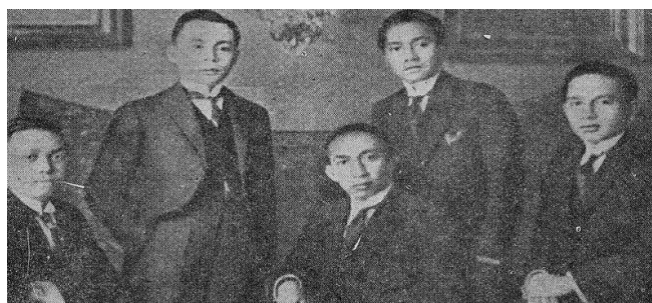
d. Perhimpunan Indonesia (PI)



Gambar 2.7 Ir. Sukarno

PI didirikan oleh orang-orang Indonesia yang berada di Belanda pada tahun 1908. Semula bernama Indische Vereeniging. Kegiatan utamanya adalah politik. Mempunyai majalah yang bernama Hindia Putra. Pada tahun 1925, PI mengeluarkan Manifesto yang sangat menggugah kesadaran bangsa Indonesia, serta sangat mempengaruhi pola pergerakan nasional bangsa Indonesia. Gagasan manifesto 1925 terealisasi saat Sumpah Pemuda. Kongres Pemuda II dilaksanakan 27-28 Oktober 1928 yang dihadiri oleh perwakilan organisasi organisasi pemuda dari seluruh Indonesia. Dalam kongres ini keinginan membentuk negara sendiri semakin kuat. Dalam kongres ini dibacakan keputusan hasil kongres yaitu berupa ikrar pemuda yang terkenal dengan Sumpah Pemuda, menetapkan lagu Indonesia Raya ciptaan WR. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia, dan menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indonesia.

e. Partai Nasional Indonesia (PNI)



Gambar 2.8 Pengurus Perhimpunan Indonesia. Kiri ke kanan: Gunawan Mangunkusumo, Mohammad Hatta, Iwa Kusumasumantri, Sastro Mulyono, dan R.M. Sartono

PNI di dirikan di Bandung pada tanggal 4 Juli 1927 dengan ketuanya Ir. Soekarno. Tujuan dari partai ini adalah Indonesia merdeka dengan ideologi Nasionalisme. Keikutsertaan Hatta dalam kegiatan politik Soekarno semakin membuat PNI sangat kuat. Hal ini dianggap mengancam pemerintah Belanda. Sehingga para tokoh ditangkap dan diadili tahun 1929. Sukarno dan kawan-kawan diadili di Belanda. Sukarno dihadapan persidangan melakukan pembelaan dengan judul “Indonesia Menggugat” tahun 1931 PNI dibubarkan. Selain kelima organisasi ini masih banyak lagi organisasi pada masa pergerakan nasioanal.

2. Pergerakan Tentara Jepang Ketika Masuk ke Indonesia



Gambar 2.9 . Rakyat yang dipaksa bekerja oleh Jepang sakit dan kurang gizi.

Gambar di atas merupakan bukti kejamnya penjajah Jepang terhadap rakyat Indonesia. Romusha merupakan kerja paksa pada masa penjajahan Jepang. Jepang memang sebentar menjajah Indonesia dibanding Belanda, tetapi dampak dari penjajahannya lebih besar dari pada Belanda. Berikut hal-hal terkait peristiwa-peristiwa selama Jepang menjajah Indonesia.

Proses Penguasaan Indonesia

Ketersediaan bahan baku industri yang melimpah serta sebagai daerah pemasaran industri yang strategis merupakan tujuan awal penguasaan Jepang di Indonesia. Jepang masuk ke Indonesia melalui tiga tempat penting, yaitu Tarakan (Kalimantan), Palembang (Sumatra), dan Jakarta (Jawa). Ketiga tempat tersebut dipilih Jepang sebagai tempat pendaratan karena merupakan

tempat strategis untuk menguasai Indonesia, selain merupakan pusat perkembangan politik dan ekonomi pada masa pendudukan Belanda. Setelah melakukan berbagai pertempuran, Belanda yang saat itu sedang menjajah Indonesia menyerah tanpa syarat terhadap Jepang pada tanggal 8 Maret 1942 di Kalijati Subang Jawa Barat. Surat perjanjian serah terima ditandatangani oleh Letnan Jenderal Ter Poorten (panglima angkatan perang Belanda) dan diserahkan kepada Letnan Jenderal Imamura (pimpinan pasukan Jepang). Sehingga mulai saat itu Indonesia dibawah kekuasaan Jepang.

3. Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang

Kebijakan Militer Jepang

Pada saat Jepang menguasai Indonesia Jepang membagi wilayah Indonesia menjadi tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia. Selain itu Jepang juga melakukan propaganda dengan semboyan “Tiga A” (Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang Cahaya Asia) untuk menarik simpati rakyat Indonesia. Selain itu Jepang menjanjikan beberapa kemudahan bagi bangsa Indonesia, tetapi itu hanya janji manis saja. Sebagai penjajah Jepang justru sangat kejam terhadap bangsa Indonesia. Program yang paling mendesak bagi Jepang adalah mengerahkan seluruh sumber daya yang ada di Indonesia untuk tujuan perang. Beberapa kebijakan tersebut antara lain:

- a. Membentuk Organisasi-Organisasi Sosial, diantaranya Gerakan 3A, Pusat Tenaga Rakyat, Jawa Hokokai, dan Masyumi.
- b. Pembentukan Organisasi Semi Militer, diantaranya Seinendan, Fujinkai, Keibodan, Heiho, dan Peta (Pembela Tanah Air).
- c. Pengerahan Romusha atau kerja paksa untuk membangun jalan, kubu pertahanan, rel kereta api, jembatan untuk membantu dan melancarkan aktivitas perang Jepang.
- d. Eksploitasi Kekayaan Alam untuk mendukung keperluan perang, seperti menanam tanaman Jarak untuk minyak pelumas, dan rakyat wajib menyerahkan bahan pangan secara besar-besaran kepada Jepang dan sebagainya.

C. Perjuangan kaum Pergerakan Kebangsaan

1. Sikap Kaum Pergerakan

Propaganda Jepang tidak mempengaruhi para tokoh dan juga rakyat Indonesia. Semua sadar bahwa Jepang adalah penjajah. Bahkan para tokoh sengaja memanfaatkan organisasi yang dibuat Jepang untuk meraih kemerdekaan. Beberapa sikap yang ditunjukkan dalam bentuk perjuangan rakyat Indonesia pada zaman Jepang antara lain:

a. Memanfaatkan organisasi bentukan Jepang

Cara ini merupakan bentuk perjuangan diplomasi. Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan K.H.Mas Mansyur memanfaatkan PUTERA sebagai sarana komunikasi dengan rakyat. PUTERA justru dijadikan para pemuda Indonesia sebagai ajang kampanye nasionalisme.

b. Gerakan bawah tanah

Ini merupakan perjuangan melalui kegiatan-kegiatan tidak resmi atau pertemuan-pertemuan tanpa sepengetahuan Jepang (gerakan sembunyi-sembunyi).

c. Perlawanan bersenjata

Perlawanan ini terjadi di Aceh yang dipimpin oleh Tengku Abdul Jalil, perlawanan Singapermana Jawa Barat dipimpin oleh K.H. Zainal Mustofa yang menentang sikerei, perlawanan Indramayu Jawa Barat dipimpin H. Mardian, dan perlawanan Peta di Blitar yang dipimpin Supriyadi seorang Shodanco (komandan pleton).

D. Perubahan Kehidupan Masyarakat masa Kolonial

1. Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan Kolonial Barat

Terjadinya kolonialisme dan imperialisme di Indonesia menyebabkan berbagai perubahan masyarakat Indonesia, baik pada zaman kolonialisme Barat maupun penjajahan Jepang. Banyak sekali perubahan masyarakat Indonesia pada masa kolonial Barat yang terjadi, antara lain:

- a. Perluasan penggunaan lahan
- b. Persebaran penduduk dan urbanisasi.

- c. Pengenalan tanaman Baru
- d. Penemuan barang tambang
- e. Transportasi dan komunikasi
- f. Perkembangan kegiatan ekonomi
- g. Mengenal uang
- h. Perubahan dalam pendidikan
- i. Perubahan dalam aspek politik
- j. Perubahan dalam aspek budaya

2. Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan Jepang



Gambar 2.10 Romusha dan Perang Jepang yang membuat banyak perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Jepang.

Gambar di atas merupakan contoh penderitaan dan kesengsaraan masyarakat Indonesia pada saat romusha atau kerja paksa zaman penjajahan Jepang. Jepang menjajah Indonesia waktunya lebih sedikit jika dibanding dengan Belanda dalam menjajah Indonesia. Walaupun seperti itu dampak dari penjajahan Jepang ini sangat luar biasa bagi rakyat Indonesia terutama dalam hal kesengsaraan dan penderitaan. Penjajahan Jepang pun mengakibatkan banyak terjadi perubahan pada masyarakat. Perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang antara lain dalam hal:

- a. Perubahan dalam aspek geografi
- b. Perubahan dalam aspek ekonomi
- c. Perubahan dalam aspek pendidikan
- d. Perubahan dalam aspek politik
- e. Perubahan dalam aspek budaya

E. Kerangka Berfikir

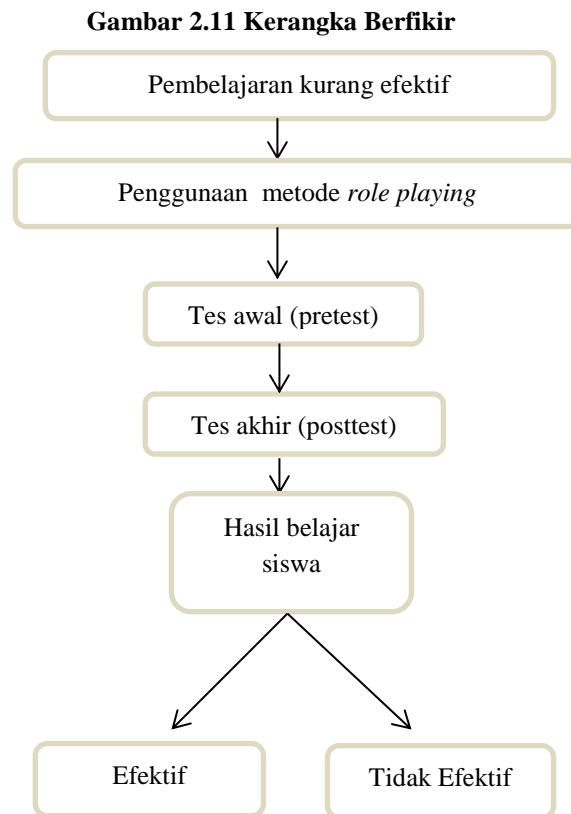
Kerangka berpikir adalah sebuah model atau gambaran yang berupa konsep yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Sebaiknya kerangka berpikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema, dengan tujuan untuk mempermudah memahami beberapa variabel data yang akan dipelajari pada tahap selanjutnya. Kerangka berpikir dapat dikatakan sebagai rumusan-rumusan masalah yang sudah dibuat berdasarkan dengan proses deduktif dalam rangka menghasilkan beberapa konsep dan juga proposisi yang digunakan untuk memudahkan seorang peneliti merumuskan hipotesis penelitiannya.⁴⁴

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan guru di SMP Negeri 7 Metro, masih menggunakan metode ceramah atau dikatakan bahwa pembelajaran kurang efektif. Hal ini menyebabkan siswa tidak bisa memahami pembelajaran yang disampaikan, ini terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan melihat pentingnya suasana belajar yang menyenangkan, maka penerapan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena metode ini menggunakan

⁴⁴ Sidik Priadana and Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (tangerang: Pascal Books, 2021) hlm. 104.

konsep permainan tetapi menjadi lebih terarah.⁴⁵ Alur penelitiannya dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut.



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas suatu permasalahan penelitian. Menurut F.N. Kerlinger, hipotesis adalah simpulan sementara atau preposisi tentatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan demikian suatu hipotesis merupakan suatu preposisi yang dinyatakan dalam bentuk yang dapat diuji dan meramalkan suatu hubungan tertentu antara dua variabel.

⁴⁵ Junianti, "PENGARUH PENGGUNANAAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK TEMA 9 KELAS V SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2020/2021" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021) hlm. 32-33.

Selain berperan sebagai jawaban sementara atas permasalahan penelitian, hipotesis juga berperan sebagai pedoman bagi peneliti dalam kegiatan penelitiannya. Hipotesis yang baik dapat menggambarkan keadaan atau hubungan antarvariabel yang sedang diteliti, dan memberi petunjuk bagaimana variabel-variabel dapat diamati serta diukur dalam penelitian empiris.⁴⁶

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

H_a : Metode *Role Playing* Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

H_0 : Metode *Role Playing* Tidak Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

⁴⁶ Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar*, (Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020), hlm. 47.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian diartikan sebagai suatu strategi yang berguna untuk mengatur dan merancang latar penelitian sehingga peneliti memperoleh data yang diperlukan bersifat valid sesuai dengan karakteristik dari variabel dan tujuan penelitian.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental design* (eksperimen semu) mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya karena untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴⁷ Pada desain eksperimen ini menggunakan *nonequivalent control group design* yaitu desain yang hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, namun pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.⁴⁸

Kelompok dibagi menjadi 2 (dua) yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* dan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Snowball Throwing*. Peneliti mengganti metode di kelas kontrol agar dapat memastikan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kondisi yang seimbang atau setara, sehingga dapat meningkatkan kevalidan hasil penelitian. Peneliti menggunakan kelas VIII B dan

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm. 118.

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 79

VIII C sebagai subjek penelitian karena kelas tersebut bersifat homogen, yang artinya memiliki rata-rata hasil belajar yang sama. Desain penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design* yang digambarkan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan (X)	<i>Posttest</i>
KE	O ₁	<i>Role Playing</i>	O ₂
KK	O ₃	<i>Snowball Throwing</i>	O ₄

Keterangan:

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

X : Perlakuan

O₁ : Pengukuran awal pada kelompok eksperimen

O₂ : Pengukuran akhir pada kelompok eksperimen

O₃ : Pengukuran awal pada kelompok kontrol

O₄ : Pengukuran akhir pada kelompok kontrol⁴⁹

Dalam penelitian ini variabel terikat atau *dependent variable* berupa hasil belajar siswa. Sedangkan, variabel bebas atau *independent variable* dalam penelitian ini yaitu metode *role playing*. Metode pembelajaran yang digunakan untuk eksperimen yaitu metode *role playing*. Variabel kontrol dalam penelitian ini yaitu *Snowball Throwing*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Metro yang beralamat di Jalan Raya Stadion No. 24, Tejosari, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024.

⁴⁹ Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas)* (Jombang: Erhaka Utama, 2020) hlm. 51.

C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode *role playing* adalah pembelajaran dengan menugaskan siswa memerankan atau mendramatisasikan suatu tokoh atau suatu peristiwa dengan tujuan siswa memahami dan mampu memecahkan masalah sosial yang ada. Dengan metode ini, siswa diharapkan lebih tertarik perhatiannya karena mereka bermain peran dengan menyesuaikan watak sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian. Metode *role playing* adalah cara yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan belajar dengan memerankan tokoh atau benda-benda sekitar sehingga dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap materi yang dilaksanakan.⁵⁰
- b. Hasil belajar IPS adalah perubahan tingkah laku yang tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti yang dimiliki siswa setelah didapatkan dalam proses belajar pelajaran IPS serta dapat diukur salah satunya melalui ranah kognitif. Hasil belajar ini juga merupakan perubahan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat diukur setelah menjalani proses pembelajaran.

⁵⁰ Diah Ayu Ningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu" (Universitas Lampung, 2018) hlm. 33-34.

2. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

3. Variabel Penelitian

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

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing*.

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

D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Oleh karena itu, populasi tidak hanya terdiri dari manusia saja, tetapi juga mencakup benda-benda alam dan benda-benda lainnya. Populasi juga bukan sekedar banyaknya subjek/objek yang diteliti tetapi juga mencakup seluruh sifat atau karakteristik yang dimiliki subjek atau objek tersebut. Jadi, populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian.

Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah semua siswa yang berada di kelas VIII di SMP Negeri 7 Metro.

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Metro

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	28
VIII B	29
VIII C	29
VIII D	28
VIII E	30
VIII F	30
VIII G	25

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 117.

Jumlah	199
--------	-----

Sumber: Dokumentasi di SMP Negeri 7 Metro

2. Sampel dan Teknik Sampling

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.⁵² Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili). Berdasarkan jumlah populasi yang telah ditetapkan, teknik pengambilan sampel yang penulis lakukan adalah area sampling (*cluster sampling*). Karakteristik penelitian ini bersifat homogen (sama) maka pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Teknik ini digunakan dengan cara menentukan area yang lebih luas sampai wilayah yang lebih terkecil.

Mengacu pada uraian di atas, dari populasi yang terbagi menjadi 7 kelas yaitu kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII E, VIII F dan VIII G yang berjumlah 199 siswa. Maka langkah-langkah dalam menentukan sampel dengan teknik cluster random sampling pada penelitian ini yaitu dengan cara mengundi dari ke tujuh kelas tersebut yang hasilnya akan diambil dua kelas. Alasan diambil dua kelas karena masing-masing dari kelas itu akan diambil satu sebagai kelompok eksperimen dan satu sebagai kelompok kontrol. Pengundian dilakukan dengan cara mengacak ke tujuh nama kelas yang telah ditulis di secarik kertas dan digulung agar tidak terlihat, kemudian diambil

⁵² *Ibid.*, hal. 118.

dua kelas untuk menentukan sampel. Dua kelas yang terpilih selanjutnya akan diambil secara acak kembali untuk menentukan mana yang menjadi sampel eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil pengundian sampel secara cluster random sampling, maka terdapat dua kelas yang terpilih menjadi sampel pada penelitian ini. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen ialah kelas VIII C yang terdiri dari 29 siswa dan kelas VIII B menjadi kelompok kontrol yang terdiri dari 29 siswa. Sehingga jumlah sampel keseluruhan pada penelitian ini sebanyak 58 siswa.

Maka sampel yang diteliti dalam penelitian ini ada dua kelas yaitu VIII C yang menjadi kelas eksperimen dan akan diberikan tindakan menggunakan metode *role playing*, dan VIII B yang menjadi kelas kontrol (pembanding) yang diberi tindakan menggunakan *Snowball Throwing*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling penting karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa pengetahuan tentang teknik pengumpulan data, penelitian tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Metro adalah dengan melakukan tes. Pada dasarnya tes merupakan alat untuk mengukur kinerja siswa. Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum dan setelah peneliti memberikan perlakuan

pada kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kedua kelas tersebut akan diberikan soal yang sama. Bentuk tes yang diberikan adalah *pretest* dan *posttest*. Tes ini merupakan teknik utama yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil data yang ada dilapangan.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator	Ranah	No. Item	Jumlah Soal	Bentuk Soal
Menjelaskan isi dari propaganda Jepang	C2	1,2	2	PG
Menjelaskan alasan Jepang membubarkan Gerakan Tiga A	C2	3,4	2	PG
Menjelaskan putusan kongres sumpah pemuda	C2	5,6	2	PG
Menentukan manfaat dari politik etis	C3	7,8	2	PG
Menjelaskan corak perjuangan bangsa Indonesia abad XX	C2	9,10	2	PG

2. Observasi

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

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

Fase	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan	Guru menjelaskan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>				
Kegiatan inti	Guru mengarahkan siswa dalam membagi kelompok				
	Guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkan dalam pembelajaran tersebut				
	Guru membimbing siswa dalam presentasi di depan kelas				
Kegiatan penutup	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi				

Pedoman penskoran:

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik⁵³

Selanjutnya nilai dihitung dengan n rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria:

80-100 : Sangat Baik

66-79 : Baik

50-65 : Cukup

40-49 : Kurang

0-39 : Sangat Kurang

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Lembar Observasi Belajar Siswa

Fase	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan				
Kegiatan inti	Siswa bekerja sama dengan kelompok				
	Siswa memainkan peran yang sudah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran tersebut				

⁵³ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) hlm. 234.

	Siswa presentasi didepan kelas				
Kegiatan penutup	Siswa mampu menjelaskan ulang materi yang telah didapat				

Pedoman penskoran:

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria:

80-100 : Sangat Baik

66-79 : Baik

50-65 : Cukup

40-49 : Kurang

0-39 : Sangat Kurang

3. Dokumentasi

Berbagai jenis dokumen dapat digunakan peneliti sehubungan dengan penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa dokumen pribadi dan foto. Pada penelitian ini dokumen penelitian berupa foto, hasil belajar siswa, dan RPP. Foto dapat memberikan informasi mengenai keadaan situasi kelas ketika peneliti maupun siswa melaksanakan proses pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah teknik penunjang untuk memperkuat hasil data penelitian.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Dokumentasi

No.	Dokumentasi
1.	Penggunaan metode <i>role playing</i> oleh guru
2.	Hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII
3.	RPP yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII

4.	Data siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Metro
----	--

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data digunakan tes. Tes digunakan yaitu dalam bentuk soal pilihan berganda sebanyak 10 soal dengan empat pilihan jawaban, dan salah satu jawaban merupakan yang benar sedangkan pilihan lainnya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Bentuk tes yang diberikan adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Kriteria penilaian adalah memberi skor 1 untuk setiap jawaban yang dijawab benar dan skor 0 untuk setiap jawaban yang dijawab salah.

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

1. Validitas Tes

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (pengukuran) adalah valid. Valid artinya alat tersebut baik karena dapat digunakan untuk keperluan pengukuran. Suatu instrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya suatu instrumen yang kurang

valid akan mempunyai validitas yang rendah.⁵⁴ Untuk menguji validitas tes digunakan rumus korelasi *point biserial* sebagai berikut:⁵⁵

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_{dt}} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = skor rata-rata hitung untuk butir soal yang dijawab benar

M_t = skor rata-rata dari skor total

S_{dt} = standar deviasi dari skor total

P = proporsi siswa yang menjawab benar pada butir yang diuji validitasnya

(1)

q = proporsi siswa yang menjawab salah pada butir yang diuji validitasnya (0)

Kriteria pengujian: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05 maka alat tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat tersebut tidak valid.

Perhitungan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan program bantuan *IBM SPSS Statistics 26* di kelas VIII E dengan sampel berjumlah 30 siswa . Berikut tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal:

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Tes

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,606	0,361	Valid
2	0,494	0,361	Valid
3	0,553	0,361	Valid
4	0,700	0,361	Valid

⁵⁴ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) hlm: 211.

⁵⁵ Zaimul Am, "Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran," *Rausyan Fikr* 14, no. 2 (2018) hlm:58.

5	0,606	0,361	Valid
6	0,414	0,361	Valid
7	0,552	0,361	Valid
8	0,691	0,361	Valid
9	0,512	0,361	Valid
10	0,608	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 10 soal dinyatakan valid, hal ini dikarenakan nilai Person Correlation (r_{hitung}) lebih besar daripada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 siswa adalah 0,361 artinya apabila $r_{hitung} > 0,361$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,361$ maka soal dianggap tidak valid.

2. Reabilitas Tes

Suatu alat ukur disebut memiliki reabilitas yang tinggi apabila instrumen itu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:⁵⁶

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

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

N = Banyak soal

P = proporsi yang menjawab item dengan benar

Q = proporsi yang menjawab item dengan salah

Σpq = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 115.

S_2 = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Tabel 3.8
Tingkat Reabilitas Suatu Tes

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

Uji reliabilitas pada penelitian ini juga di hitung dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*. Dalam mengukur uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, dengan kriteria jika *Cronbach Alpha* > r_{tabel} maka alat ukur yang digunakan reliabel, tetapi jika *Cronbach Alpha* < r_{tabel} maka alat ukur tersebut tidak reliabel.

Tabel 3.9
Hasil Uji Reabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.757	10

Berdasarkan hasil uji pada reliabilitas diperoleh bahwa *Cronbach Alpha* > 0,361 yakni sebesar $0,757 > 0,361$ soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat efektivitas metode *role playing* terhadap hasil belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

3. Tingkat Kesukaran Soal

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

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

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah siswa peserta tes

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

Tabel 3.10
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Terlalu sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini juga di hitung dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*.

Tabel 3.11
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Mean	Kategori
1	0,83	Mudah
2	0,80	Mudah
3	0,97	Mudah
4	0,87	Mudah
5	0,87	Mudah
6	0,80	Mudah
7	0,67	Sedang
8	0,83	Mudah
9	0,87	Mudah
10	0,73	Mudah

Dari keterangan tabel diatas diketahui bahwa dapat diperoleh 9 soal dengan tingkat mudah dan 1 soal dengan tingkat sedang. Tabel tersebut berdasarkan kriteria atau interprestasi tabel tingkat kesukaran.

4. Daya Pembeda Soal

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

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

Keterangan:

D = Daya Pembeda soal atau indeks diskriminasi

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

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

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.12
Indeks Daya Pembeda Soal

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

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini juga di hitung dengan menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*.

Tabel 3.13
Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,473	Baik
2	0,329	Cukup
3	0,489	Baik
4	0,601	Baik
5	0,487	Baik
6	0,238	Cukup
7	0,365	Cukup
8	0,579	Baik
9	0,377	Cukup
10	0,446	Baik

Penentuan daya beda soal dapat dilihat *Corrected Item-Total Correlation* uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya beda soal disimpulkan bahwa dari 10 soal yang disediakan, terdapat 6 soal dengan kategori baik dan 4 soal dengan kategori cukup

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua tahapan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambar data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data statistik deskriptif melalui tabel, grafik, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentasi.⁵⁷

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 232.

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Menghitung rata-rata (mean) skor dengan rumus

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

Keterangan:

X = Mean (rata-rata)

Xi = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah Individu

b. Menghitung standar deviasi (Simpangan Baku)

Standar deviasi dapat dicari dengan rumus:

$$SD = \frac{X^2}{N} - \frac{X}{N}$$

Keterangan:

SD = standar deviasi

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

$\frac{X}{N}$ = semua skor dijumlahkan, dibagi N kemudian dikuadratkan.

Analisis inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.⁵⁸ Analisis inferensial digunakan pada pengujian hipotesis statistik, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan Teknik analisis Liliefors, sedangkan uji analisis homogenitas digunakan

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 209.

teknik analisis dengan perbandingan varians. Dan Pengujian hipotesis statistik digunakan uji analisis varians jalur satu, uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang kebenarannya dapat diterima atau tidak.

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membantu peneliti dalam menentukan jenis analisis statistik yang akan digunakan. Biasanya, analisis statistik parametrik digunakan jika data telah terbukti normal atau berasal dari populasi dengan distribusi normal. Analisis statistik non-parametrik harus digunakan jika data tidak memenuhi standar normal atau tidak berasal dari populasi dengan distribusi normal.⁵⁹

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena sampel <50 dengan bantuan IBM SPSS *Statistic 26*.

b. Uji Homogenitas

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

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S1^2}{S2^2}$$

⁵⁹ Wayan Widana and Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis* (Lumajang: Klik Media, 2020) hlm. 3.

Keterangan:

S_1^2 = Simpangan baku terbesar

S_2^2 = Simpangan baku terkecil

Nilai F hitung selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = $n_2 - 1$ dan dk pembilang = $n_1 - 1$. Dimana n_1 pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n_2 pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Kriteria membandingkan adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.⁶⁰

c. Uji Hipotesis

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

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\frac{n_1 - 1 \cdot s_1^2 + (n_2 - 1) \cdot s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot X \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan:

T = Distribusi T

X_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

X_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 261.

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

S^2 = Varians dua kelas

S = Standar deviasi gabungan dari dua kelas sampel

Harga t_{hitung} dibandingkan t_{tabel} dengan kriteria pengujian pada signifikansi (α) = 0,05 yaitu:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya, tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

d. Uji N-Gain

Uji N-Gain ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing*. Perhitungan N-Gain diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *g* faktor (N-Gain) dengan rumus sebagai berikut:⁶¹

⁶¹ Karunia Eka Lestari, *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis Dan Karya Ilmiah Dengan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan Kombinasi Disertai Dengan Model Pembelajaran Dan Kemampuan Matematis)* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2015) hlm. 235.

$$g = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Adapun kriteria dari nilai N-Gain adalah sebagai berikut:⁶²

Tabel 3.14
Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah
$G = 0,000$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 < g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Tabel 3.15
Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase %	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

⁶² Moh Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Yogyakarta: Suryachya, 2024) hlm. 11.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Sejarah Singkat SMP Negeri 7 Metro

SMP Negeri 7 Metro merupakan salah satu sekolah tingkat menengah pertama yang berada di Kota Metro. SMP Negeri 7 Metro terletak di Jl. Stadion 24 Kelurahan Tejosari Kecamatan Metro Timur. Menurut sejarahnya, SMP Negeri 7 Metro berdiri melalui proses yang panjang. Diawali dari didirikannya Sekolah Kerajinan Negeri (SKN) berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No: B.3/N/KEJ/1959 tanggal 17 Januari 1959. Pada tahun 1963 berganti namanya menjadi Sekolah Teknik Persiapan Negeri. Kemudian berubah lagi namanya menjadi Sekolah Teknik Negeri berdasarkan SK Menteri Pendidikan RI No: 115/Dep.B.L/65. Adapun menurut SK Mendikbud RI No: 067/0/94/ tanggal 2 April 1994, Sekolah Teknik Negeri beralih fungsi menjadi menjadi SMP Negeri 7 Metro dan beralamatkan di Jl. Kemiri no.3 Kelurahan Iringmulyo, Kecamatan Metro Timur.

Pada tanggal 21 Juni 2001, lokasi SMP Negeri 7 Metro dialih fungsikan menjadi SMK Negeri 3 Metro. Kemudian, SMP Negeri 7 Metro di relokasi kealamat yang baru, yaitu di Jl. Stadion 24 Kelurahan Tejosari, Kecamatan Metro Timur pada tahun 2002. Pada akhirnya, SMP Negeri 7 Metro pada tanggal 10 Februari 2003 resmi bertempat di Jl. Stadion 24 Kelurahan

Tejosari Kecamatan Metro Timur. SMP Negeri 7 Metro terus mengupayakan peningkatan mutu sekolah melalui pemenuhan sarana dan prasarana yang dibutuhkan sekolah. Dengan peran serta dari berbagai pihak, SMP Negeri 7 Metro terakreditasi pada tanggal 21 Maret 2005 dan menjadi sekolah rintisan untuk Sekolah Standar Nasional (SSN), serta berhasil terakreditasi A pada tanggal 5 Oktober 2018. SMP Negeri 7 Metro telah mengalami pergantian Kepala Sekolah, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Drs.Zaini Jas, tahun 1963 - 1988
- 2) RisikHadiSiswoyo, tahun 1988 - 1998
- 3) Drs.Kayadi, tahun 1999 - 2001
- 4) Drs.Sriyono., tahun 2002 - 2006
- 5) Drs. Edy Supriono, tahun 2006 - 2009
- 6) Drs.Aprizal, tahun 2009 - 2012
- 7) Joko Widodo,S.Pd.,M.Pd., tahun 2013 s.d 2017
- 8) Repiyati, S.Pd., tahun 2017 s.d 2020
- 9) Wagino, S.Pd, tahun 2020 s.d 2022
- 10) Sri Endang Supriyatun, M.Pd, tahun 2022 s.d sekarang⁶³

b. Letak Geografis SMP Negeri 7 Metro

Kepemilikan tanah SMP Negeri 7 Metro yaitu Pemerintah Kota Metro, Status tanahnya yaitu bersertifikat tanda bukti hak (pakai) selama dipergunakan untuk SMP Negeri 7 Metro, luas lahannya/tanah sekitar 15.285

⁶³ Dokumentasi Data Penelitian di SMP Negeri 7 Metro tentang Sejarah Singkat Sekolah SMP Negeri 7 Metro pada 14 Mei 2024

M², lokasi sekolahnya berada di Metro Timur, jarak dari pusat kecamatan yaitu 3 Km. Sebelah utara SMP Negeri 7 Metro berbatasan dengan sungai/sawah wilayah Batang Hari, sebelah selatan SMP Negeri 7 Metro berbatasan dengan pusat layanan autis Kota Metro, Sebelah barat SMP Negeri 7 Metro berbatasan dengan Polsek Metro Timur dan sebelah timur SMP Negeri 7 Metro berbatasan dengan SMA Negeri 4 Metro,

c. Visi dan Misi SMP Negeri 7 Metro

1) Visi

Terwujudnya sekolah bermutu, berwawasan IPTEK. Berlandaskan IMTAQ, dan berbudaya lingkungan yang asri (aman, sehat, rindang, dan indah)

2) Misi

- a) Menyiapkan peserta didik yang bermutu memiliki nilai tinggi kapanpun dan dimanapun.
- b) Menyiapkan peserta didik yang memiliki wawasan yang luas dan juga berkembang mengikuti zaman
- c) Menyiapkan peserta didik yang memiliki merealisasikan nilai-nilai Islam; akhlak mulia, iman, dan taqwa kepada Tuhan sesuai dengan agama yang dianutnya
- d) Menyiapkan para peserta didik sadar akan lingkungan dan budaya yang telah diajarkan

d. Daftar Jumlah Siswa/I SMP Negeri 7 Metro

Hasil penelitian dengan menggunakan metode dokumentasi yang diperoleh peneliti mengenai daftar jumlah siswa/I SMP Negeri 7 Metro, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1
Daftar Jumlah Siswa/I SMP Negeri 7 Metro

Tahun Pelajaran	Kelas			Jumlah
	VII	VIII	IX	
2023/2024	219	199	183	601

Sumber: Dokumentasi di SMP Negeri 7 Metro

e. Daftar Jumlah Guru SMP Negeri 7 Metro

Hasil penelitian dengan menggunakan metode dokumentasi yang diperoleh peneliti mengenai daftar guru di SMP Negeri 7 Metro, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.2
Daftar Jumlah Guru SMP Negeri 7 Metro

No.	Nama	Jabatan
1.	Sri Endang Supriyatun, M.Pd	Kepala Sekolah
2.	Woro Sugenti, S.Pd	Waka Kurikulum/Guru MTK
3.	Elpita Karti	Waka Kesiswaan/Guru IPA
4.	Rosnita Ariyani, S.Pd	Waka Sarpras/Guru IPS
5.	Ika Rokhmawati, M.Pd	KA. Lab IPA/Guru IPA
6.	Elyati Astina, S.Pd	KA. Perpustakaan/Guru IPS
7.	Suhari, S.Pd	Pembina Osis/Guru BK
8.	Prahastara, S.Pd	KA. Eskul/Guru PJOK
9.	Tumbur, S.Pd. M.Pd	Guru MTK
10.	Rondang, S.Pd.	Guru MTK
11.	Maryani S.Pd	Guru MTK
12.	Ika Rokhmawati, M.Pd	Guru Bahasa Inggris
13.	Yulia Budi S.Pd	Guru Bahasa Inggris
14.	Irma Alicia S.Pd	Guru Bahasa Inggris/B.Lampung
15.	Resti Febriyanti, S.Pd	Guru Pendidikan Pancasila
16.	Subroto, S.Pd	Guru Pendidikan Pancasila
17.	Berta Destani, S.Pd.	Guru Pendidikan Pancasila
18.	Dra. Atinawati	Guru Bahasa Indonesia
19.	Tri Murni, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
20.	Marsini, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
21.	Nova Shantika Devi, S.Pd	Guru Bahasa Lampung

22.	Dra. Montessori	Guru Pendidikan Agama Islam
23.	Divi Sipi Fadiyah, S.Pd	Guru Pendidikan Agama Islam
24.	Eka Erita, S.Pd	Guru IPA
25.	Endah prihastuti, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
26.	Febri Yanti, S.Si	Guru IPA/PRAKARYA
27.	Dra. Efriani	Guru IPA
28.	Wagino	Guru Bahasa Inggris
29.	Yusnita, S.Pd	Guru IPS
30.	Unyah Sanjaya, S.Pd	Guru IPS
31.	Elvia, SE	Guru IPS/PRAKARYA
32.	Agustina Kadariyanti, S.Pd	Guru PJOK
33.	Wiwik Novita Sari, S.Pd	Guru PJOK
34.	Mawan imam Ghozali, S.Pd	Guru PJOK
35.	Nara Huripma Restu, S.Sn	Guru SBK
36.	Ade Juni Mundi Sari, S.Pd	Guru PRAKARYA
37.	Dini Aika Sari, S.Pd	Guru BK TIK
38.	Agus Sabtomo, S.Kom	Guru BK TIK
39.	Suryati, S.Kom.	Guru PRAKARYA
40.	Elvia, SE	Guru IPS/PRAKARYA
41.	Erni, S.Pd	Guru BK/PAK
42.	Rian Saputra, S.Pd	Guru BK/PAK

Sumber: Dokumentasi di SMP Negeri 7 Metro

f. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 7 Metro

Dalam mewujudkan visi, dan misi SMP Negeri 7 Metro didukung oleh sarana dan prasarana yang membantu dalam proses pembelajaran, Sarana pembelajaran yang terdapat di SMP Negeri 7 Metro cukup memadai. Di antaranya, sekolah menyediakan LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran. Di mushola tersedia Al-Quran dan guru PAI juga mengampu ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Quran dengan program Tahfidz Quran untuk siswa. Berikut ini prasarana yang ada di SMP Negeri 7 Metro:

Tabel 4.3
Prasarana SMP Negeri 7 Metro

No.	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor Guru	1	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4	Ruang Kelas	20	Baik
5	Ruang BK	1	Baik
6	Koperasi	1	Baik

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan soal test awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan materi pembelajaran Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan sebanyak 10 soal test. Berikut ini hasil pretest kedua kelas tersebut.

Tabel 4.4
Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Alifia Nabilatul Zahra	50		√
2	Athifa Liana	40		√
3	Alia Vela Hafirzha	30		√
4	Alifia Azhara	50		√
5	Ayu Kusnia Sari	50		√
6	Adnan Ramadhan	50		√
7	Bintang Rafa	50		√
8	Bintang Putra	40		√
9	Citra Ludia Rahayu	50		√
10	Danu Wibowo P.	80	√	
11	Dendy Putra Ersas	80	√	
12	Dyas Bayu Patria	40		√
13	Galang Aprilio	30		√
14	Gilang Pratama	30		√
15	Izhaz Ashauffa Arby	60		√
16	Jesicka Anggun Zafitri	80	√	
17	Muhammad Ikhsan	50		√
18	Nanda Dzaky Saputra	40		√
19	Nasywa Rifatul Vanda	30		√
20	Uswatun Nisa	80	√	
21	Afiza Olyvia	40		√
22	Rachel Dwi Ariza	40		√
23	Reysa Setya Aprelio	40		√
24	Arendra Raka Pratama	70		√
25	Dava Firnanda	40		√
26	Keiscza Putri Cahya	30		√
27	Indah Ayu Nirmala S.	50		√
28	Lidya Maharani	40		√

29	Fatir Rizky	50		√
Jumlah			1.410	
Nilai Tertinggi			80	
Nilai Terendah			30	
Rata-Rata			48,62	

Berdasarkan hasil *pretest* di atas diketahui bahwa bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* dari kelas eksperimen sebesar 48,62 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30.

Tabel 4.5
Data Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adinda Anggraini Putri	30		√
2	Aura Suci Nuraini	70		√
3	Amira Febriani	40		√
4	Chaca Olivia	50		√
5	Dea Ananda Putri	50		√
6	Dea Amelia	40		√
7	Dinda Aliza	40		√
8	Davin Essar Pratama	40		√
9	Darma Raehan Aditya	50		√
10	Dava Febrian	30		√
11	Demish Ardhan P.	60		√
12	Dimas Eno Pradita	30		√
13	Exsel Armanda	40		√
14	Ega Arrafi	50		√
15	Feby Novita Sari	60		√
16	Fajar Aditya Pratama	80	√	
17	Kayla Aurelia Efendi	60		√
18	Leo Vernando	40		√
19	M. Andika Aprianto	30		√
20	Manda Arisca Putri	50		
21	Nanang Suyudi	40		√
22	Radies Ferari Koja	80	√	
23	Rofi Dafil Arofa	70		√
24	Vinda Aliza	30		√
25	Verlita Anggraini	30		√
26	Fajar Andika Pratama	50		√
27	Daffa Faiz Saputra	30		√
28	M. Alif Arifhi	40		√
29	Destha Wulandari	80	√	
Jumlah			1.390	
Nilai Tertinggi			80	

Nilai Terendah	30
Rata-Rata	47,93

Berdasarkan hasil *pretest* di atas diketahui bahwa bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* dari kelas kontrol sebesar 47,93 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 30.

b. Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukan perlakuan/treatment, peneliti melakukan *posttest* pada siswa kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk mengukur pemahaman materi yang telah dipelajari oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini hasil *posttest* pada kedua kelas tersebut:

Tabel 4.6
Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Alifia Nabilatul Zahra	80	√	
2	Athifa Liana	80	√	
3	Alia Vela Hafirzha	80	√	
4	Alifia Azhara	90	√	
5	Ayu Kusnia Sari	70		√
6	Adnan Ramadhan	70		√
7	Bintang Rafa	90	√	
8	Bintang Putra	90	√	
9	Citra Ludia Rahayu	100	√	
10	Danu Wibowo P.	100	√	
11	Dendy Putra Ersa	100	√	
12	Dyas Bayu Patria	70		√
13	Galang Aprilio	80	√	
14	Gilang Pratama	80	√	
15	Izhaz Ashauffa Arby	80	√	
16	Jesicka Anggun Zafitri	90	√	
17	Muhammad Ikhsan	80	√	
18	Nanda Dzaky Saputra	70		√
19	Nasywa Rifatul Vanda	80	√	

20	Uswatun Nisa	90	√	
21	Afiza Olyvia	90	√	
22	Rachel Dwi Ariza	80	√	
23	Reysa Setya Aprelio	70		√
24	Arendra Raka Pratama	70		√
25	Dava	80	√	
26	Keiscza Putri Cahyani	60		√
27	Indah Ayu Nirmala S.	90	√	
28	Lidya Maharani	80	√	
29	Fatir Rizky	90	√	
Jumlah				2.380
Nilai Tertinggi				100
Nilai Terendah				70
Rata-Rata				82,06

Berdasarkan hasil *posttest* di atas diketahui bahwa bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* dari kelas eksperimen sebesar 82,06 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70.

Tabel 4.7
Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adinda Anggraini Putri	70		√
2	Aura Suci Nuraini	80	√	
3	Amira Febriani	70		√
4	Chaca Olivia	80	√	
5	Dea Ananda Putri	80	√	
6	Dea Amelia	70		√
7	Dinda Aliza	70		√
8	Davin Essar Pratama	80	√	
9	Darma Raehan Aditya	50		√
10	Dava Febrian	50		√
11	Demish Ardhan P.	60		√
12	Dimas Eno Pradita	80	√	
13	Exsel Armanda	60		√
14	Ega Arrafi	50		√
15	Feby Novita Sari	70		√
16	Fajar Aditya Pratama	80	√	
17	Kayla Aurelia Efendi	70		√
18	Leo Vernando	50		√
19	M. Andika Aprianto	50		√
20	Manda Arisca Putri	50		√
21	Nanang Suyudi	60		√

22	Radies Ferari Koja	80	√	
23	Rofi Dafil Arofa	80	√	
24	Vinda Aliza	50		√
25	Verlita Anggraini	50		√
26	Fajar Andika Pratama	70		√
27	Daffa Faiz Saputra	50		√
28	M. Alif Arifhi	60		√
29	Destha Wulandari	100	√	
Jumlah				1.920
Nilai Tertinggi				100
Nilai Terendah				50
Rata-Rata				66,20

Berdasarkan hasil *posttest* di atas diketahui bahwa bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* dari kelas kontrol sebesar 66,20 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50.

c. Perbandingan Hasil *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

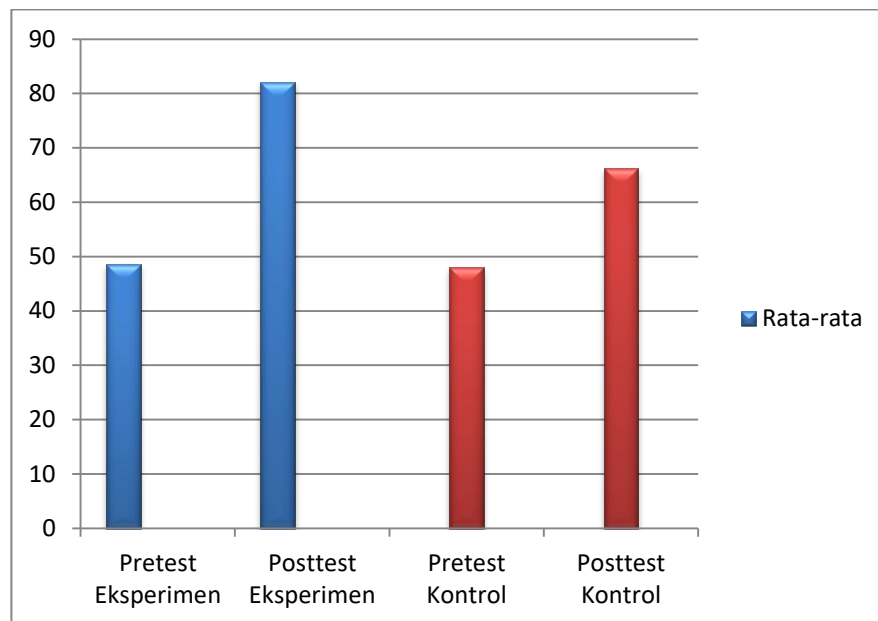
Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan berikut nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.8
Perbandingan Hasil *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-Rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
VIII C (<i>Role Playing</i>)	48,62	82,06	33,44
VIII B (<i>Snowball Throwing</i>)	47,93	66,20	18,27

Berdasarkan tabel di atas sehingga menunjukkan diagram seperti berikut:

Gambar 4.2
Diagram Hasil Belajar



Sumber Data: Data Tahun 2023/2024 Hasil Pretest-Posttest Kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan diagram tersebut terlihat perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan nilai setelah diberi perlakuan (*posttest*). Antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan yang sangat terlihat terutama pada kelas eksperimen, bahwa terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

d. Data Hasil Observasi

Selama proses pembelajaran juga dilaksanakan observasi sebanyak 2 kali pertemuan. Di tahap ini observer melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses pembelajaran. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh yaitu:

1) Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing* Oleh Guru

Observasi yang diamati dalam pembelajaran adalah aktivitas guru (peneliti) yang dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun hasil observasi aktivitas guru yang diamati selama proses pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Oleh Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor Pertemuan	
		P1	P2
1	Membuka pelajaran dengan salam	4	4
2	Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran	3	4
3	Meminta siswa untuk berdo'a bersama	3	4
4	Mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya	2	3
5	Mengadakan <i>pretest</i> untuk mengetahui kemampuan awal siswa	3	
6	Menyampaikan apersepsi sesuai dengan materi yang akan disampaikan	2	3
7	Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan	3	3
8	Menyampaikan tujuan Pembelajaran	3	4
9	Memberikan materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan dengan menggunakan metode <i>role playing</i>	3	4
10	Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>	3	4
11	Membimbing dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dalam melakukan metode <i>role playing</i>	3	4
12	Guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkannya untuk menjadi pemeran dalam pembelajaran tersebut	3	4
13	Meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas	3	3
14	Guru bersama siswa melakukan diskusi tentang pertunjukan yang sudah berlangsung.	3	4
15	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami	3	4
16	Mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari saat itu	3	4
17	Memberikan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dengan <i>posttest</i>		4

18	Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya	3	4
19	Menginstruksikan untuk mengakhiri pertemuan dengan berdoa	3	4
20	Menutup pertemuan dengan salam	4	4
Jumlah Skor		57	72
Rata-rata		2,85	3,6
Kriteria		B	SB

Penilaian dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 4$$

Skala kriteria yang digunakan sesuai permendikbud no 81a tahun 2013

Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor : $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor : $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 1,335$ ⁶⁴

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 2. Pada pertemuan 1 aktivitas guru memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 2,85 sehingga mendapatkan kriteria baik kemudian pada pertemuan 2 aktivitas guru memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 3,6 sehingga mendapatkan kriteria sangat baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Saat pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa dipantau langsung oleh seorang observer. Observasi ini dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran berdasarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil dari observasi terhadap aktivitas

⁶⁴ Dan Kebudayaan Republik Indonesia Menteri Pendidikan, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a*, 2013.

siswa selama pembelajaran berlangsung disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Skor Pertemuan	
		P1	P2
1	Siswa menjawab salam dari guru	4	4
2	Siswa berdo'a bersama	4	4
3	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran	3	4
4	Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>pretest</i> dengan jujur dan objektif	4	
5	Siswa memberikan timbal balik atas pertanyaan dari guru dengan antusias	2	3
6	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pertemuan saat itu	3	4
7	Siswa membentuk kelompok	3	4
8	Siswa memilih dan memainkan peran yang sudah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran tersebut	3	4
9	Siswa berantusias dalam bekerjasama dengan teman sekelompok	3	4
10	Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas	3	3
11	Siswa mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum paham	3	4
12	Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari	3	4
13	Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>posttest</i> secara jujur dan objektif		4
14	Siswa berdo'a bersama	3	4
15	Siswa menjawab salam guru	4	4
Jumlah Skor		45	54
Rata-rata		3	3,6
Kriteria		B	SB

Penilaian dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 4$$

Skala kriteria yang digunakan sesuai permendikbud no 81a tahun 2013

Sangat Baik : apabila memperoleh skor : $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$

Baik : apabila memperoleh skor : $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$

Cukup : apabila memperoleh skor : $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$

Kurang : apabila memperoleh skor: $\text{skor} \leq 1,335$

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 2. Pada pertemuan 1 aktivitas belajar siswa memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 3 sehingga mendapatkan kriteria baik kemudian pada pertemuan 2 aktivitas belajar siswa memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 3,6 sehingga mendapatkan kriteria sangat baik.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Setelah dilakukan *pretest* dari masing-masing kelas penelitian baik kelas eksperimen maupun kontrol, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* tersebut. Uji normalitas data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk menguji sebaran data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji t-tes. Namun jika data tidak berdistribusi normal maka analisis data akan dilanjutkan dengan uji Wilcoxon dan uji Mann Whitney.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *ShapiroWilk* karena sampel <50 dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*. Pengambilan kesimpulan hasil uji normalitas yaitu, Jika nilai signifikansi > 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh data berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.258	29	.000	.841	29	.000
Belajar	Posttest	.202	29	.004	.916	29	.024
Siswa	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.206	29	.003	.877	29	.003
	Posttest Kontrol	.191	29	.008	.871	29	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas, didapatkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Apabila sebaran data tidak berdistribusi normal, maka perhitungan tidak dapat dilanjutkan ke-uji parametrik namun beralih keperhitungan uji non-parametrik yaitu uji wilxocon.

b. Uji Hipotesis (Uji Wilxocon)

Uji Wilcoxon cocok digunakan ketika data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Uji wilxocon dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah metode *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro?”. Dasar pengambilan keputusan dalam uji wilxocon yaitu apabila nilai *Asymp.sig* < 0,05 artinya ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan dan apabila nilai *Asymp.sig*. > 0,05 artinya tidak ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan. Hipotesis yang akan diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Metode Role Playing Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro

H_0 : Metode Role Playing Tidak Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro

Perhitungan uji wilcoxon diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Hipotesis Penelitian

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttes Eksperimen - Pretest Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	28 ^b	14.50	406.00
	Ties	1 ^c		
	Total	29		
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	23 ^e	12.00	276.00
	Ties	6 ^f		
	Total	29		

- a. Posttes Eksperimen < Pretest Eksperimen
- b. Posttes Eksperimen > Pretest Eksperimen
- c. Posttes Eksperimen = Pretest Eksperimen
- d. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol
- e. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol
- f. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol

Test Statistics^a		
	Posttes Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.652 ^b	-4.248 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan perhitungan output “Test Statistics” menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* diperoleh nilai signifikan sebesar (0,000). Karena nilai (0,000) < (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya ada

perbedaan antara hasil belajar Mata Pelajaran IPS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Metode Role Playing Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro”.

c. Uji N-Gain Skor

Uji N-Gain ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Perhitungan uji N-Gain dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji N-Gain Skor
Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error	
N_GainP ersen	Kelas	Mean	64.89	3.969
	Eksperimen	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.76
			Upper Bound	73.02
		5% Trimmed Mean	65.86	
		Median	66.67	
		Variance	456.736	
		Std. Deviation	21.371	
		Minimum	0	
		Maximum	100	
		Range	100	
		Interquartile Range	30	
		Skewness	-.698	.434
		Kurtosis	1.750	.845
	Kelas Kontrol	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.45
Upper Bound				

	Upper Bound	43.23	
	5% Trimmed Mean	32.54	
	Median	33.33	
	Variance	609.389	
	Std. Deviation	24.686	
	Minimum	0	
	Maximum	100	
	Range	100	
	Interquartile Range	29	
	Skewness	.509	.434
	Kurtosis	.431	.845

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* score diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* score untuk kelas eksperimen (metode *role playing*) adalah sebesar 64,89 atau 64,9% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan untuk rata-rata *N-Gain* score untuk kelas kontrol (*snowball throwing*) adalah sebesar 33,84 atau 33,8% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Role Playing Efektif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 2. Pada pertemuan 1 aktivitas guru memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 2,85 sehingga mendapatkan kriteria baik kemudian pada pertemuan 2 aktivitas guru memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 3,6 sehingga mendapatkan kriteria sangat baik. Aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 2. Pada

pertemuan 1 aktivitas belajar siswa memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 3 sehingga mendapatkan kriteria baik kemudian pada pertemuan 2 aktivitas belajar siswa memiliki jumlah skor rata-rata sebesar 3,6 sehingga mendapatkan kriteria sangat baik. Dengan demikian, aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan dari kriteria awalnya baik menjadi sangat baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam rangka mengetahui apakah ada pengaruh variabel metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 7 Metro. Dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen yaitu VIII C diberi perlakuan khusus yaitu diterapkannya metode *role playing* sedangkan kelas kontrol yaitu VIII B menggunakan model *snowball throwing*. Dari hasil *pretest* nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang tidak jauh berbeda, yaitu 48,62 untuk kelas eksperimen dan 47,93 untuk kelas kontrol. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest*. Kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata sebesar 82,06 sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,20.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yang dibantu dengan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data pada *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Dari hasil pengolahan data, efektivitas metode *role playing* terhadap hasil

belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya metode *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro.

Penggunaan metode *role playing* terbilang cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dengan uji N-Gain Score pada kelas eksperimen diperoleh nilai 64,89 atau 64,9% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* terbilang tidak efektif dengan diperoleh nilai 33,84 atau 33,8% termasuk dalam kategori tidak efektif.

Hasil pengujian di atas sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu diantaranya milik Novita Maharani Lubis yang berjudul “Pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran Kewarganegaraan (Pkn)”. Yang menyatakan bahwa berdasarkan uji statistik t pada data *posttest* bahwa diperoleh hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,048 > 0,013$ ($n=38$) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan terima H_a dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas IV MIN8 Medan Kecamatan Medan Petisah.⁶⁵

Sedangkan pada skripsi Novita Ayu Wardani dengan judul “Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD”. Berdasarkan

⁶⁵ Novita Maharani Lubis, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) T.A 2018/2019” (UIN Sumatera Utara, 2019) hlm. 58.

analisis data post-test menggunakan uji t diperoleh $2,0734 > 2,0465$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Besarnya pengaruh tersebut dihitung menggunakan rumus effect size sebesar 0,43 dengan kategori sedang. Maka, dapat disimpulkan bahwa metode role playing memberikan pengaruh dengan kategori sedang terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 11 Pontianak Kota.⁶⁶

Sedangkan pada skripsi Dedi Rizkia Saputra dengan judul “Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan 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 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.⁶⁷

Berdasarkan hasil penelitian dan dengan melihat hasil penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa metode *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7. *Role playing* dapat menjadi alat

⁶⁶ Novita Ayu Wardani, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD” (Universitas Tanjungpura Pontianak, 2016) hlm. 7.

⁶⁷ Dedi Rizkia Saputra, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) hlm. 102.

yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan karena:

1. Memberikan pengalaman langsung, dalam *role playing* siswa secara aktif terlibat dalam situasi yang mensimulasikan situasi nyata yang terkait dengan tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan, membuat mereka untuk mendapatkan pengalaman langsung tentang konsep tersebut, yang lebih efektif daripada belajar melalui pendekatan yang lebih pasif.
2. Memperdalam pemahaman, dengan berpartisipasi aktif dalam *role playing*, siswa cenderung lebih terlibat secara kognitif, yang dapat membantu mereka memperdalam pemahaman mereka tentang materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.

Materi tentang tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan juga memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya relevan dengan metode *role playing*, antara lain:

1. Keanekaragaman karakter, konsep semangat kebangsaan sering melibatkan berbagai karakter, seperti tokoh sejarah, pemimpin politik, atau anggota masyarakat dari berbagai latar belakang dan pandangan. Dalam *role playing*, siswa dapat memerankan karakter-karakter ini, memperdalam pemahaman mereka tentang peran dan kontribusi mereka dalam membentuk semangat kebangsaan.
2. Situasi bersejarah atau kontemporer, banyak aspek dari semangat kebangsaan terkait dengan peristiwa sejarah atau isu-isu kontemporer

yang relevan. Dalam *role playing*, siswa dapat memainkan peran dalam situasi-situasi ini, membantu mereka memahami konteks sejarah atau sosial yang melatarbelakangi semangat kebangsaan.

3. Empati dan perspektif, *role playing* memungkinkan siswa untuk mendapatkan perspektif yang berbeda-beda dengan memerankan karakter yang berbeda. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan empati terhadap orang lain dan memahami berbagai sudut pandang yang mungkin ada dalam konteks semangat kebangsaan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Dari hasil pengolahan data, hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya metode *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 7 Metro. Penggunaan metode *role playing* terbilang cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dengan uji N-Gain Score pada kelas eksperimen diperoleh nilai 64,89 atau 64,9% termasuk dalam kategori cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maupun pengalaman dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama penelitian, beberapa saran yang dapat peneliti berikan kepada berbagai pihak terkait sebagai berikut:

1. Kepada Guru IPS, agar siswa tidak merasa bosan selama belajar, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi. Guru juga harus bersikap tegas dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar bertanggung jawab, dan lebih mudah memahami materi yang sudah dijelaskan.

2. Kepada pihak sekolah, sebaiknya sekolah berpartisipasi dalam mengevaluasi berbagai model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar.
3. Untuk siswa, sebaiknya memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru daripada sekedar menghafal. Selain itu, siswa perlu berdiskusi dengan teman-teman jika ada materi yang belum dipahami dengan baik.
4. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meluaskan variabel, mencoba menggunakan metode penelitian lain serta dapat meluaskan sampel agar kajian penelitian dapat dilakukan lebih mendalam lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Am, Zaimul. "Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran." *Rausyan Fikr* 14, no. 2 (2018).
- Amin, Muhammad. "Penerapan Model Pembelajaran Penjasorkes Inovatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Pada Materi Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Semester Genap Sd Negeri 25 Mataram." *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 7, no. 1 (2022).
- Anitah, S, and Dkk. *Strategi Pembelajaran Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Awan, Ali. "Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Menggunakan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon." *Biopendix* 1, no. 2 (2015).
- Budiningsih, Asri. *Teori Belajar Dan Motivasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2008.
- Asrori. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Surabaya: CV Pena Persada. 2020.
- Darsono & Karmilasari, Widya A. *Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas Sd Unit Iv : Ilmu Pengetahuan Sosial. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat*, 2017.
- Dewi, Tria Rosyta dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017." *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol 5, no. 2 (2017).
- Dimiyanti, and Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djamarah, and Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Fiteriani, Ida, and Baharudin. "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN 2 Bandar Lampung." *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Dasar* 4, no. 2 (2017).
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. 18th ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Handayani, Trisni. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah MSDM.” *Jurnal Utilitas* 3, no. 1 (2017).
- Hernawan, Asep Herry. “Makna Ketuntasan Dalam Belajar.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 4, no. 2 (2008).
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni. “Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (2022).
- Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Ihsananda, Vicky. “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo.” IAIN Metro, 2017.
- Isjoni. *Cooperative Learning*. Bandung, 2015.
- Junianti. “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021.” Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Kartika, Titik Nuragusti. “Efektifitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 40 Rejang Lebong.” IAIN Curup, 2024.
- Khadijah. *Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media, 2017.
- Khasanah, Siska Nida’ul. “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.” UIN Sumatera Utara Medan, 2019.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Lestari, Karunia Eka. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis Dan Karya Ilmiah Dengan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan Kombinasi Disertai Dengan Model Pembelajaran Dan Kemampuan Matematis)*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2015.

- Lubis, Novita Maharani. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) T.A 2018/2019." UIN Sumatera Utara, 2019.
- Menteri Pendidikan, Dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a*, 2013.
- Mufarrokah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Nasution, Toni, and Maulana Arafat Lubis. "Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial," 2018.
- Ningrum, Diah Ayu. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu." Universitas Lampung, 2018.
- Nursid. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Oemar, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Priadana, Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Ridhahani. *Metodologi Penelitian Dasar. Journal of Experimental Psychology: General*. Vol. 136. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020.
- Rafidah. "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTS Ddi Kulo Kabupaten Sidrap." UIN Alauddin Makassar, 2016.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas)*. Jombang: Erhaka Utama, 2020.
- Saputra, Dedi Rizkia. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten." Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Sari, Yoga Puspa. "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung." *Jurnal Social Pedagogy* 4 (2023).

- Suarsana dkk. "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 3, no. 1 (2013).
- Subagiyo, Heru. *Roleplay*. Jakarta: Kemendikbud. 2023
- Sugihartono, and Dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Sukarelawa, Moh Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Supianto, Jibril. "Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Surahman, Edy, and Mukminan. "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* Volume 4, (2017).
- Tasrif. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press, 2008.
- Tirtayanti, N, N, W Lasmawan, and N Dantes. "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* 3 (2013).
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.

- Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Uno, B Hamzah. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Wardani, Novita Ayu. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD.” Universitas Tanjungpura Pontianak, 2016.
- Widana, Wayan, and Putu Lia Muliani. *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media, 2020.
- Yalisma, Neci. “Teknik *Role Playing* Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Sawahlunto.” (Stkip) Pgri Sumatera Barat, 2016.
- Yamin, Martinis. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: GP Press, 2008.
- Yusnaldi, Eka. *Pembelajaran IPS SD/MI*. Medan: Widya Puspita, 2018.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Alat Pengumpulan Data dan Outline

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 METRO**

Oleh:
AMBARWATI
NPM. 2001070003



**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN 1445 H/2024 M**

A. Kisi-Kisi Lembar Observasi dengan Metode *Role Playing* Oleh Guru

Fase	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan	Guru menjelaskan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>				
Kegiatan inti	Guru mengarahkan siswa dalam membagi kelompok				
	Guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkan dalam pembelajaran tersebut				
	Guru membimbing siswa dalam presentasi di depan kelas				
Kegiatan penutup	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi				

B. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Oleh guru

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

Tempat :

Kelas/Semester :

Tema :

Sub Tema :

Mata Pelajaran :

Pembelajaran Ke :

Alokasi Waktu :

Petunjuk :

Berilah skor pada poin-poin perencanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda (√) pada kolom (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No.	Sintaks	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pelajaran dengan salam				
		Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran				
		Meminta siswa untuk berdo'a bersama				
		Mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya				
		Mengadakan <i>pretest</i> untuk mengetahui kemampuan awal siswa				
		Menyampaikan apersepsi sesuai dengan materi yang akan disampaikan				
		Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan				
		Menyampaikan tujuan Pembelajaran				
2	Kegiatan Inti	Memberikan materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu mengenai Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat ke Indonesia dengan menggunakan metode <i>role playing</i>				
		Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>				
		Membimbing dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dalam melakukan metode <i>role playing</i>				
		Guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkannya untuk menjadi pemeran dalam pembelajaran tersebut				
		Meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas				
		Guru bersama siswa melakukan diskusi tentang pertunjukan yang sudah berlangsung.				

3	Kegiatan Penutup	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami				
		Mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari saat itu				
		Memberikan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dengan <i>posttest</i>				
		Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya				
		Menginstruksikan untuk mengakhiri pertemuan dengan berdoa				
		Menutup pertemuan dengan salam				
Jumlah Skor						
Total						

C. Kisi-Kisi Lembar Observasi dengan Metode *Role Playing* Oleh Siswa

Fase	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan				
Kegiatan inti	Siswa bekerja sama dengan kelompok				
	Siswa memainkan peran yang sudah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran tersebut				
	Siswa presentasi didepan kelas				
Kegiatan penutup	Siswa mampu menjelaskan ulang materi yang telah didapat				

D. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Oleh Siswa

Nama :

Hari/Tanggal :

Tempat :

Kelas/Semester :

Tema :

Sub Tema :

Mata Pelajaran :

Pembelajaran Ke :

Alokasi Waktu :

Petunjuk :

Berilah skor pada poin-poin perencanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda (√) pada kolom (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang
- 2 : Cukup
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No.	Sintaks	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam dari guru				
		Siswa berdo'a bersama				
		Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran				
		Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>pretest</i> dengan jujur dan objektif				
		Siswa memberikan timbal balik atas pertanyaan dari guru dengan antusias				
2	Kegiatan Inti	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pertemuan saat itu				
		Siswa membentuk kelompok				
		Siswa memilih dan memainkan peran yang sudah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran tersebut				
		Siswa berantusias dalam bekerjasama dengan teman sekelompok				
		Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas				
3	Kegiatan Penutup	Siswa mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum paham				
		Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari				

		Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>posttest</i> secara jujur dan objektif				
		Siswa berdo'a bersama				
		Siswa menjawab salam guru				
Jumlah						
Total						

E. Tes Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS**Kisi-Kisi Soal Tes**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 7 Metro

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VIII

Materi : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

Indikator	Ranah	No. Item	Jumlah Soal	Bentuk Soal
Menjelaskan isi dari propaganda Jepang	C2	1,2	2	PG
Menganalisis alasan Jepang membubarkan Gerakan Tiga A	C4	3,4	2	PG
Menganalisis putusan kongres sumpah pemuda	C4	5,6	2	PG
Menentukan manfaat dari politik etis	C3	7,8	2	PG
Menjelaskan corak perjuangan bangsa Indonesia abad XX	C4	9,10	2	PG

Intrumen Tes Variabel Y (Hasil Belajar)

Nama :
Kelas :
No. Absen :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban a,b,c, dan d yang paling benar.

1. Jepang melakukan propaganda dengan semboyan 3A dengan maksud...
 - a. Memberi semangat rakyat Indonesia
 - b. Menyebarkan persatuan rakyat Indonesia
 - c. Menarik simpati rakyat Indonesia
 - d. Memberi semangat tentara Jepang
2. Label yang bukan merupakan bentuk propaganda Jepang kepada Indonesia adalah...
 - a. Cahaya Asia
 - b. Pelindung Asia
 - c. Pemimpin Asia
 - d. Penyelamat Asia
3. Karena Gerakan 3A tidak mendapatkan hasil seperti yang diharapkan, sebagai gantinya pemerintah pendudukan Jepang mendirikan...
 - a. Keibodan
 - b. PETA
 - c. PUTERA
 - d. Jawa Hokokai
4. Alasan Jepang membubarkan Gerakan 3A adalah...
 - a. Gerakan 3A dipimpin oleh Jepang
 - b. Gerakan 3A bagi bangsa Indonesia tidak bermanfaat
 - c. Gerakan 3A tidak mendapat sambutan dari rakyat Indonesia
 - d. Gerakan 3A banyak ditentang oleh berbagai kelompok masyarakat
5. Perhatikan beberapa putusan di bawah ini.
 - 1) Menetapkan Pancasila.

- 2) Ikrar Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928.
 - 3) Menetapkan presiden dan wakil presiden.
 - 4) Menetapkan lagu Indonesia Raya ciptaan WR Supratman sebagai lagu kebangsaan.
 - 5) Menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indonesia.
- Yang termasuk putusan Kongres Sumpah Pemuda adalah...
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 2, 3, dan 4
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 2, 4, dan 5
6. Pada rapat kedua, Kongres Pemuda II membuat keputusan penting yaitu...
 - a. Pelatihan kemandirian bangsa
 - b. Pendidikan kebangsaan dan demokrasi
 - c. Pembentukan ikrar Sumpah Pemuda
 - d. Mempersiapkan kongres-kongres pemuda berikutnya
 7. Apa yang dimaksud Politik Etis yang diterapkan oleh pemerintah kolonial Belanda pada masa penjajahan...
 - a. Kebijakan politik yang mengeksploitasi sumber daya alam Indonesia
 - b. Kebijakan politik yang menjunjung tinggi kebebasan berpendapat
 - c. Kebijakan politik yang mendorong partisipasi politik masyarakat Indonesia
 - d. Kebijakan politik yang mengutamakan kesejahteraan masyarakat Indonesia
 8. Pelaksanaan Politik Etis yang paling dirasakan dalam pergerakan nasional bangsa Indonesia adalah...
 - a. Pendidikan dengan munculnya golongan terpelajar
 - b. Irigasi telah memajukan pertanian khususnya di Jawa
 - c. Perpindahan penduduk telah mengangkat kesejahteraan kaum miskin
 - d. Kemajuan ekonomi akibat politik kolonial liberal
 9. Pola perjuangan bangsa Indonesia pada abad ke-20 memiliki ciri antara lain...

- a. Perjuangan bersifat otonomi
 - b. Perjuangan bersifat nasional
 - c. Perjuangan bersifat kedaerahan
 - d. Perjuangan bersifat protanasionalisme
10. Perubahan corak perjuangan pada awal abad ke-20 ditandai dengan momentum penting, yaitu...
- a. Diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928
 - b. Diproklamasikan kemerdekaan Indonesia
 - c. Dibentuknya dewan rakyat
 - d. Diterapkannya sistem Politik Etis

Kunci Jawaban

1. C	6. C
2. D	7. D
3. C	8. A
4. C	9. B
5. D	10. A

F. Dokumentasi

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Dalam hal ini dokumentasi digunakan mendapatkan data yang sah dan sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.
- b. Dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian yang dilaksanakan.
- c. Waktu dalam pelaksanaan dokumentasi dapat berubah dan menyesuaikan dengan keadaan yang terjadi dilapangan, hingga peneliti mendapatkan data yang diinginkan.


2. Pedoman Dokumentasi

No.	Aspek yang diamati
1.	Profil SMP Negeri 7 Metro
2.	Struktur SMP Negeri 7 Metro
3.	Data siswa/i kelas VIII SMP Negeri 7 Metro
4.	Visi dan misi SMP Negeri 7 Metro
5.	Denah sekolah SMP Negeri 7 Metro
6.	Penggunaan metode <i>role playing</i> oleh guru
7.	Hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VIII
8.	RPP yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII

Mengetahui
Dosen Pembimbing


Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808222015031007

Metro, Mei 2024
Peneliti


Ambarwati
NPM. 2001070003

OUTLINE
EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 METRO

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN ABSTRAK

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar Siswa
 - 1. Pengertian Hasil Belajar Siswa
 - 2. Ciri-Ciri Hasil Belajar
 - 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - 4. Ketuntasan Belajar Siswa
- B. Model Pembelajaran Kooperatif
 - 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

2. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif
3. Unsur dan Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*
2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*
3. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*
4. Cara Mengatasi Kelemahan Metode *Role Playing*

D. Hakikat Mata Pelajaran IPS

1. Definisi Mata Pelajaran IPS
2. Tujuan Mata Pelajaran IPS
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS
4. Materi Mata Pelajaran IPS

E. Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Tempat dan Waktu Penelitian
- C. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel
- D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 3. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 198808232015031007

Metro, Mei 2024
Peneliti



Ambarwati
NPM. 2001070003

Lampiran 2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 7 Metro
Mata Pelajaran	: IPS
Tema	: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Sub Tema	: Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan
Kelas / Semester	: VIII/2 (Genap)
Pertemuan	: 2 x Pertemuan Kelas Eksperimen
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI/KI

KI.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME.

KI.2. Memiliki karakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejiat sepanjang hayat, dan sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI.3. Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI.4. Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri.

B. KOMPETENSI DASAR

No.	Kompetensi Dasar / KD	Indikator Pencapaian Kompetensi / IPK
1.	3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	3.4.7. Menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. 3.4.7.1 Bidang pendidikan 3.4.7.2 Bidang politik 3.4.7.3 Bidang Sosial 3.4.7.4 Bidang organisasi kedaerahan
2.	4.4. Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik,	4.4.4 Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.

ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	4.4.5 Keterampilan bermain peran pelaksanaan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928
--	--

C. TUJUAN PELAKSANAAN

Melalui metode *role playing* diharapkan siswa mampu:

1. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang pendidikan secara benar.
2. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang politik secara benar.
3. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang sosial secara benar.
4. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang organisasi kedaerahan secara benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

- Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Di Indonesia

E. MODEL PEMBELAJARAN

Role Playing

F. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media/alat : PPT, gambar, laptop, LCD,

Sumber belajar : Mukminan dkk, 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP Kelas VIII, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru melakukan apersepsi untuk mempersiapkan pikiran siswa menerima pelajaran atau materi yang akan disampaikan. 	20 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat belajar siswa. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari tersebut kepada siswa 5. Guru memberikan soal pretest kepada siswa 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan sebuah permasalahan untuk dipelajari, yaitu tentang tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan 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 berlangsung, dan pengamat juga tetap ikut berpartisipasi dalam kegiatan. 4. Guru berdiskusi dengan siswa bagaimana proses <i>role playing</i> berlangsung. Misalnya dimana 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 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 	40 Menit

	kesimpulan, siswa dapat membagikan pengalamannya ketika ia memerankan tokoh tertentu. Misalnya memerankan tokoh yang tidak pernah sama sekali ia lakukan selama hidupnya. Lalu siswa menyimpulkan hasil yang didapat selama pembelajaran selama <i>role playing</i> berlangsung.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Menutup pembelajaran dan berdo'a bersama 	20 Menit


H. PENILAIAN

1. Sikap (observasi)
2. Test tertulis

Metro, 21 Mei 2024

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPS


Yusnita, S.Pd

NIP. 197101041998022003

Peneliti


Albarwati

NPM. 2001070003

UPTD SMP Negeri 7 Metro

 
Endang Supriyatun, M.Pd
197109241994122002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 7 Metro
Mata Pelajaran	: IPS
Tema	: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
Sub Tema	: Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan
Kelas / Semester	: VIII/2 (Genap)
Pertemuan	: 2 x Pertemuan Kelas Kontrol
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit (1 x Pertemuan)

I. KOMPETENSI INTI/KI

KI.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME.

KI.2. Memiliki karakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejiwa sepanjang hayat, dan sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI.3. Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI.4. Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri.

J. KOMPETENSI DASAR

No.	Kompetensi Dasar / KD	Indikator Pencapaian Kompetensi / IPK
1.	3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	3.4.7. Menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme pergerakan kebangsaan Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. 3.4.7.1 Bidang pendidikan 3.4.7.2 Bidang politik 3.4.7.3 Bidang Sosial 3.4.7.4 Bidang organisasi kedaerahan
2.	4.4. Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik,	4.4.4 Keterampilan melaksanakan diskusi dan presentasi tentang tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.

ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	4.4.5 Keterampilan bermain peran pelaksanaan Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928
--	--

K. TUJUAN PELAKSANAAN

Melalui model snowball trawing diharapkan siswa mampu:

1. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang pendidikan secara benar.
2. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang politik secara benar.
3. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang sosial secara benar.
4. Siswa dapat menganalisis latar belakang munculnya semangat nasionalisme dalam memperjuangkan kemerdekaan dalam bidang organisasi kedaerahan secara benar.

L. MATERI PEMBELAJARAN

Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

- Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Di Indonesia

M. MODEL PEMBELAJARAN

Snowball throwing

N. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media/alat : PPT, video diskripsi, laptop, LCD, kertas, pena

Sumber belajar : Mukminan dkk, 2017. Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP Kelas VIII, Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan

O. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru melakukan apersepsi untuk mempersiapkan pikiran siswa menerima pelajaran atau materi yang akan disampaikan. 3. Guru memberikan motivasi untuk membangkitkan semangat belajar 	20 Menit

	<p>siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari tersebut kepada siswa 5. Guru memberikan soal pretest kepada siswa 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan. 2. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. 3. Setiap ketua kelompok di panggil untuk maju kedepan menghadap guru. 4. Guru menjelaskan materi yang akan didiskusikan dan memberikan kertas sebagai bahan untuk diskusi setiap kelompok. 5. Ketua kelompok kembali ke kelompok masing masing lalu menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru (menjelaskan ulang) terhadap anggotanya masing masing (berdiskusi). Diberi waktu kurang lebih 10 menit. 6. Kemudian masing masing diberikan lembar kerja (kertas kosong) untuk menulis pertanyaan apa yang menyangkut dari materi tersebut dan disertai jawabannya, namun jawaban ditulis di kertas yang berbeda. 7. Kemudian kertas pertanyaan di buat seperti bola lalu lemparkan dari satu siswa ke siswa yang lain. 8. Setelah siswa telah mendapatkan bola pertanyaan, lalu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang ditulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut. 9. Kemudian siswa yang memiliki pertanyaan tersebut menjawab benar atau salah dari jawaban penerima. 10. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, siswa mampu mengetahui secara garis besar dengan benar dari pembahasan materi. 11. Guru memberikan penjelasan. Dan guru membenarkan jika ada pemahaman yang salah. Dan diberi kesimpulan bersama dari guru dan 	40 Menit

	siswa.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Menutup pembelajaran dan berdo'a bersama 	20 Menit

P. PENILAIAN

1. Sikap (observasi)
2. Test tertulis

Metro, 21 Mei 2024


Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPS


Elvia, S.E

NIF. 197704072010912005

Peneliti


Ambarwati

NPM. 2001070003

LPTD SMP Negeri 7 Metro



MATERI AJAR TUMBUH DAN BERKEMBANGNYA SEMANGAT KEBANGSAAN



**Gambar 2.1 Diorama Kongres Pemuda di Museum Sumpah Pemuda,
Jalan Kramat Raya, Jakarta Pusat**

Perhatikan gambar di atas! Siapakah mereka? Apa yang sedang dilakukan? Gambar di atas merupakan diorama atau miniatur untuk menggambarkan suatu adegan kongres pemuda Indonesia di tahun 1928. Para pemuda bertekad memulai jalan baru dalam mengusir penjajah. Jalan yang berbeda dengan jalan yang dipakai para pemimpin dan tokoh masyarakat, dan tokoh kerajaan sebelum abad XX. Para pemuda bersatu mengikrarkan sumpah pemuda sebagai tonggak perjuangan mengusir penjajah dengan gelora pergerakan nasional, baik penjajah Belanda maupun Jepang.

A. Perlawanan Terhadap Kolonialisme dan Imperialisme

1. Faktor Kegagalan Perlawanan Mengusir Imperialisme dan Kolonialisme di Berbagai Daerah



Gambar 2.2 Ilustrasi Perang Diponegoro dan Penyerbuan Sultan Agung ke Batavia

Gambar 2.2 di atas merupakan gambaran perang Diponegoro dan penyerbuan Sultan Agung ke Batavia. Perang Diponegoro walaupun merupakan perang yang paling besar dan menghabiskan kas keuangan Belanda, tetapi pada akhirnya dapat dikalahkan oleh Belanda. Demikian juga serangan Sutan Agung ke Batavia walaupun dengan jumlah pasukan yang sangat banyak dan dengan persiapan yang matang tetapi akhirnya dapat dilumpuhkan juga oleh Belanda. Demikian juga dengan perlawanan dan serangan raja-raja dan tokoh-tokoh Indonesia sebelum tahun 1908.

Semua belum berhasil dan belum bisa mengusir kolonialisme dan imperialisme dari Indonesia. Dalam perlawanan yang dilakukan masih dilakukan secara sendiri-sendiri, hanya di wilayah atau daerahnya dengan pemimpin atau tokoh yang ada di wilayah tersebut. Coba bayangkan, seandainya saat itu Pangeran Diponegoro, Sultan Agung, Sultan Iskandar Muda, Pattimura, Sultan Hasanuddin dan sebagainya bersatu dalam mengusir penjajah, tentunya para penjajah akan sangat mudah dikalahkan walaupun rakyat Indonesia saat itu berperang hanya menggunakan senjata runcing. Penjajah akan dapat diusir jika saat itu rakyat Indonesia bersatu tidak terpengaruh oleh politik adu domba dan tidak bergerak secara sporadis atau musiman. Bangsa Indonesia sadar dengan berbagai penyebab kegagalan perjuangan kemerdekaan pada masa lalu. Bangsa Indonesia dan para pemuda Indonesia bersatu bertekad mengusir penjajah dengan cara bersatu dan bersifat nasional.

2. Latar Belakang Munculnya Nasionalisme Indonesia



Gambar 2.3 Keputusan Kongres Sumpah Pemuda

Perhatikan gambar di atas! Gambar itu adalah gambar keputusan kongres pemuda-pemuda Indonesia di tahun 1928, dimana di dalamnya terdapat isi Sumpah Pemuda. Setelah bangsa Indonesia menyadari bahwa jalan perjuangan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh sebelum tahun 1928 mengalami kegagalan dalam pergerakannya mengusir penjajah dari Indonesia, maka bangsa Indonesia mengubah jalan baru, yaitu melalui pergerakan nasional. Nah, ternyata ada beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya pergerakan nasional di Indonesia. Faktor tersebut adalah beberapa kejadian di dalam negeri dan berbagai kejadian dari luar negeri. Kemenangan Jepang atas Rusia pada tahun 1905 menjadi salah satu inspirasi negara-negara di Asia. Bahwa ternyata bangsa Asiapun mampu melawan penjajah. Berkembangnya nasionalisme di berbagai negara dan munculnya paham-paham baru di dunia juga menjadi salah satu hal yang melatarbelakangi pergerakan kebangsaan Indonesia yang berasal dari luar negeri. Beberapa kejadian tersebut menjadi faktor yang berasal dari luar Indonesia atau yang disebut dengan faktor eksternal.

faktor internal yang melatarbelakangi munculnya pergerakan nasional atau nasionalisme Indonesia. Kejadian itu antara lain:

a. Perluasan Pendidikan

Perluasan pendidikan ini adalah akibat dari kebijakan baru pemerintah Hindia Belanda melalui Politik Etis (Politik Balas Budi). Balas budi yang diusulkan adalah dengan melakukan edukasi/pendidikan, emigrasi/perpindahan penduduk, dan irigasi/pengairan. Kebijakan ini memungkinkan berdirinya sekolahan-sekolahan di berbagai daerah di Indonesia. Pendidikan sangat besar. Pendidikan sangat besar perannya dalam menumbuhkembangkan nasionalisme, menyebabkan terjadinya tranformasi ide dan pemikiran yang mendorong semangat pembaharuan rakyat.

b. Kegagalan Perjuangan di Berbagai Daerah

Bercermin dari penyebab kegagalan perjuangan kemerdekaan pada masa lalu, memasuki abad XX perjuangan bangsa Indonesia berubah dari sifat

kedaerahan menuju perjuangan yang bersifat nasional. Corak perjuangan nasional bangsa Indonesia ditandai dengan diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928.

c. Rasa Senasib Sepenanggungan

Tekanan dan siksaan pemerintah kolonial Hindia Belanda pada bangsa Indonesia telah memunculkan perasaan kebersamaan rakyat Indonesia sebagai bangsa terjajah. Hal inilah yang mendorong untuk bersatu, bersama dalam pergerakan kebangsaan Indonesia.

d. Perkembangan Organisasi Etnis, Kedaerahan, dan Keagamaan serta Berkembangnya Berbagai Paham Baru

Sebelum muncul pergerakan nasional di Indonesia, muncul terlebih dahulu organisasi-organisasi etnis, kedaerahan, dan keagamaan. Contoh dari organisasi etnis ini yaitu Serikat Pasundan, Perkumpulan Kaum Betawi. Organisasi kedaerahan yang ada antara lain Trikoro Darmo (1915), Jong Java (1915), dan Jong Sumatranen Bond (1917). Organisasi bernafaskan keagamaan juga banyak muncul di awal abad XX, antara lain Jong Islamiten Bond, Muda Kristen Jawi, Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama, PERSIS (Persatuan Umat Islam), dan Al-Jamiatul Washiyah. Beberapa paham barupun menjadi salah satu faktor pendorong pergerakan nasional Indonesia. Paham baru itu antara lain pan-Islamisme, nasionalisme, liberalisme, sosialisme, dan demokrasi. Beberapa tokoh pejuang wanitapun aktif berperan dalam berbagai organisasi, baik organisasi sosial maupun politik. Mereka antara lain RA. Kartini, Dewi Sartika, dan Maria Walanda Maramis.

B. Pergerakan Kebangsaan

1. Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia

Tanggal 20 Mei 1908 merupakan hari lahir Boedi Oetomo (Budi Utomo), organisasi modern pertama di Indonesia yang menjadi tonggak pergerakan nasional Indonesia. Organisasi tersebut diantaranya:

a. Budi Utomo



Gambar 2.4 dr. Sutomo

Pada awal abad XX, mahasiswa yang kuliah di sekolah kedokteran STOVIA sepakat untuk memperjuangkan nasib rakyat Indonesia dengan memajukan pendidikan rakyat. Pada tanggal 20 Mei 1908 mereka sepakat mendirikan sebuah organisasi bernama Budi Utomo dan memilih dr Sutomo sebagai ketuanya.

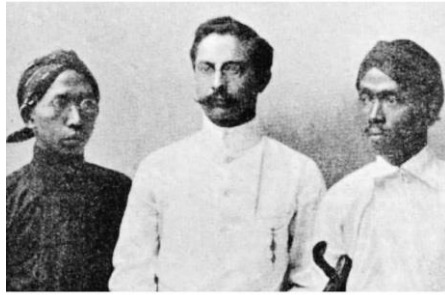
b. Sarekat Islam (SI)



Gambar 2.5 Haji Umar Said Cokroaminoto

Pada tahun 1911 didirikan Sarikat Dagang Islam (SDI) oleh KH Samanhudi dan RM Tirtoadisuryo di Solo. Tujuan awalnya adalah melindungi kepentingan dagang pribumi dari ancaman pedagang Tiongkok. Dalam kongres di Surabaya tanggal 30 September 1932.. Pada tahun 1913 SI dipimpin oleh Haji Umar Said Cokroaminoto. Kegiatannya sangat menarik dalam membela rakyat. Pada tahun 1923 namanya berubah lagi menjadi Partai Sarekat Islam (SI) yang bersifat nonkooperatif terhadap Belanda.

c. Indische Partij (IP)



Gambar 2.6 Para Pendiri Indische Partij

Indische Partij (IP) merupakan partai politik pertama di Indonesia. Pendirinya adalah E.F.E Douwes Dekker. Tujuan Indische Partij sangat jelas yaitu mengembangkan semangat nasionalisme bangsa Indonesia. Keanggotaannyapun terbuka bagi semua golongan tanpa memandang suku, agama, dan ras.

d. Perhimpunan Indonesia (PI)

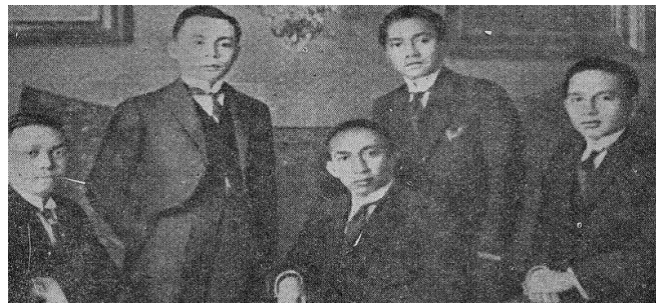


Gambar 2.7 Ir. Sukarno

PI didirikan oleh orang-orang Indonesia yang berada di Belanda pada tahun 1908. Semula bernama Indische Vereeniging. Kegiatan utamanya adalah politik. Mempunyai majalah yang bernama Hindia Putra. Pada tahun 1925, PI mengeluarkan Manifesto yang sangat menggugah kesadaran bangsa Indonesia, serta sangat mempengaruhi pola pergerakan nasional bangsa Indonesia. Gagasan manifesto 1925 terealisasi saat Sumpah Pemuda. Kongres Pemuda II dilaksanakan 27-28 Oktober 1928 yang dihadiri oleh perwakilan organisasi organisasi pemuda dari seluruh Indonesia. Dalam kongres ini keinginan membentuk negara sendiri semakin kuat. Dalam kongres ini dibacakan keputusan hasil kongres yaitu berupa ikrar pemuda yang terkenal dengan Sumpah Pemuda, menetapkan lagu

Indonesia Raya ciptaan WR. Supratman sebagai lagu kebangsaan Indonesia, dan menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indonesia.

e. Partai Nasional Indonesia (PNI)



Gambar 2.8 Pengurus Perhimpunan Indonesia. Kiri ke kanan: Gunawan Mangunkusumo, Mohammad Hatta, Iwa Kusumasumantri, Sastro Mulyono, dan R.M. Sartono

PNI didirikan di Bandung pada tanggal 4 Juli 1927 dengan ketuanya Ir. Soekarno. Tujuan dari partai ini adalah Indonesia merdeka dengan ideologi Nasionalisme. Keikutsertaan Hatta dalam kegiatan politik Soekarno semakin membuat PNI sangat kuat. Hal ini dianggap mengancam pemerintah Belanda. Sehingga para tokoh ditangkap dan diadili tahun 1929. Sukarno dan kawan-kawan diadili di Belanda. Sukarno dihadapan persidangan melakukan pembelaan dengan judul “Indonesia Menggugat” tahun 1931 PNI dibubarkan. Selain kelima organisasi ini masih banyak lagi organisasi pada masa pergerakan nasional.

2. Pergerakan Tentara Jepang Ketika Masuk ke Indonesia



Gambar 2.9 . Rakyat yang dipaksa bekerja oleh Jepang sakit dan kurang gizi.

Gambar di atas merupakan bukti kejamnya penjajah Jepang terhadap rakyat Indonesia. Romusha merupakan kerja paksa pada masa penjajahan Jepang. Jepang memang sebentar menjajah Indonesia dibanding Belanda, tetapi dampak dari penjajahannya lebih besar dari pada Belanda. Berikut hal-hal terkait peristiwa-peristiwa selama Jepang menjajah Indonesia.

Proses Penguasaan Indonesia

Ketersediaan bahan baku industri yang melimpah serta sebagai daerah pemasaran industri yang strategis merupakan tujuan awal penguasaan Jepang di Indonesia. Jepang masuk ke Indonesia melalui tiga tempat penting, yaitu Tarakan (Kalimantan), Palembang (Sumatra), dan Jakarta (Jawa). Ketiga tempat tersebut dipilih Jepang sebagai tempat pendaratan karena merupakan tempat strategis untuk menguasai Indonesia, selain merupakan pusat perkembangan politik dan ekonomi pada masa pendudukan Belanda. Setelah melakukan berbagai pertempuran, Belanda yang saat itu sedang menjajah Indonesia menyerah tanpa syarat terhadap Jepang pada tanggal 8 Maret 1942 di Kalijati Subang Jawa Barat. Surat perjanjian serah terima ditandatangani oleh Letnan Jenderal Ter Poorten (panglima angkatan perang Belanda) dan diserahkan kepada Letnan Jenderal Imamura (pimpinan pasukan Jepang). Sehingga mulai saat itu Indonesia dibawah kekuasaan Jepang.

3. Pergerakan Nasional pada Masa Pendudukan Jepang

Kebijakan Militer Jepang

Pada saat Jepang menguasai Indonesia Jepang membagi wilayah Indonesia menjadi tiga daerah pemerintahan militer di Indonesia. Selain itu Jepang juga melakukan propaganda dengan semboyan “Tiga A” (Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, Jepang Cahaya Asia) untuk menarik simpati rakyat Indonesia. Selain itu Jepang menjanjikan beberapa kemudahan bagi bangsa Indonesia, tetapi itu hanya janji manis saja. Sebagai penjajah Jepang justru sangat kejam terhadap bangsa Indonesia. Program yang paling mendesak bagi Jepang adalah mengerahkan seluruh sumber daya yang ada di Indonesia untuk tujuan perang. Beberapa kebijakan tersebut antara lain:

- a. Membentuk Organisasi-Organisasi Sosial, diantaranya Gerakan 3A, Pusat Tenaga Rakyat, Jawa Hokokai, dan Masyumi.
- b. Pembentukan Organisasi Semi Militer, diantaranya Seinendan, Fujinkai, Keibodan, Heiho, dan Peta (Pembela Tanah Air).
- c. Pengerahan Romusha atau kerja paksa untuk membangun jalan, kubu pertahanan, rel kereta api, jembatan untuk membantu dan melancarkan aktivitas perang Jepang.
- d. Eksploitasi Kekayaan Alam untuk mendukung keperluan perang, seperti menanam tanaman Jarak untuk minyak pelumas, dan rakyat wajib menyerahkan bahan pangan secara besar-besaran kepada Jepang dan sebagainya.

C. Perjuangan kaum Pergerakan Kebangsaan

1. Sikap Kaum Pergerakan

Propaganda Jepang tidak mempengaruhi para tokoh dan juga rakyat Indonesia. Semua sadar bahwa Jepang adalah penjajah. Bahkan para tokoh sengaja memanfaatkan organisasi yang dibuat Jepang untuk meraih kemerdekaan. Beberapa sikap yang ditunjukkan dalam bentuk perjuangan rakyat Indonesia pada zaman Jepang antara lain:

a. Memanfaatkan organisasi bentukan Jepang

Cara ini merupakan bentuk perjuangan diplomasi. Sukarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan K.H.Mas Mansyur memanfaatkan PUTERA sebagai sarana komunikasi dengan rakyat. PUTERA justru dijadikan para pemuda Indonesia sebagai ajang kampanye nasionalisme.

b. Gerakan bawah tanah

Ini merupakan perjuangan melalui kegiatan-kegiatan tidak resmi atau pertemuan-pertemuan tanpa sepengetahuan Jepang (gerakan sembunyi-sembunyi).

c. Perlawanan bersenjata

Perlawanan ini terjadi di Aceh yang dipimpin oleh Tengku Abdul Jalil, perlawanan Singaperbangsa Jawa Barat dipimpin oleh K.H. Zainal Mustofa yang menentang sikerei, perlawanan Indramayu Jawa Barat dipimpin H.

Mardian, dan perlawanan Peta di Blitar yang dipimpin Supriyadi seorang Shodanco (komandan pleton).

2. Perubahan Kehidupan Masyarakat masa Kolonial

Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan Kolonial Barat

Terjadinya kolonialisme dan imperialisme di Indonesia menyebabkan berbagai perubahan masyarakat Indonesia, baik pada zaman kolonialisme Barat maupun penjajahan Jepang. Banyak sekali perubahan masyarakat Indonesia pada masa kolonial Barat yang terjadi, antara lain:

- a. Perluasan penggunaan lahan
- b. Persebaran penduduk dan urbanisasi.
- c. Pengenalan tanaman Baru
- d. Penemuan barang tambang
- e. Transportasi dan komunikasi
- f. Perkembangan kegiatan ekonomi
- g. Mengenal uang
- h. Perubahan dalam pendidikan
- i. Perubahan dalam aspek politik
- j. Perubahan dalam aspek budaya

3. Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan Jepang



Gambar 2.9 Romusha dan Perang Jepang yang membuat banyak perubahan pada masyarakat Indonesia pada masa penjajahan Jepang.

Gambar di atas merupakan contoh penderitaan dan kesengsaraan masyarakat Indonesia pada saat romusha atau kerja paksa zaman penjajahan Jepang. Jepang menjajah Indonesia waktunya lebih sedikit jika dibanding

dengan Belanda dalam menjajah Indonesia. Walaupun seperti itu dampak dari penjajahan Jepang ini sangat luar biasa bagi rakyat Indonesia terutama dalam hal kesengsaraan dan penderitaan. Penjajahan Jepang pun mengakibatkan banyak terjadi perubahan pada masyarakat. Perubahan masyarakat pada penjajahan Jepang antara lain dalam hal:

- f. Perubahan dalam aspek geografi
- g. Perubahan dalam aspek ekonomi
- h. Perubahan dalam aspek pendidikan
- i. Perubahan dalam aspek politik
- j. Perubahan dalam aspek budaya

Lampiran 3: Lembar observasi guru dan siswa

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING* OLEH GURU

Nama Guru : Ambarwati
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Mei 2024
 Tempat : SMP Negeri 7 Metro
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Tema : Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan
 Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
 Sub Tema : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan
 Mata Pelajaran : IPS
 Pertemuan Ke : 1 (kelas eksperimen)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Petunjuk :

Berilah skor pada poin-poin perencanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda (√) pada kolom (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

No.	Sintaks	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan	Membuka pelajaran dengan salam				√
		Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran			√	
		Meminta siswa untuk berdo'a bersama			√	
		Mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya		√		
		Mengadakan <i>pretest</i> untuk mengetahui kemampuan awal siswa			√	
		Menyampaikan apersepsi sesuai dengan materi yang akan disampaikan		√		
		Memberikan kesempatan siswa untuk menjawab			√	

		pertanyaan				
		Menyampaikan tujuan Pembelajaran			√	
2	Kegiatan Inti	Memberikan materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan dengan menggunakan metode <i>role playing</i>			√	
		Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>			√	
		Membimbing dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dalam melakukan metode <i>role playing</i>			√	
		Guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkannya untuk menjadi pemeran dalam pembelajaran tersebut			√	
		Meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas			√	
		Guru bersama siswa melakukan diskusi tentang pertunjukan yang sudah berlangsung.			√	
3	Kegiatan Penutup	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami			√	
		Mengajak siswa untuk menyimpulkan materi			√	

		yang telah dipelajari saat itu				
		Memberikan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dengan <i>posttest</i>				
		Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya			√	
		Menginstruksikan untuk mengakhiri pertemuan dengan berdo'a			√	
		Menutup pertemuan dengan salam				√
Jumlah Skor				4	45	8
Total			57			

Metro, 14 Mei 2024

Observer


Yusnita, S.Pd

NIP.197101041998022003

		Menyampaikan tujuan Pembelajaran				√
2	Kegiatan Inti	Memberikan materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan dengan menggunakan metode <i>role playing</i>				√
		Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>				√
		Membimbing dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dalam melakukan metode <i>role playing</i>				√
		Guru meminta siswa memilih peran yang akan dimainkannya untuk menjadi pemeran dalam pembelajaran tersebut				√
		Meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas			√	
		Guru bersama siswa melakukan diskusi tentang pertunjukan yang sudah berlangsung.				√
3	Kegiatan Penutup	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami				√
		Mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari saat itu				√

	Memberikan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dengan <i>posttest</i>				√
	Memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya				√
	Menginstruksikan untuk mengakhiri pertemuan dengan berdo'a				√
	Menutup pertemuan dengan salam				√
Jumlah Skor				12	60
Total		72			

Metro, 21 Mei 2024
Observer



Yusnita, S.Pd
NIP.197101041998022003

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* OLEH SISWA**

Nama : Ambarwati
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 Mei 2024
 Tempat : SMP Negeri 7 Metro
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Tema : Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
 Sub Tema : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan
 Mata Pelajaran : IPS
 Pertemuan Ke : 1 (kelas eksperimen)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Petunjuk :

Berilah skor pada poin-poin perencanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda (√) pada kolom (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

No.	Sintaks	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam dari guru				√
		Siswa berdo'a bersama				√
		Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran			√	
		Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>pretest</i> dengan jujur dan objektif				√
		Siswa memberikan timbal balik atas pertanyaan dari guru dengan antusias		√		
2	Kegiatan Inti	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pertemuan saat itu			√	

		Siswa membentuk kelompok			√	
		Siswa memilih dan memainkan peran yang sudah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran tersebut			√	
		Siswa berantusias dalam bekerjasama dengan teman sekelompok			√	
		Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas			√	
3	Kegiatan Penutup	Siswa mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum paham			√	
		Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari			√	
		Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>posttest</i> secara jujur dan objektif				
		Siswa berdo'a bersama			√	
		Siswa menjawab salam guru				√
Jumlah				2	27	16
Total			45			

Metro, 14 Mei 2024

Observer


Yusnita, S.Pd

NIP.197101041998022003

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* OLEH SISWA**

Nama : Ambarwati
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 Mei 2024
 Tempat : SMP Negeri 7 Metro
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Tema : Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan
 Sub Tema : Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan
 Mata Pelajaran : IPS
 Pertemuan Ke : 2 (kelas eksperimen)
 Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Petunjuk :

Berilah skor pada poin-poin perencanaan pembelajaran dengan cara memberi tanda (√) pada kolom (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1 : Kurang
 2 : Cukup
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

No.	Sintaks	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1	Kegiatan Pendahuluan	Siswa menjawab salam dari guru				√
		Siswa berdo'a bersama				√
		Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pelajaran				√
		Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>pretest</i> dengan jujur dan objektif				
		Siswa memberikan timbal balik atas pertanyaan dari guru dengan antusias			√	
2	Kegiatan Inti	Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pertemuan saat itu				√

		Siswa membentuk kelompok				√
		Siswa memilih dan memainkan peran yang sudah ditentukan oleh guru dalam pembelajaran tersebut				√
		Siswa berantusias dalam bekerjasama dengan teman sekelompok				√
		Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di depan kelas			√	
3	Kegiatan Penutup	Siswa mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum paham				√
		Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari				√
		Siswa mempersiapkan alat tulis untuk melakukan <i>posttest</i> secara jujur dan objektif				√
		Siswa berdo'a bersama				√
		Siswa menjawab salam guru				√
Jumlah					6	48
Total					54	

Metro, 21 Mei 2024

Observer


Yusnita, S.Pd

NIP.197101041998022003

Lampiran 4: Kisi-kisi *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Ranah	No. Item	Jumlah Soal	Bentuk Soal
Menjelaskan isi dari propaganda Jepang	C2	1,2	2	PG
Menganalisis alasan Jepang membubarkan Gerakan Tiga A	C4	3,4	2	PG
Menganalisis putusan kongres sumpah pemuda	C4	5,6	2	PG
Menentukan manfaat dari politik etis	C3	7,8	2	PG
Menjelaskan corak perjuangan bangsa Indonesia abad XX	C4	9,10	2	PG

Lampiran 5: Soal *Pretest* dan *Posttest***Nama** :**Kelas** :**No. Absen** :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban a,b,c, dan d yang paling benar.

1. Jepang melakukan propaganda dengan semboyan 3A dengan maksud...
 - a. Memberi semangat rakyat Indonesia
 - b. Menyebarkan persatuan rakyat Indonesia
 - c. Menarik simpati rakyat Indonesia
 - d. Memberi semangat tentara Jepang
2. Label yang bukan merupakan bentuk propaganda Jepang kepada Indonesia adalah...
 - a. Cahaya Asia
 - b. Pelindung Asia
 - c. Pemimpin Asia
 - d. Penyelamat Asia
3. Karena Gerakan 3A tidak mendapatkan hasil seperti yang diharapkan, sebagai gantinya pemerintah pendudukan Jepang mendirikan...
 - a. Keibodan
 - b. PETA
 - c. PUTERA
 - d. Jawa Hokokai
4. Alasan Jepang membubarkan Gerakan 3A adalah...
 - a. Gerakan 3A dipimpin oleh Jepang
 - b. Gerakan 3A bagi bangsa Indonesia tidak bermanfaat
 - c. Gerakan 3A tidak mendapat sambutan dari rakyat Indonesia
 - d. Gerakan 3A banyak ditentang oleh berbagai kelompok masyarakat
5. Perhatikan beberapa putusan di bawah ini.
 - 1) Menetapkan Pancasila.

- 2) Ikrar Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928.
 - 3) Menetapkan presiden dan wakil presiden.
 - 4) Menetapkan lagu Indonesia Raya ciptaan WR Supratman sebagai lagu kebangsaan.
 - 5) Menetapkan bendera merah putih sebagai lambang negara Indonesia.
- Yang termasuk putusan Kongres Sumpah Pemuda adalah...
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 2, 3, dan 4
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 2, 4, dan 5
6. Pada rapat kedua, Kongres Pemuda II membuat keputusan penting yaitu...
 - a. Pelatihan kemandirian bangsa
 - b. Pendidikan kebangsaan dan demokrasi
 - c. Pembentukan ikrar Sumpah Pemuda
 - d. Mempersiapkan kongres-kongres pemuda berikutnya
 7. Apa yang dimaksud Politik Etis yang diterapkan oleh pemerintah kolonial Belanda pada masa penjajahan...
 - a. Kebijakan politik yang mengeksploitasi sumber daya alam Indonesia
 - b. Kebijakan politik yang menjunjung tinggi kebebasan berpendapat
 - c. Kebijakan politik yang mendorong partisipasi politik masyarakat Indonesia
 - d. Kebijakan politik yang mengutamakan kesejahteraan masyarakat Indonesia
 8. Pelaksanaan Politik Etis yang paling dirasakan dalam pergerakan nasional bangsa Indonesia adalah...
 - a. Pendidikan dengan munculnya golongan terpelajar
 - b. Irigasi telah memajukan pertanian khususnya di Jawa
 - c. Perpindahan penduduk telah mengangkat kesejahteraan kaum miskin
 - d. Kemajuan ekonomi akibat politik kolonial liberal
 9. Pola perjuangan bangsa Indonesia pada abad ke-20 memiliki ciri antara lain...

- a. Perjuangan bersifat otonomi
 - b. Perjuangan bersifat nasional
 - c. Perjuangan bersifat kedaerahan
 - d. Perjuangan bersifat protanasionalisme
10. Perubahan corak perjuangan pada awal abad ke-20 ditandai dengan momentum penting, yaitu...
- a. Diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928
 - b. Diproklamasikan kemerdekaan Indonesia
 - c. Dibentuknya dewan rakyat
 - d. Diterapkannya sistem Politik Etis

Kunci Jawaban

1. C	6. C
2. D	7. D
3. C	8. A
4. C	9. B
5. D	10. A

Lampiran 6: Daftar Jumlah Siswa/I SMP Negeri 7 Metro

Tahun Pelajaran	Kelas			Jumlah
	VII	VIII	IX	
2023/2024	219	199	183	601

Lampiran 7: Daftar Jumlah Guru SMP Negeri 7 Metro

No.	Nama	Jabatan
1.	Sri Endang Supriyatun, M.Pd	Kepala Sekolah
2.	Woro Sugenti, S.Pd	Waka Kurikulum/Guru MTK
3.	Elpita Karti	Waka Kesiswaan/Guru IPA
4.	Rosnita Ariyani, S.Pd	Waka Sarpras/Guru IPS
5.	Ika Rokhmawati, M.Pd	KA. Lab IPA/Guru IPA
6.	Elyati Astina, S.Pd	KA. Perpustakaan/Guru IPS
7.	Suhari, S.Pd	Pembina Osis/Guru BK
8.	Prahastara, S.Pd	KA. Eskul/Guru PJOK
9.	Tumbur, S.Pd. M.Pd	Guru MTK
10.	Rondang, S.Pd.	Guru MTK
11.	Maryani S.Pd	Guru MTK
12.	Ika Rokhmawati, M.Pd	Guru Bahasa Inggris
13.	Yulia Budi S.Pd	Guru Bahasa Inggris
14.	Irma Alicia S.Pd	Guru Bahasa Inggris/B.Lampung
15.	Resti Febriyanti, S.Pd	Guru Pendidikan Pancasila
16.	Subroto, S.Pd	Guru Pendidikan Pancasila
17.	Berta Destani, S.Pd.	Guru Pendidikan Pancasila
18.	Dra. Atinawati	Guru Bahasa Indonesia
19.	Tri Murni, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
20.	Marsini, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
21.	Nova Shantika Devi, S.Pd	Guru Bahasa Lampung
22.	Dra. Montessori	Guru Pendidikan Agama Islam
23.	Divi Sipi Fadiyah, S.Pd	Guru Pendidikan Agama Islam
24.	Eka Erita, S.Pd	Guru IPA
25.	Endah prihastuti, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
26.	Febri Yanti, S.Si	Guru IPA/PRAKARYA
27.	Dra. Efriani	Guru IPA
28.	Wagino	Guru Bahasa Inggris
29.	Yusnita, S.Pd	Guru IPS
30.	Unyah Sanjaya, S.Pd	Guru IPS
31.	Elvia, SE	Guru IPS/PRAKARYA
32.	Agustina Kadariyanti, S.Pd	Guru PJOK
33.	Wiwik Novita Sari, S.Pd	Guru PJOK
34.	Mawan imam Ghozali, S.Pd	Guru PJOK
35.	Nara Huripma Restu, S.Sn	Guru SBK
36.	Ade Juni Mundi Sari, S.Pd	Guru PRAKARYA
37.	Dini Aika Sari, S.Pd	Guru BK TIK
38.	Agus Sabtomo, S.Kom	Guru BK TIK
39.	Suryati, S.Kom.	Guru PRAKARYA

40.	Elvia, SE	Guru IPS/PRAKARYA
41.	Erni, S.Pd	Guru BK/PAK
42.	Rian Saputra, S.Pd	Guru BK/PAK

Lampiran 8: Prasarana SMP Negeri 7 Metro

No.	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor Guru	1	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Tata Usaha	1	Baik
4	Ruang Kelas	20	Baik
5	Ruang BK	1	Baik
6	Koperasi	1	Baik
7	Mushola	1	Baik
8	Perpustakaan	1	Baik
9	Lab. IPA	1	Baik
10	Lab. Komputer	1	Baik
11	Lab. Seni	1	Baik
12	UKS	1	Baik
13	Kantin	3	Baik
14	Toilet Guru	1	Baik
15	Toilet Siswa	12	Cukup
16	Gudang	1	Kurang baik
17	Keran Cuci Tangan	22	Cukup

Lampiran 9: Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (VIII C)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Alifia Nabilatul Zahra	50	80
2	Athifa Liana	40	80
3	Alia Vela Hafirzha	30	80
4	Alifia Azhara	50	90
5	Ayu Kusnia Sari	50	70
6	Adnan Ramadhan	50	70
7	Bintang Rafa	50	90
8	Bintang Putra	40	90
9	Citra Ludia Rahayu	50	100
10	Danu Wibowo P.	80	100
11	Dendy Putra Ersa	80	100
12	Dyas Bayu Patria	40	70
13	Galang Aprilio	30	80
14	Gilang Pratama	30	80
15	Izhaz Ashauffa Arby	60	80
16	Jesicka Anggun Zafitri	80	90

17	Muhammad Ikhsan	50	80
18	Nanda Dzaky Saputra	40	70
19	Nasywa Rifatul Vanda	30	80
20	Uswatun Nisa	80	90
21	Afiza Olyvia	40	90
22	Rachel Dwi Ariza	40	80
23	Reysa Setya Aprelio	40	70
24	Arendra Raka Pratama	70	70
25	Dava Firnanda	40	80
26	Keiscza Putri Cahya	30	60
27	Indah Ayu Nirmala S.	50	90
28	Lidya Maharani	40	80
29	Fatir Rizky	50	90

Lampiran 10: Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (VIII B)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Adinda Anggraini Putri	30	70
2	Aura Suci Nuraini	70	80
3	Amira Febriani	40	70
4	Chaca Olivia	50	80
5	Dea Ananda Putri	50	80
6	Dea Amelia	40	70
7	Dinda Aliza	40	70
8	Davin Essar Pratama	40	80
9	Darma Raehan Aditya	50	50
10	Dava Febrian	30	50
11	Demish Ardhan P.	60	60
12	Dimas Eno Pradita	30	80
13	Exsel Armanda	40	60
14	Ega Arrafi	50	50
15	Feby Novita Sari	60	70
16	Fajar Aditya Pratama	80	80
17	Kayla Aurelia Efendi	60	70
18	Leo Vernando	40	50
19	M. Andika Aprianto	30	50
20	Manda Arisca Putri	50	50
21	Nanang Suyudi	40	60
22	Radies Ferari Koja	80	80
23	Rofi Dafil Arofa	70	80
24	Vinda Aliza	30	50
25	Verlita Anggraini	30	50
26	Fajar Andika Pratama	50	70

	Sig. (2-tailed)	1.000	.379	.043	.115	.797		1.000	1.000	.115	.159	.023
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_7	Pearson Correlation	.063	.530*	-.131	.139	.347	.000	.443*	-.069	.373*	.552**	
	Sig. (2-tailed)	.740	.003	.489	.465	.061	1.000	.014	.716	.042	.002	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_8	Pearson Correlation	.520*	.224	.415*	.614*	.351	.000	.443*	.088	.337	.691**	
	Sig. (2-tailed)	.003	.235	.023	.000	.057	1.000	.014	.645	.069	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_9	Pearson Correlation	.351	.049	.473*	.423*	.423*	.294	-.069	.088	.207	.512**	
	Sig. (2-tailed)	.057	.797	.008	.020	.020	.115	.716	.645	.272	.004	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal_10	Pearson Correlation	.337	-.113	.308	.429*	.207	.264	.373*	.337	.207	.608**	
	Sig. (2-tailed)	.069	.552	.098	.018	.272	.159	.042	.069	.272	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.606*	.494*	.553*	.700*	.606*	.414*	.552*	.691*	.512*	.608*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.006	.002	.000	.000	.023	.002	.000	.004	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 13: Hasil Uji Reabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.757	10

Lampiran 14: Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Statistics

		soal_1	spal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.83	.80	.97	.87	.87	.80	.67	.83	.87	.73

Lampiran 15: Hasil Uji Daya Beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	7.40	3.697	.473	.730
spal_2	7.43	3.840	.329	.751
soal_3	7.27	4.133	.489	.741
soal_4	7.37	3.620	.601	.714
soal_5	7.37	3.757	.487	.729
soal_6	7.43	3.978	.238	.764
soal_7	7.57	3.633	.365	.750
soal_8	7.40	3.559	.579	.714

soal_9	7.37	3.895	.377	.743
soal_10	7.50	3.569	.446	.734

Lampiran 16: Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.258	29	.000	.841	29	.000
	Ekspirimen						
	Posttest	.202	29	.004	.916	29	.024
	Ekspirimen						
	Pretest Kontrol	.206	29	.003	.877	29	.003
	Posttest Kontrol	.191	29	.008	.871	29	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17: Hasil Uji Hipotesis (Uji Wilcoxon)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttes Ekspirimen - Pretest Ekspirimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	28 ^b	14.50	406.00
	Ties	1 ^c		
	Total	29		
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	23 ^e	12.00	276.00
	Ties	6 ^f		
	Total	29		

a. Posttes Ekspirimen < Pretest Ekspirimen

b. Posttes Ekspirimen > Pretest Ekspirimen

c. Posttes Ekspirimen = Pretest Ekspirimen

d. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol

e. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol

f. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol

Test Statistics^a

	Posttes Eksperimen - Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.652 ^b	-4.248 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 18: Hasil Uji N-Gain**Descriptives**

	Kelas	Statistic	Std. Error			
N_GainPersen	Kelas Eksperimen	Mean	64.89	3.969		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.76		
			Upper Bound	73.02		
		5% Trimmed Mean		65.86		
		Median		66.67		
		Variance		456.736		
		Std. Deviation		21.371		
		Minimum		0		
		Maximum		100		
		Range		100		
		Interquartile Range		30		
		Skewness		-.698	.434	
		Kurtosis		1.750	.845	
			Kelas Kontrol	Mean	33.84	4.584
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.45
	Upper Bound			43.23		
5% Trimmed Mean				32.54		
Median				33.33		
Variance				609.389		
Std. Deviation				24.686		
Minimum				0		
Maximum				100		
Range				100		

Interquartile Range	29	
Skewness	.509	.434
Kurtosis	.431	.845

Lampiran 19: Tingkat Signifikansi untuk Uji Dua Arah

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 20: Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2489/In.28/J/TL.01/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SMP NEGERI 7
METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **AMBARWATI**
NPM : 2001070003
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP
NEGERI 7 METRO

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 7 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Mei 2023
Ketua Jurusan,



Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 21: Surat Balasan Izin Prasurvey



Nomor : 423/265/421.3/UPTD SMP 7/2023
 Lampiran :
 Perihal : Izin Prasurvey

Kepada Yth
 Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Unistitut Agama Islam Negeri (IAIN)
 Metro
 Di

Tempat

Dengan hormt.

Sehubungan surat saudara Nomor: B-2489/In.28 /J/TL/01/05/2023 tanggal 24 Mei 2023.tentang
 Izin Prasurvey Mahasiswa:

NO	N A M A	NPM	Jurusan
1.	AMBARWATI	2001070003	Tadris IPS

Pada dasarnya kami tidak keberatan memberikan Izin Prasurvey dengan ketentuan tidak
 mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana
 mestinya

Metro, 19 Juni 2023

Kepala UPTD,
 An.Kesiswaan,

EPITA KARTI, S.Pd
 NIP.-19720405 200604 2 027

Lampiran 22: Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-2100/In.28/D.1/TL.01/05/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **AMBARWATI**
NPM : 2001070003
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 7 METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 07 Mei 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Mengetahui,
Pejabat Setempat
Siti Pujiyanti Supriyaton, M.Pd
NIP. 1971029 199212 2 002

Lampiran 23: Surat Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2101/In.28/D.1/TL.00/05/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 7 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2100/In.28/D.1/TL.01/05/2024, tanggal 07 Mei 2024 atas nama saudara:

Nama : **AMBARWATI**
NPM : 2001070003
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP NEGERI 7 METRO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 7 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 7 METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 Mei 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 24: Surat Balasan Research



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 7 METRO
 Alamat: Jl. Stadion Tejosari, Kota Metro
 email : smpnegeri7metros@gmail.com



Nomor : 423/ 151 /421.3/ SMP 7/2024
 Lampiran :
 Perihal : Izin Observasi / Survey

Kepada Yth
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Di

Tempat

Dengan hormt.

Sehubungan surat saudara Nomor: B-2100/In/D.28/D.1/TL.01/05/2024 tanggal 7 Mei 2024, tentang izin Observasi / Survey Mahasiswa:

Nama : AMBARWATI
 NPM : 2001070003
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Pada dasarnya kami tidak keberatan memberikan izin Observasi / Survey dengan ketentuan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 13 Mei 2024

Kepala Sekolah,



SRI ENDANG SUPRIYATUN.M.Pd

Pembina TK I

NIP.19710929 199412 2 002

Lampiran 25: Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0/25) 41507; Faks (0/25) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-685/In.28/S/U.1/OT.01/06/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : AMBARWATI
NPM : 2001070003
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001070003

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 13 Juni 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. Asad S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19730505 200112 1 002

Lampiran 26: Turnitin

SKRIPSI EFEKTIVITAS METODE
ROLE PLAYING TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI
7 METRO

by By Turnitin

Metro 13 Juni 2024
Mengetahui,

Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 19830821 201903 2 020

Submission date: 13-Jun-2024 04:32AM (UTC+0100)

Submission ID: 236268512

File name: SKRIPSI_AMBARWATI.docx (7.2M)

Word count: 26504

Character count: 165812

Metro, 13 Juni 2024

Mengelahi,



Angela Lisviana, M.Pd

NIP. 19030021 201503 2 020

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS
DI SMP NEGERI 7 METRO**

Oleh:
Ambarwati
NPM. 2001070003



Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M

Metro 13 Juni 2024

Mengetahui


 Anisa Lisuana, M.Pd
 NIP. 19930821 201903 2 020

SKRIPSI_AMBARWATI.docx

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	1%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id <small>Internet Source</small>	2%
2	repository.radenintan.ac.id <small>Internet Source</small>	2%
3	repository.metrouniv.ac.id <small>Internet Source</small>	2%
4	repositori.kemdikbud.go.id <small>Internet Source</small>	1%
5	sismik.metrouniv.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
6	repository.uinjkt.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
7	www.slideshare.net <small>Internet Source</small>	1%
8	e-theses.iaincurup.ac.id <small>Internet Source</small>	1%
9	Submitted to IAIN Metro Lampung <small>Student Paper</small>	1%

Lampiran 27: Dokumentasi

Kelas VIII C sedang mengerjakan soal *pretest*



Menjelaskan materi pelajaran





Penerapan metode role playing



Siswa kelas VIII C sedang mengerjakan *posttest*



Siswa kelas VIII B sedang mengerjakan *pretest*



Menjelaskan materi





Penerapan model *snowball throwing*



Siswa kelas VIII B sedang mengerjakan *posttest*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ambarwati beralamatkan di Desa Dente Makmur, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang. Lahir di Dente Makmur pada tanggal 16 Maret 2002 dan biasa dipanggil dengan nama Ambar. Peneliti merupakan anak dari Bapak Sukadi dan Ibu Supriyatin. Peneliti mulai masuk sekolah pertama kali di SDN 01 Dente Makmur, lulus pada tahun 2014, Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama yaitu di SMPN 1 Atap 02 Dente Teladas pada 2017, kemudian dilanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Dente Teladas dan alhamdulillah lulus pada 2020. Pada tahun 2020 kemudian peneliti berkesempatan untuk melanjutkan pendidikan dengan masuk di salah satu perguruan tinggi yang ada di Lampung yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro melalui jalur SPAN-PTKIN, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Menjadi mahasiswi jurusan Tadris IPS merupakan salah satu harapan penulis dan awal memutuskan untuk melanjutkan pendidikan ke IAIN Metro dengan harapan mampu menyelesaikan studi S1 dengan lancar, lulus tepat waktu, dan membahagiakan orang tua serta bermanfaat bagi lingkungan sekitar