

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh:

NUR ASYIYATUL MUTHIY

NPM 1801081027



Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG

1444 H/2023 M

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
NUR ASYIYATUL MUTHIY
NPM: 1801081027

Pembimbing: Atik Purwasih, M. Pd

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG
1444 H/2023 M**



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

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

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

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Munaqosah

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

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi yang telah disusun oleh :

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Yang berjudul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN
PELAJARAN 2022/2023

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk dimunaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Mengetahui
Ketua Jurusan Tadris IPS


Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201303 1 007

Metro, 20 Februari 2023
Dosen Pembimbing


Atik Purwasih, M.Pd
NIP.199205032019032009

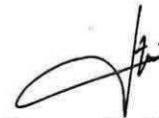
PERSETUJUAN

Judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023
Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
Npm : 1801081027
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

DISETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Metro, 20 Februari 2023
Dosen Pembimbing



Atik Purwasih, M.Pd
NIP.199205032019032009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH 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

PENGESAHAN SKRIPSI

No: B.2460/In.20.1/P/PP-00.9/05/2023

Skripsi dengan Judul: EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023 disusun Oleh: Nur Asyiyatul Muthiy, NPM: 1801081027, Jurusan: Tadris IPS, telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu / 05 April 2023.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Atik Purwasih, M.Pd

Penguji I : Wellfarina Hamer, M.Pd

Penguji II : Anita Lisdiana, M. Pd

Sekretaris : Riana Anjarsari, M.Pd


.....)
.....)
.....)
.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh:
Nur Asyiyatul Muthiy

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari, dan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar menggunakan *Role Playing* dengan model konvensional.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* dengan rancangan *Non-Equivalent Design*. Populasi dalam penelitian ini yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 133 peserta didik. Sampel kelas 8.3 sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 peserta didik dan 8.2 sebagai kelas kontrol berjumlah 27 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan *Simple random sampling* (cara pengambilan sampel secara acak).

Hasil penelitian ini menggunakan SPSS V.16 bahwa uji *Independent Sampel t Test* data diperoleh dari nilai T_{hitung} sebesar 2.725 dan nilai T_{tabel} pada df 53 nilai alfa 0.05 adalah 2.00575. Karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran *Role Playing* 0.613 termasuk kriteria sedang. Kenaikan efektivitas model pembelajaran *Role Playing* adalah 80,95%. Rata-rata nilai N-Gain pada pembelajaran Konvensional 0.451 termasuk kriteria rendah. Kenaikan efektivitas model pembelajaran konvensional adalah 69,5%. Simpulan pada penelitian ini yaitu terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Efektivitas, Role Playing, dan Hasil Belajar

THE EFFECTIVENESS OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON
THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII STUDENTS OF SMP
NEGERI 2 BATANGHARI FOR THE 2022/2023 ACADEMIC YEAR

By:
Nur Asyiyatul Muthiy

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Role Playing learning model on learning outcomes in social studies learning for grade VIII students of SMP Negeri 2 Batanghari, and to determine the average difference in learning outcomes using Role Playing with conventional models.

This research is quantitative with the type of Quasi Experimental Design with Non-Equivalent Design. The population in this study consisted of 5 classes with a total of 133 learners. The sample of class 8.3 as an experimental class amounted to 28 students and 8.2 as a control class amounted to 27 students. Sampling is done by Simple random sampling.

The results of this study used SPSS V.16 that the Independent Sample t Test data test was obtained from the value of T_{hitung} of 2,725 and value T_{tabel} pada df 53 Nilai Alfa 0.05 adalah 2.00575. Because of the value $T_{hitung} > T_{tabel}$, then H_0 is rejected so H_a is accepted. The average N-Gain score in Role Playing learning is 0.613 including moderate criteria. The increase in the effectiveness of the Role Playing learning model was 80.95%. The average N-Gain score in Conventional learning is 0.451 including low criteria. The increase in effectiveness of conventional learning models was 69.5%. The conclusion of this study is that there is an effectiveness in the Role Playing learning model on the learning outcomes of grade VIII students of SMP Negeri 2 Batanghari for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Effectiveness, Role Playing, and Learning Outcomes

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy

NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan Bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 20 Februari 2023
Penulis



Nur Asyiyatul Muthiy
NPM. 1801081027

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْمَنْشَرِحَ لَكَ صَدْرَكَ ① وَوَضَعْنَا عَنْكَ وِزْرَكَ ② الَّذِي أَنْقَضَ
ظَهْرَكَ ③ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ④ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ⑤ إِنَّ مَعَ
الْعُسْرِ يُسْرًا ⑥ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ⑦ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ⑧

Artinya:

1) Bukankah kami telah melapangkan dadamu (Muhammad), 2) dan kami pun telah menurunkan bebanmu darimu, 3) yang memberatkan punggungmu, 4) dan kami tinggikan sebutan (nama)mu bagimu, 5) maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, 6) sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, 7) maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain), 8) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap (QS. Al-Insyirah ayat 1-8).

Ujian, cobaan, tantangan dan masalah yang kita hadapi merupakan proses menuju kedewasaan dengan selalu berusaha, berdoa dan berikhtiar kepada Allah SWT, maka akan diberikan jalan serta dimudahkan oleh Allah SWT.

(Nur Asyiyatul Muthiy)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi' Alamin

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

1. Bapak saya Warsun dan Ibu saya Siti Wastiati yang telah membesarkan, mendidik, memberikan motivasi, doa, dukungan dan menjadi sumber semangat serta kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak Perempuan saya Latifah Zahroh yang selalu mendukung, memberikan motivasi, doa, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Terimakasih pada sahabat-sahabat saya dan teman-teman saya satu jurusan yaitu Tadris IPS angkatan 2018 dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Terimakasih almamater tercinta IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT Maha Pengasih dan juga Maha Penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strara Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Penulis telah menerima banyak sekali bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sebagai upaya dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M. Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Dr. Zuhairi, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro beserta Staf Pimpinan dan Karyawan yang telah memberikan kemudahan serta bantuan kepada penulis selama proses belajar dikampus.
3. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M. Pd selaku Ketua Jurusan Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Atik Purwasih, M. Pd. Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan semangat dalam mengarahkan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama penulis melakukan proses belajar di kampus IAIN Metro Lampung.
6. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Batanghari yaitu Dewi Asmarawati, S.Pd. beserta Staf dan Guru yang telah membantu memberikan informasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan pada skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan-bantuan demi terselenggaranya penulisan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa pada penyusunan proposal penelitian ini masih banyak sekali kelebihan dan kekurangan yang perlu diperbaiki. Maka dari itu, kritik dan juga saran yang bersifat membangun ke arah yang lebih baik sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Metro, 20 Februari 2023
Yang Menyatakan



Nur Asiyatul Muthiy
NPM. 1801081027

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
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	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Penelitian Relevan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
B. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran	20

1. Pengertian Model Pembelajaran	20
2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	23
3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	24
4. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	25
5. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	27
6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	28
C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	30
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	30
2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	32
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	41
D. Kerangka Berpikir	44
E. Hipotesis Penelitian	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	48
B. Alur Penelitian	51
C. Definisi Operasional Variabel	52
1. <i>Role Playing</i>	52
2. Hasil Belajar	52
D. Definisi Konseptual Variabel	53
1. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	53
2. Hasil Belajar	54
E. Populasi, dan Sampel	55
1. Populasi	55
2. Sampel	56
F. Teknik Pengumpulan Data	58
1. Tes	58
2. Observasi	58

3. Dokumentasi	58
G. Instrumen Penelitian	59
1. Tes	59
2. Observasi	62
a. Validitas Test	63
b. Reliabilitas Test	64
c. Tingkat Kesukaran	65
d. Daya Pembeda	66
H. Teknik Analisis Data	68
1. Menghitung Rata-rata Skor	69
2. Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)	69
3. Uji Normalitas	69
4. Uji Homogenitas	71
5. Uji Hipotesis	72

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	74
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	74
a. Sejarah SMP Negeri 2 Batanghari	74
b. Identitas Sekolah	76
c. Identitas Kepala Sekolah	77
d. Keadaan peserta didik SMP Negeri 2 Batanghari	78
e. Jumlah Guru Ditinjau dari Tingkat Pendidikan	79
f. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Batanghari	80
g. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 2 Batanghari	82
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	82
a. Deskripsi Data Hasil Penelitian	82
1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII 3 dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	85
2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII 2 dengan Model Pembelajaran Konvensional	85

3. Deskripsi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Peserta Didik yang diajarkan	85
b. Hasil Pengujian Instrument	86
1. Validitas Test	86
2. Reliabilitas Test	88
3. Taraf Kesukaran	89
4. Daya Pembeda	90
c. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	92
1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen	92
2. Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	95
3. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	97
3. Persyaratan Hipotesis	99
a. Uji Normalitas	99
b. Uji Homogenitas	100
4. Pengujian Hipotesis.....	101
1. Uji Hipotesis Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dengan Model Pembelajaran Konvensional.....	101
2. Uji Hipotesis Rata-rata Hasil Belajar	104
B. Pembahasan.....	106
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	114
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	226

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023.....	5
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	11
Tabel 2.1 KI dan KD Mobilitas Sosial.....	40
Tabel 3.1 Klasifikasi Penilaian.....	55
Tabel 3.2 Sebaran Populasi	56
Tabel 3.3 Materi Kelas Mobilitas Sosial VIII.....	61
Tabel 3.4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	66
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	68
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Gain	73
Tabel 4.1 Penataran/Pendidikan/Latihan yang Pernah Diikuti oleh Kepala Sekolah.....	78
Tabel 4.2 Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir.....	78
Tabel 4.3 Jumlah Rombongan Belajar, Tinggal Kelas dan Drop Out.....	79
Tabel 4.4 Jumlah Guru Ditinjau dari Tingkat Pendidikan	79
Tabel 4.5 Uji Validitas Test	86
Tabel 4.6 Nilai r Tabel.....	87
Tabel 4.7 Tingkat Reliabilitas	88
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	88
Tabel 4.9 Uji Taraf Kesukaran.....	89
Tabel 4.10 Uji Daya Pembeda	90
Tabel 4.11 Perhitungan Pretest Kelas Eksperimen	91
Tabel 4.12 Perhitungan Posttest Kelas Eksperimen.....	91
Tabel 4.13 Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen.....	93
Tabel 4.14 Perhitungan Pretest Kelas Kontrol	94
Tabel 4.15 Perhitungan Posttest Kelas Kontrol	94
Tabel 4.16 Ringkasan Nilai Kelas Kontrol	95

Tabel 4.17 Hasil Belajar.....	96
Tabel 4.18 Uji Normalitas.....	97
Tabel 4.19 Uji Homogenitas	97
Tabel 4.20 N-Gain Role Palying.....	99
Tabel 4.21 N-Gain Konvensional	100
Tabel 4.22 Uji Independent Sampel Test.....	102
Tabel 4.23 Nilai t Tabel	103
Tabel 4.24 Uji Independent Sampel Test	105
Tabel 4.25 Nilai t Tabel	105

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Rancangan Kerangka Berpikir	46
Gambar 3.1 Design pada Quasi Experimental Design.....	49
Gambar 3.2 Desain Penelitian.....	50
Gambar 3.3 Alur Penelitian	51
Gambar 3.4 Teknik Simple Random Sampling	57
Gambar 3.5 Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Batanghari	81
Gambar 4.6 Diagram Hasil Belajar	98

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 APD (Alat Pengumpul Data) Lembar Soal IPS SMP Kelas VIII (Mobilitas Sosial)	125
Lampiran 2 Kunci Jawaban.....	132
Lampiran 3 Naskah Skenario Role Playing Mobilitas Sosial	133
Lampiran 4 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Model Pembelajaran Role Playing	184
Lampiran 5 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Model Pembelajaran Konvensional.....	189
Lampiran 6 <i>OUTLINE</i>	193
Lampiran 7 Validitas	196
Lampiran 8 Reliabilitas	203
Lampiran 9 Tingkat Kesukaran.....	204
Lampiran 10 Dokumentasi (Foto).....	205
Lampiran 11 Surat Izin Prasurvei	210
Lampiran 12 Surat Izin Balasan Prasurvei.....	211
Lampiran 13 Surat Tugas	212
Lampiran 14 Surat Izin <i>Research</i>	213
Lampiran 15 Surat Balasan Izin <i>Research</i>	214
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Pustaka	215
Lampiran 17 Surat Bebas Pustaka Prodi Tadris IPS	216
Lampiran 18 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi	217
Lampiran 19 Buku Bimbingan Skripsi	218
Lampiran 20 Hasil Turnitin.....	224
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	228

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peran yang sangat penting pada kualitas sumber daya manusia karena dapat menjamin suatu keberlangsungan pembangunan bangsa. Mengingat pentingnya melaksanakan suatu pendidikan karena pendidikan itu tidak pernah terlepas pada kehidupan manusia. Dari situlah pendidikan berupaya mencerdaskan anak-anak untuk dapat berorientasi pada kemajuan pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan yaitu proses dimana suatu anak dapat mencari, menggali, mentransfer ilmu atau keahlian pada sesama individu. Proses tersebut anak dapat mengenali karakter pada dirinya sendiri dalam pendidikan tersebut, dapat menumbuhkan dan mengembangkan berbagai minat dan juga bakat yang dimiliki secara jasmani ataupun rohani termasuk nilai-nilai terdapat di dalam suatu masyarakat dan juga

¹ Ketentraman Masyarakat, : ‘: Undang-Undang Nomor Undang-Undang Nomor’, 2013.

kebudayaan.² Selain itu pendidikan sangat memerlukan pada media, ruang dan penataan, untuk generasi selanjutnya karena hal itu perlu pemahaman pada karakter manusia. Dengan adanya kondisi tersebut maka pelaksanaan pendidikan akan dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan kehendaknya.³ Pendidikan yang sangat erat terkait dengan kebudayaan maka dari itu pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan yang bersifat dinamis dan akan mengalami adaptasi secara berkesinambungan.⁴ Pendidikan yang sudah menjadi suatu kewajiban pada setiap individu bukan hanya hal tersebut tetapi juga semua ajaran agama untuk dapat berusaha mencari ilmu pengetahuan dari pendidikan.

Fungsi pendidikan pada perubahan sosial yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir analisis kritis agar dapat menanamkan suatu keyakinan-keyakinan dan juga nilai-nilai baru pada cara berpikir manusia.⁵ Termasuk juga pada suasana kelas yang efektif maka akan terwujud suatu hubungan yang positif pada bagian-bagian di dalam kelas. Hal tersebut membuat peserta didik dapat termotivasi saat belajar, dapat meningkatkan konsentrasi yang penuh semangat, dan dapat meningkatkan hasil belajar.⁶ Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang

² Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan*, cet. Ke-2 (Jakarta: PT Aditya Andrebina Agung, 2017), hal. 19.

³ Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, cet. Ke-4 (Medan: Perdana Publishing, 2016), h.16.

⁴ Al Musanna, Udik Budi Wibowo, and Arum Dwi Hastutiningsih, 'Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2.1 (2017), 117.

⁵ Ryan Indy, Fonny J. Waani, and N. Kandowangko, 'Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara', *Holistik, Journal Of Social and Culture*, 12.4 (2019), 1–21.

⁶ Siti Bayanah, 'Pengaruh Suasana Kelas Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan', *Jurnal Keluarga*, 5.1 (2019), 160–66.

terencana untuk dapat mengkondisikan maupun merangsang pada seseorang supaya dalam kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik, sehingga pembelajaran ini mengetahui perubahan tingkah laku dan cara seseorang yang menyampaikan ilmu pengetahuan pada saat kegiatan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yaitu suatu hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.⁷

Karena itu, untuk dapat mencapai suatu proses pembelajaran, maka ada salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan yaitu mata pelajaran IPS. IPS adalah suatu disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan pada jenjang pendidikan. Pada mata pelajaran IPS ini sangat diperlukan kepada peserta didik karena setiap individu merupakan makhluk sosial yang hidup di dalam masyarakat sebab untuk mendapatkan suatu pengetahuan yang benar-benar nyata tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial harus memiliki keterampilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan juga bernegara.⁸

Hasil belajar yaitu alat ukur yang dapat diberikan pada peserta didik berupa penilaian sesudah mengikuti proses pembelajaran.⁹ Hal

⁷ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar dan Pembelajaran', *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333.

⁸ Henni Endayani, 'Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial', *Ijtimaiah*, 1.1 (2017), 92–110.

⁹ N. M. Dwijayani, 'Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03.01 (2018), 171–87.

tersebut dapat diperoleh seorang peserta didik pada saat pengalaman pembelajaran.¹⁰ Pengalaman pembelajaran dapat diperoleh peserta didik yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik, maka dapat menilai peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku pada proses pembelajaran.

Hasil belajar yaitu kemampuan, keterampilan dan juga sikap seseorang saat menyelesaikan suatu hal yang terjadi. Hasil pembelajaran seperti kemampuan, keterampilan, dan sikap maka akan terwujud dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi. Kegiatan tersebut dapat berbentuk individu atau kelompok sehingga dapat menginginkan suatu pekerjaan yang dilakukan dengan baik dan benar agar dapat memperoleh hasil yang memuaskan pada pekerjaan yang dilakukan tersebut. Keberhasilan tersebut akan terlihat dari pemahaman, pengetahuan, maupun keterampilan yang dimiliki oleh seorang peserta didik baik individu maupun kelompok.¹¹ Jika peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajarnya, maka nilai yang di dapat peserta didik akan mencapai KKM yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah (guru mata pelajaran IPS).

Dalam kenyataannya yang ditemui pada Senin, 13 Desember 2021 hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang diperoleh dari sebagian peserta didik belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan. Hal tersebut terjadi

¹⁰ Inka Putri Febryananda and Brillian Rosy, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima Kepada Pelanggan Di SMKN 2 Kediri', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07.04 (2019), 170–74.

¹¹ Maisaroh and Rostrieningasih, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Active Learning Tipe Quiz Team* pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 7.2 (2012), 157–72.

juga pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Batanghari masih berpatokan pada guru (*Teacher Centered*) dengan memanfaatkan buku paket. Seharusnya peserta didik dilatih untuk berpikir dan membuat suatu konsep berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan pada lingkungan dengan berbagai pengalaman yang didapatkan. Dalam hal ini guru diharapkan dapat membangun sebuah konsep untuk membantu peserta didik mengimplementasikan pengalaman-pengalamannya terkait mata pelajaran yang diterima dari sekolah. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik sebagian besar peserta didik tidak mencapai KKM pada mata pelajaran IPS seperti yang terlihat pada tabel berikut ini¹²:

Tabel 1.1

Hasil Penilaian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2021/2022¹³

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai <69	Nilai >69	Presentase Ketuntasan
7.1	69	27	19	8	29,63
7.2	69	26	20	6	23,08
7.3	69	27	20	7	26,92
7.4	69	26	21	5	19,23
7.5	69	26	20	6	23,08

Dari keseluruhan permasalahan yang dijelaskan di atas bahwa dibutuhkan suatu tindakan untuk dapat memperbaiki aktivitas pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dengan cara memilih suatu model pembelajaran yang tepat, yaitu model yang dapat membuat keseluruhan peserta didik terlibat saat

¹² Hasil Wawancara dan Memperhatikan Guru Ketika Sedang Mengajar Pada Tanggal Senin, 13 Desember 2021.

¹³ Data SMP Negeri 2 Batanghari

proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus dituntut untuk dapat memilih suatu model pembelajaran yang berfungsi untuk dapat memberikan semangat pada semua peserta didik secara aktif dan ikut terlibat di dalam pengalaman belajarnya yang nantinya akan dapat meningkatkan pada hasil belajar. Memilih salah satu dari berbagai model pembelajaran untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu model berinteraksi antara dua orang atau lebih pada suatu tema atau situasi yang terjadi. Peserta didik dapat melakukan peran yang sudah ditetapkan dengan tokoh yang dia dapatkan dan hal itu dilakukan dengan bersama-sama melalui peran yang terbuka.¹⁴ Bermain peran adalah cara atau jalan untuk memerankan tingkah laku seseorang dengan cara memposisikan dan membedakan pada situasi peran yang di dapat masing-masing. Pada model tersebut peserta didik diberikan kesempatan untuk bisa mengembangkan suatu imajinasinya saat mendapatkan peran seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan cara mendapat catatan dari guru supaya mereka terlebih dahulu memahami dan menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda yang peserta didik dapatkan. Bermain peran ini peserta didik diberikan kebebasan saat menggunakan benda-benda atau mengkhayalkan seolah benda tersebut sangat diperlukan pada memerankan tokoh yang dia

¹⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, cet. Ke-10, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), h. 163.

bawakan.¹⁵ Berikut ini langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru memberikan lembar skenario ke beberapa peserta didik untuk dapat mempelajari selama dua hari sebelum tampil di depan kelas
- c. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari anggota 5 orang dan menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
- d. Peserta didik yang sudah mendapatkan peran sesuai dengan skenario maka diminta untuk memperagakan skenario
- e. Pada anggota kelompok peserta didik untuk dapat mengamati skenario yang diperagakan
- f. Setelah selesai pementasan, anggota kelompok membahas lembar kerja.
- g. Pada setiap anggota kelompok menyampaikan lembar kerjanya.
- h. Terakhir yaitu kesimpulan.¹⁶

Berdasarkan paparan di atas, untuk mengetahui yaitu efektivitas hasil belajar peserta didik ketika diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas VIII, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023.**

¹⁵ Tien Kartini, 'Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.8 (2007), 1–5.

¹⁶ Ahmad Suriansyah, dkk, h. 103.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilakukan di SMP Negeri 2 Batanghari pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*Teacher Centered*).
2. Guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau metode ceramah.
3. Peserta didik kurang memperhatikan saat pembelajaran karena menganggap kegiatan yang membosankan.
4. Situasi pada kegiatan belajar mengajar kurang kondusif dan kurang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi di atas, peneliti akan membatasi ruang lingkup dari permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Objek penelitian yang peneliti akan diteliti adalah model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).
2. Subjek penelitian yang dibatasi yaitu pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Batanghari.
3. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 September sampai 22 September 2022 di SMP Negeri 2 Batanghari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

“Adakah efektivitas pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

“Untuk mengetahui adakah efektivitas pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.”

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti tulis maka diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai aspek diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat diharapkan untuk menambah dan mengembangkan suatu wawasan, informasi, pemikiran, dan ilmu pengetahuan ke berbagai pihak yang berkepentingan.

b. Sebagai bahan acuan dan juga pertimbangan untuk peneliti dalam menggunakan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPS di SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, sebagai bahan masukan yang khusus untuk mata pelajaran IPS agar menjadikan model pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran.

b. Bagi peserta didik, penerapan pada model pembelajaran IPS dapat memberikan suatu dorongan terhadap peserta didik agar pembelajaran terlibat aktif dan dapat bekerjasama dalam bentuk kelompok. Penulis mengharapkan hasil belajar pada peserta didik dapat meningkat dan juga pembelajaran IPS bukan lagi mata pelajaran yang membosankan.

c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dalam proses pembelajaran yang berfungsi meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat diharapkan untuk bahan referensi selanjutnya dalam melakukan penelitian dan dapat sebagai bahan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berhubungan pada permasalahan yang sama.

G. Penelitian Relevan

Sebelum penulis melakukan penelitian, maka terdapat beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan judul penelitian ini yaitu Bagaimana Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian relevan merupakan penelitian yang terdahulu atau mirip dengan pokok bahasan berupa karya ilmiah. Penulis akan melakukan penelitian yang terkait pokok bahasan yang sama diantaranya yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No.	Penelitian Relevan	Pembahasan	Perbedaan
1.	Milda Sasmita Nasution mahasiswi UIN Sumatra Utara Medan, judul skripsi Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019. ¹⁷	Membahas tentang model <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar. Hasil pada penelitian yang dilakukan oleh Milda yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran, maka untuk dapat	Pada penelitian ini subjek penelitiannya pada siswa MIN/SD sedangkan subjek pada penelitian saya fokus pada efektivitas model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar pada peserta didik SMP.

¹⁷ Milda Sasmita Nasution, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019*, (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan, 2019).

		meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran <i>Role Playing</i> (bermain peran).	
2.	Fitriana Eliska, mahasiswi UIN Raden Intan Lampung, judul skripsi Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung. ¹⁸	Membahas terkait strategi <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriana yaitu pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu.	Pada penelitian ini subjek penelitiannya pada siswa SD/MI sedangkan subjek penelitian saya fokus pada efektivitas model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar SMP.
3.	Ari Yanto, mahasiswi Universitas Majalengka. Judul Jurnal Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) untuk Meningkatkan ¹⁹	Membahas terkait metode bermain peran (<i>Role Playing</i>) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ari Yanto yaitu siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir.	Pada penelitian ini subjek penelitiannya yaitu masalah guru terhadap lemahnya proses pembelajaran. Sedangkan pada penelitian saya subjek penelitiannya yaitu pada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti mengambil penelitian tentang

¹⁸ Fitriana Eliska, *Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung*, (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), 2018.

¹⁹ Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1 No. 1 2015.

			model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.
--	--	--	---

Dari penelitian relevan di atas maka terdapat beberapa kesamaan dengan penelitian ini yaitu pada fokus penelitian yang diteliti sama-sama membahas tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian. Objek penelitian yang terdapat pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mansur, bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang didalamnya meliputi bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰ Menurut Achdiyat dan Utomo, mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan anak yang akan diperolehnya dengan melalui kegiatan belajar. Kemampuan ini dalam bentuk angka-angka yang didapatkan melalui sesudah menjalani proses pembelajaran.²¹ Menurut Isnaini, penggunaan angka yang akan diujikan berfungsi sebagai untuk mengetahui daya ingat pada peserta didik sesudah menerima suatu mata pelajaran.²²

Menurut Sulastridkk, hasil belajar yaitu proses yang dilakukan pada penilaian akhir dengan melalui pengenalan yang sudah dilakukan secara berulang-ulang dan akan tersimpan pada jangka waktu yang sangat panjang atau tidak akan hilang selama-lamanya sebab hasil belajar merupakan bentuk dari pribadi individu yang selalu ingin mencapai suatu

²⁰ Rosichin Mansur, 'Belajar Jalan Perubahan Menuju Kemajuan', *Jurnal Vicratina*, 3.1 (2018), 145.

²¹ Maman Achdiyat and Rido Utomo, 'Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7.3 (2018), 234–45.

²² Muhammad Isnaini, Indah Wigati, dan Resti Oktari, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Torso terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia di SMP Negeri 19 Palembang', *Jurnal Biota*, 2.1, (2016), 82–91.

hasil yang lebih baik lagi maka akan mengubah cara berpikir dan dapat menghasilkan suatu perilaku kerja yang lebih baik.²³

Menurut M. Siri Dangnga dan Andi Abdul Muis, bahwa hasil belajar sebagai tujuan yang sangat penting untuk dinilai karena pada proses melibatkan cara dan strategi yang digunakan dalam belajar juga dinilai penting. Pada proses belajar, hasil belajar, cara belajar dan strategi belajar maka dapat mempengaruhi perkembangan terhadap pola pikir dan skema berpikir seseorang yang berfungsi sebagai upaya untuk memperoleh suatu pemahaman maupun pengetahuan yang bersifat subjektif.²⁴

Menurut Ahmadiyahanto, hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan yang terjadi dalam individu akibat dari usaha yang dilakukan atau interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil individu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara bertahap selama proses belajar mengajar itu berlangsung. Evaluasi dapat dilakukan pada awal pembelajaran, selama pelajaran berlangsung atau pada akhir pelajaran.²⁵

Menurut Imam dan Anggarini, bahwa teori taksonomi bloom ialah klasifikasi atau bisa disebut pengelompokan pada benda menurut ciri-ciri tertentu. Taksonomi bloom pada bidang pendidikan dapat digunakan sebagai klasifikasi tujuan instruksional, ada juga yang menyebutnya sebagai tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, maupun sasaran belajar, maka dapat digolongkan dalam tiga klasifikasi yang umum atau ranah

²³ A. Sulastri., Imran., & Firmansyah, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya', *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3.1 (2006), 90–103.

²⁴ Muhammad Siri Dangnga dan Andi Abdul Muis, *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*, cet.ke-1, (Makassar: Sibuku Makasar, 2015), h. 24.

²⁵ Ahmadiyahanto, 'Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP', *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6.2 (2016), 980–93.

(domain), yaitu: 1) ranah kognitif (berkaitan pada tujuan belajar yang berhubungan kemampuan berpikir), 2) ranah afektif (berkaitan pada perasaan, emosi, sistem nilai, dan perilaku), yang ke-3) ranah psikomotor (berhubungan dengan keterampilan motorik maupun penggunaan otot kerangka).²⁶

Menurut Indah, hasil belajar yaitu perubahan yang diakibatkan pada proses belajar seseorang. Perubahan ini sangat melekat terhadap hasil belajar seseorang pada proses pembelajaran. Bentuk perubahan tersebut merupakan bagian dari hasil pada belajar yang berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan pada hal tersebut memiliki arti yaitu perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Maka perubahan yang terjadi pada hasil belajar akan bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.²⁷

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang dapat berupa angka atau perubahan yang terjadi pada diri sendiri seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan juga tingkah laku.

²⁶ Imam Gunawan and Anggraini Retno Paluti, 'Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif', E-Journal.Unipma, 7.1 (2017), 1–8.

²⁷ Indah Lestari, 'Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika', Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 3.2 (2015), 115–25

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Karena kedua faktor ini dapat mempengaruhi pada proses belajar peserta didik yang dapat menentukan kualitas belajar.

1. Faktor Internal

a. Minat

Menurut Leni, minat adalah perubahan energi yang terjadi dalam diri individu dengan ditandai timbulnya perasaan dan juga reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan tidak adanya tujuan, maka orang tidak akan berminat untuk dapat berbuat sesuatu.²⁸

b. Bakat

Menurut Indah, bakat merupakan kemampuan bawaan yang memiliki potensi harus perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bahwa setiap manusia itu memiliki bakat pada bidang tertentu dengan kualitas yang dimiliki berbeda-beda. Bakat yang dimiliki oleh seseorang dalam bidang tertentu dapat memungkinkan untuk mencapai suatu prestasi pada bidang yang diinginkan.²⁹

²⁸ Leni Marlina and Solehun, 'Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong', *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2.1 (2021), 66–74.

²⁹ Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami, and Salsa Bila Rahma, 'Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata', *Islamika*, 2.1 (2020), 161–69.

c. Motivasi

Menurut Siti, motivasi yaitu kekuatan atau energi pada seseorang ditimbulkan pada tingkat kemauan saat melakukan suatu kegiatan.³⁰

Menurut Maria motivasi adalah seperangkat kekuatan yang terjadi pada diri seseorang pada tuntutan yang timbul dari dalam (internal) atau dapat juga terjadi oleh dorongan dari lingkungan (eksternal).³¹

d. Cara Belajar

Menurut Esti, cara belajar adalah strategi atau cara peserta didik untuk dapat melakukan suatu kegiatan belajar agar mencapai prestasi belajar yang diinginkan. Maka cara belajar tentunya terdapat cara yang baik ataupun cara yang tidak baik sehingga banyak peserta didik yang gagal atau tidak mendapatkan hasil yang diinginkan pada pembelajaran sebab tidak mengetahui cara-cara belajar yang mereka terapkan (efektif) dan kebanyakan belajar hanya mencoba menghafal dari mata pelajaran.³²

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan Sekolah

Menurut Musli, sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal sehingga secara sistematis merencanakan berbagai macam-macam lingkungan pendidikan dengan menyediakan kesempatan untuk peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan belajar. Hal tersebut memiliki

³⁰ Siti Suprihatin, 'Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', Promosi, 3.1 (2015), 73–82.

³¹ Maria Cleopatra, 'Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika', Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 5.2 (2015), 168–81.

³² Esti Dwi Rohmawati and Sukanti Sukanti, 'Pengaruh Cara Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012', Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 10.2 (2012), 153–71.

tujuan untuk membantu orang belajar atau bisa disebut dengan memanipulasi (merekayasa) lingkungan yang caranya memberi kemudahan untuk orang yang belajar.³³

b. Lingkungan Keluarga

Menurut Khafid, keluarga adalah lingkungan yang paling utama bagi perkembangan anak. Di mana keluarga, anak akan mengalami suatu proses sosialisasi untuk pertama kalinya, maka proses ini anak diajarkan dan dikenalkan berbagai macam nilai kehidupan yang sangat berguna untuk dapat menentukan perkembangan anak di masa depan mendatang. Jika keluarga yang harmonis dan menyenangkan akan mendorong anak untuk dapat giat atau disiplin dalam belajar sehingga pada akhirnya akan mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Hal tersebut keluarga merupakan kunci tanggung jawab pada keberhasilan belajar anaknya.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua faktor diatas yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang sangat memiliki hubungan untuk dapat mempengaruhi hasil belajar. Kedua faktor ini merupakan sangat berpengaruh pada seseorang yang sedang belajar karena dapat mendorong dan juga menghambat seseorang yang akan belajar untuk meraih prestasi. Pengalaman pada faktor-faktor ini sangat diperlukan sekali untuk membantu peserta didik mencapai suatu prestasi atau hasil belajar yang lebih maksimal.

³³ Muhammad Muslih, 'Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN Limbangan', Psikologi Pendidikan. Bandung:Remaja Rosdakarya., 1.4 (2016), 41–50.

³⁴ Muhammad Khafid and others, 'Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Ekonomi', Pendidikan Ekonomi, 2.2 (2007), 185–204.

B. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Hanna, Model pembelajaran yaitu sekumpulan strategi didasarkan pada landasan teori dan penelitian tertentu seperti latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung, dan evaluasi pembelajaran ditujukan untuk guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat diukur.³⁵

Menurut Novi, model pembelajaran memiliki arti sebagai bentuk gambaran, prosedur kerja yang tersusun secara sistematis, dan memuat beberapa pikiran tentang uraian atau penjelasan. Uraian atau penjelasan ini menentukan berbagai macam model pembelajaran yang disajikan dan bagaimana proses pembelajaran yang dibangun pada dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem dan lain sebagainya. Selain hal tersebut juga sebagai pedoman untuk merancang suatu aktivitas peserta didik pada belajar yang dapat membantu peserta didik mencari dan mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.³⁶

Menurut Nurdyansyah dan Eni, Model pembelajaran adalah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas yang lain.³⁷

³⁵ Hanna Sundari, 'Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing', Pujangga, 1.2 (2015), 106–17.

³⁶ Novi Marliani, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)*', Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 5.1 (2015), 14–25.

³⁷ Nurdyansyah and Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model*, ed. by Nurdyansyah, Nizmania Learning Center, 1st edn (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016).

Menurut Ramli, peningkatan mutu pada proses pembelajaran dengan melalui sistem belajar peserta didik yang aktif karena kemampuannya untuk dapat memahami materi dipengaruhi oleh sebagian faktor diantaranya yaitu model pembelajaran yang ditetapkan pada saat pelaksanaan pembelajaran langsung. Jika penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan maka peserta didik agar lebih mudah untuk memahami materi pada mata pelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran akan lebih berkesan dan bermakna.³⁸

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk yang tersusun dalam beberapa teori pada mata pelajaran dalam bentuk uraian atau penjelasan yang didalamnya terdapat latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang berguna untuk memahami peserta didik pada mata pelajaran saat proses pembelajaran langsung dan dapat merancang aktivitas peserta didik dalam mencari informasi, ide dan juga keterampilan di akhir pembelajaran dilakukan suatu evaluasi pembelajaran yang berfungsi untuk penilaian terhadap mata pelajaran.

Menurut Nurdyansyah dan Eni, berikut ini merupakan ciri-ciri yang dimiliki model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

³⁸ Ramli Abdullah, 'Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah', *Lantanida Journal*, 5.1 (2017), 13–28.

1. Memiliki suatu misi atau tujuan pendidikan tertentu, seperti model berpikir induktif yang disusun untuk dapat mengembangkan proses berpikir induktif.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan pada kegiatan proses pembelajaran di kelas, contohnya model *synectic* yang disusun untuk memperbaiki suatu kreativitas saat pelajaran mengarang.
3. Mempunyai beberapa model yang dinamakan (1) tahapan pada langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut diatas merupakan suatu pedoman praktis untuk guru yang akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
4. Pada model pembelajaran memiliki dampak sebagai akibat dari terapan. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring yaitu hasil belajar dalam jangka panjang.
5. Membuat rencana persiapan mengajar atau RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) atau bisa disebut desain instruksional sebagai pedoman untuk model pembelajaran yang dipilihnya.³⁹

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yaitu memiliki tujuan atau misi yang dapat membentuk suatu pendidikan tertentu, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai referensi untuk perbaikan pada kegiatan proses pembelajaran.

³⁹ Nurdyansyah and Fahyuni.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Tri, model pembelajaran kooperatif yaitu pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan kelompok kecil peserta didik dalam bentuk kerjasama sehingga dapat memaksimalkan kondisi belajar demi tercapainya tujuan belajar.⁴⁰

Menurut Zuriatu dan Ahmad, model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim dimana tempat dapat mencapai tujuan dan harus mampu membuat setiap peserta didik dapat belajar. Pada anggota tim harus saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.⁴¹

Menurut Amiruddin, model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang lebih mengutamakan adanya kelompok-kelompok dan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan sehingga dapat menerapkan pengetahuan serta keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.⁴²

Menurut Wardah, model pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran lain karena dapat dilihat pada proses pembelajaran lebih menekankan kerjasama dalam kelompok dan tujuan yang ingin dicapai tidak hanya di kemampuan akademik dalam pengertian

⁴⁰ Tri Hartoto, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah, *Jurnal Historia* Vol. 4, No.r 2, (2016), 135.

⁴¹ Zuriatun Hasanah dan Ahmad Shofiyul Himami, Model Pembelajaran Kooperatif dalam menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa, *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, Vol. 1, No. 1, (2021), 2.

⁴² Amiruddin, Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif, *Journal of Education Science (JES)* Vol.4, No.1, (2016), 26.

penguasaan materi akan tetapi adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut.⁴³

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang melibatkan kerjasama kelompok dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan di dalam proses pembelajaran dengan memilih berbagai jenis model pembelajaran kooperatif yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Menurut Bakhrudin, model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) atau bisa disebut dengan sosiodrama. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik yang senang tampil di depan umum. Pada model pembelajaran *Role Playing* menggunakan suatu teknik yaitu mengekspresikan atau menghayati berbagai macam perasaan yang menekankan pada suasana dramatis maka dapat mengungkapkan secara bebas dirinya sendiri secara lisan. Hal tersebut dapat memberi ruang untuk peserta didik menghayati materi dengan mengembangkan suatu imajinasi dan penghayatan pada memerankan suatu tokoh hidup maupun benda mati yang biasanya diperankan lebih dari satu orang.⁴⁴

Menurut Helmiati, model pembelajaran *Role Playing* berfungsi untuk mengajarkan suatu materi pembelajaran yang dapat menekankan pada aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan juga kepribadian

⁴³ Wardah, Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Team-Assisted *Individualization* di SMP, Jurnal Pembelajaran Prospektif, Vol. 5, No. 1, (2020), 34.

⁴⁴ Mukhammad Bakhrudin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya*, cet. ke-1, (Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021), h. 83-84.

peserta didik). Model ini memiliki kesamaan pada model Sosiodrama yang perbedaannya terletak pada skenario, peran dan setting cerita disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kemudian jika dialog dipersiapkan oleh peserta didik dengan cara menyesuaikan pada alur cerita.⁴⁵

Menurut Arleni, model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang mengungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.⁴⁶

Demikian bahwa model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) atau dapat dikatakan sebagai model sosiodrama yaitu suatu model pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif (pembentukan sikap, karakter, dan kepribadian peserta didik) dan memberikan kesempatan kepada peserta didik yang suka tampil di depan umum sehingga peserta didik dapat berimajinasi dalam mengekspresikan dan menghayati peran yang dimainkan secara dramatis dan juga model ini diperankan lebih dari satu orang.

4. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Menurut Anayanti, tujuan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu peserta didik dapat mengembangkan suatu keterampilan dan sikap pada saat memecahkan masalah yang sedang dihadapi dengan melalui pendalaman karakter.⁴⁷ Menurut Dewi, bahwa

⁴⁵ Helmiati, *Model Pembelajaran*, ed. by Lusiana Susanti, 1st edn (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012).

⁴⁶ Arleni Taringan, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5.November (2016), 102–12.

⁴⁷ Anayanti Rahmawati, 'Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1. 2015, 382-392.

tujuan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu dapat meningkatkan suatu kemampuan bersosialisasi contohnya peserta didik mampu menjalin kerjasama antar teman, dan mematuhi aturan permainan. Hal tersebut guru dapat memperhatikan peserta didik yang mampu meningkatkan suatu sikap sosial kepada teman-teman di dalam kelas.⁴⁸

Menurut Utami dkk, bahwa tujuan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan bentuk untuk dapat meningkatkan rasa percaya diri sendiri terhadap peserta didik, maka peserta didik tidak malu untuk mengungkapkan pendapat atau peran yang didapatkan.⁴⁹

Menurut Aida dan Rini, tujuan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada peserta didik misalnya mampu menyesuaikan diri sendiri dengan lingkungan sekitar dan dapat mengembangkan perilaku sosialnya, sehingga dengan adanya kemampuan bersosialisasi peserta didik dapat memerankan tokoh karakter yang akan dimainkan dan juga dapat menyesuaikan lingkungan di sekolah.⁵⁰

Dari berbagai penjelasan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu peserta didik dapat mengungkapkan pendapat di depan umum, dapat

⁴⁸ Mutiara Sari Dewi, 'Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B dalam Bermain Peran', *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2019), 35.

⁴⁹ Rafida Wahyu Tri Utami and Moh Hanafi, 'Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Percaya Diri pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten', *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12.2 (2018), 84.

⁵⁰ Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini, 'Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4.1 (2015).

memecahkan suatu masalah yang dihadapi, dapat meningkatkan bertanggung jawab apa yang dilakukan, selain itu dapat menumbuhkan kemampuan bersosialisasi antar teman.

5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

Menurut Ahmad Suriansyah, berikut ini merupakan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu:

- a. Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Guru memberikan lembar skenario ke beberapa peserta didik untuk dapat mempelajari selama dua hari sebelum tampil di depan kelas
- c. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari anggota 5 orang dan menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
- d. Peserta didik yang sudah mendapatkan peran sesuai dengan skenario maka diminta untuk memperagakan skenario.
- e. Pada anggota kelompok peserta didik untuk dapat mengamati skenario yang diperagakan
- f. Setelah selesai pementasan, anggota kelompok membahas lembar kerja.
- g. Pada setiap anggota kelompok menyampaikan lembar kerjanya.
- h. Terakhir yaitu kesimpulan.⁵¹

⁵¹ Ahmad Suriansyah, dkk, *Strategi Pembelajaran*, cet ke-1, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 103.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yaitu guru dan peserta didik harus siap pada model pembelajaran ini, peserta didik dapat mempersiapkan skenario yang sudah diberikan oleh guru, peserta didik dapat mengamati dan memperagakan skenario yang akan ditampilkan kemudian setelah model pembelajaran ini selesai guru memberikan lembar kerja (evaluasi) dan terakhir guru menyampaikan kesimpulan.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

Menurut Ari, pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terdapat beberapa kelebihan, berikut ini merupakan kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu:

- a. Peserta didik dapat melatih pada diri sendiri untuk bisa memperhatikan dan juga mengingat dari materi skenario yang akan diperagakan, sehingga dapat menghayati secara keseluruhan pada isi skenario terutama materi yang harus diperagakan.
- b. Peserta didik akan dilatih untuk dapat mengungkapkan imajinasinya sesuai dengan peran yang diperagakan.
- c. Bakat dari peserta didik yang terpendam akan dididik oleh guru maka akan terbentuknya suatu generasi seniman dari sekolah.
- d. Terbentuknya kerjasama antar pemain sehingga dapat ditumbuhkan rasa sikap sosial yang sebaik-baiknya pada saat menghargai karya maupun hasil belajar peserta didik yang lain.

- e. Peserta didik mendapatkan suatu pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab masing-masing.
- f. Bahasa lisan (komunikasi) pada peserta didik dapat dibentuk menjadi suatu bahasa yang baik sehingga dapat mudah difahami oleh orang lain.

Kelemahan dari model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu sebagai berikut:

- a. Beberapa peserta didik yang tidak ikut pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) maka mereka akan menjadi kurang aktif.
- b. Terlalu banyak memakan waktu yang panjang mulai dari persiapan ataupun pelaksanaan pada saat pertunjukkan.
- c. Mengutamakan tempat yang sangat luas untuk dapat memainkan model pembelajaran ini, apabila tempat untuk bermain kurang luas maka akan kesulitan untuk dapat bergerak dengan bebas.
- d. Jika kelas yang lain sedang belajar maka model pembelajaran ini akan terganggu pada suara pemain yang sedang memperagakan dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan pada saat penampilan pementasan selesai dan lain sebagainya.⁵²

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yaitu terutama pada kelebihanannya peserta didik yang kurang aktif untuk mengungkapkan pendapatnya maka akan dapat berpartisipasi dan berani

⁵² Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Cakrawala Pendas*, I.1 (2015), 53–57.

mengungkapkan pendapatnya sehingga peserta didik menjadi aktif, peserta didik dapat belajar memegang tanggung jawab dari peran yang didapatkan. Sedangkan pada kelemahannya model pembelajaran ini sangat banyak membutuhkan waktu yang cukup panjang dan juga mengganggu kelas lain yang sedang belajar.

C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Diani, Ilmu Pengetahuan Sosial yang merupakan terjemahan dari *social studies*, IPS dilihat pada sejarah perkembangan dari *social studies* yang berasal dari Amerika Serikat, sehingga pemikiran tersebut diperkuat dengan beberapa publikasi ilmiah termasuk *National Council for the Social Studies* (NCSS) dimulai tahun 1935 sampai sekarang. *Social studies* merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dengan tujuan pendidikan. Sedangkan untuk sosial disamakan dengan *social studies* karena terdiri dari aspek ilmu sejarah, ilmu antropologi, psikologi, ilmu geografi, dan filsafat sehingga pada praktiknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di perguruan tinggi. Kemudian untuk pengertian yang lain bahwa IPS yaitu suatu mata pelajaran sekolah yang berada di sekolah dasar maupun sampai ke Sekolah Menengah

Pertama yang di dalamnya tercantum oleh beberapa materi pembelajaran sejarah maupun ilmu-ilmu sosial.⁵³

Menurut Mukminan dan Edi, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah mata pelajaran yang berada di sekolah dan di tata dalam suatu fenomena, masalah, dan fakta sosial melalui pendekatan interdisipliner dengan melibatkan pada cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Dengan demikian IPS dapat disebut sebagai bidang studi mengenai gabungan antara ilmu-ilmu dalam beberapa kumpulan ilmu-ilmu sosial dan humaniora sehingga dapat mengeluarkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi pada saat memecahkan masalah-masalah sosial kebangsaan. Hal tersebut menyangkut pada bahan kajian mengenai peristiwa, selengkap dengan fakta-fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan pada isu-isu aktual, gejala, dan masalah-masalah atau realitas sosial dan potensi daerah.⁵⁴

Menurut Mukminan dan Edy, IPS di Indonesia disebut sebagai sebuah perjanjian untuk dapat menunjuk dengan istilah lain dari *social studies*. Menunjuk hal tersebut merupakan sifat dari gabungan ilmu-ilmu sosial atau disebut dengan *integrated social sciences*. Sifat dari gabungan tersebut seharusnya menjadi ciri utama pada mata kajian yang disebut sebagai IPS. IPS yaitu kajian mengenai studi integratif yang berhubungan

⁵³ Diani Ayu Pratiwi, dkk, *Konsep Dasar IPS*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h.1.

⁵⁴ Mukminan Edy Surahman, 'Peran Guru Ips sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP', *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4.1 (2017), 1–13.

dengan kehidupan manusia dalam bermacam-macam ruang dan waktu pada seluruh aktivitas yang dilakukan. Dengan kata lain, bahwa IPS adalah bentuk kajian yang tergantung pada kehidupan sosial terjadi di masyarakat dan lingkungan yang dapat dikaitkan pada kepentingan pendidikan dan pembentukan terhadap para pelaku sosial.⁵⁵

Dari paparan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS yaitu mata pelajaran yang mengembangkan suatu kemampuan atau pengalaman terjadi di lingkungan sekitar maupun di masyarakat dituangkan ke dalam pelajaran yang terdiri dari sejarah, geografi, ekonomi, psikologi, sosiologi, dan antropologi.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup pada materi pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Batanghari Kelas VIII yaitu sebagai berikut:

- a. Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN
- b. Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan
- c. Keunggulan dan Keterbatasan Antar ruang Pengaruhnya terhadap Kegiatan Ekonomi, Sosial, Budaya di Indonesia dan ASEAN
- d. Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan

Menurut Nurul, IPS dalam ruang lingkup menggambarkan situasi yang terjadi pada interaksi individu ataupun kelompok di masyarakat baik secara lingkungan fisik maupun lingkungan sosial seperti keluarga,

⁵⁵ Edy Surahman.

tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa atau kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia.⁵⁶ Selain itu ruang lingkup pada IPS membahas tentang persoalan yang dikaitkan dengan lingkungan sosial, lingkungan psikologi, ataupun lingkungan alam. Lingkungan tersebut dapat menjadi sebuah objek kajian pembelajaran IPS di sekolah dan juga sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPS.

Maka materi yang akan dikaji pada pembelajaran IPS ini yaitu Mobilitas Sosial yang terdiri sebagai berikut:

1. Pengertian Mobilitas Sosial

Mobilitas sosial berasal dari bahasa latin yaitu *mobilis* yang berarti mudah dipindahkan atau banyak bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Sedangkan kata sosial memiliki arti seseorang atau sekelompok masyarakat pada kelompok sosial. Jadi mobilitas sosial adalah perpindahan posisi seseorang atau sekelompok orang dari lapisan yang satu ke lapisan lain. Jika seseorang yang mengalami perubahan kedudukan (status) sosial dari suatu lapisan ke lapisan lain baik menjadi lebih tinggi maupun menjadi lebih rendah dari sebelumnya ataupun hanya berpindah peran tanpa mengalami perubahan kedudukan yang merupakan mobilitas sosial.⁵⁷

2. Bentuk-bentuk Mobilitas Sosial

Berdasarkan bentuknya, mobilitas sosial dibedakan menjadi dua yaitu mobilitas sosial vertikal dan mobilitas sosial horizontal. Mobilitas

⁵⁶ Nurul Delilah, 'A 52_Kajian Kebijakan Kurikulum IPS', *Kajian Kebijakan Kurikulum MP IPS-2007*, 2007, i-22.

⁵⁷ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

sosial positif/naik merupakan perubahan atau dampak yang akan lebih mempercepat pada tingkat perubahan sosial masyarakat ke arah yang lebih baik. Mobilitas sosial negatif/turun yaitu perubahan atau dampak yang lebih mempercepat tingkat perubahan sosial masyarakat ke arah yang lebih buruk.

a. Mobilitas Vertikal

Mobilitas sosial vertikal yaitu perpindahan seseorang atau kelompok dari suatu kedudukan sosial ke kedudukan sosial yang lain tidak sederajat, baik pindah ke tingkat tinggi (*social climbing*) maupun turun ke tingkat lebih rendah (*social sinking*).⁵⁸

1. Mobilitas Vertikal ke Atas (*Sosial Climbing*)

Social climbing adalah mobilitas yang terjadi karena adanya peningkatan status atau kedudukan seseorang atau kenaikan seseorang dalam berstatus sosial rendah ke status sosial yang lebih tinggi.⁵⁹

2. Mobilitas Vertikal ke Bawah (*social sinking*)

Social sinking yaitu proses penurunan sosial atau kedudukan seseorang yang dapat menimbulkan gejolak kejiwaan bagi seseorang karena ada perubahan pada hak dan kewajibannya.⁶⁰

b. Mobilitas Horizontal

Mobilitas sosial horizontal merupakan perpindahan pada status sosial atau sekelompok orang dalam lapisan sosial yang sama. Maka mobilitas horizontal yaitu peralihan individu atau objek-objek sosial

⁵⁸ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁵⁹ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶⁰ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

lainnya dari suatu kelompok sosial ke kelompok sosial lainnya yang sederajat sehingga tidak terjadi perubahan dalam derajat kedudukan seseorang.⁶¹

1. Faktor-faktor Pendorong dan Penghambat Mobilitas Sosial

Faktor pendorong dan terjadinya mobilitas sosial adalah:

a. Faktor Struktural

Kedudukan yang tinggi bukan lagi didasarkan pada keturunan, tetapi pada kemampuan hingga kemudian dipercaya menjadi pemimpin.⁶²

b. Faktor individu

Setiap individu memiliki perbedaan pada sikap, pengetahuan dan keterampilan. Contohnya anak kembar memiliki suatu pengetahuan dan keterampilan yang relative setara tapi belum tentu menjadi berhasil dalam melaksanakan mobilitas sosial ke atas. Hal tersebut dapat disebabkan keberhasilan individu sangat ditentukan sikap dan perilaku individu tersebut.⁶³

c. Faktor Sosial

Setiap perjuangan selalu diawali dari ketidakpuasan. Ketidakpuasan akan status sosial mendorong manusia untuk berusaha berjuang dengan sungguh-sungguh.⁶⁴

⁶¹ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶² Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶³ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶⁴ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

d. Faktor ekonomi

Keadaan ekonomi memudahkan individu dan kelompok melakukan mobilitas sosial. Masyarakat dengan kondisi ekonominya baik akan cenderung lebih mudah untuk melakukan mobilitas sosial. Dengan adanya kondisi ekonomi yang baik maka dapat memperoleh modal, pendidikan, dan kesempatan lainnya.⁶⁵

e. Faktor politik

Indonesia sangat bersyukur memiliki stabilitas politik yang baik. Sebab kondisi Negara yang aman dan damai sehingga para pemimpin dapat menjalankan roda pembangunan dengan baik. Oleh karena itu semua rakyat berperan aktif dalam pembangunan.⁶⁶

f. Kemudahan dalam Akses pendidikan

Jika suatu pendidikan dapat berkualitas akan mudah di dapat pada setiap orang untuk melakukan pergerakan/mobilitas dengan berbekal ilmu yang diperolehnya. Sebaliknya, jika kesulitan dalam mengakses pendidikan yang bermutu maka orang menjadikan suatu pendidikan tidak menjalani dengan bagus sehingga akan sulit untuk mengubah status karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan.⁶⁷

Berikut ini merupakan faktor penghambat mobilitas sosial yaitu:

a. Kemiskinan

Faktor ekonomi yang dapat membatasi sosial. Karena masyarakat miskin, dalam mencapai status sosial tertentu merupakan

⁶⁵ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶⁶ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶⁷ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

hal yang sangat sulit. Disebabkan oleh pendidikan yang rendah akan berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia dengan diakibatkan tingkat kemudahan untuk mendapatkan pekerjaan terbatas.⁶⁸

b. Diskriminasi

Diskriminasi yaitu perbedaan perlakuan karena alasan perbedaan bangsa, suku, ras, agama, dan golongan.⁶⁹

2. Saluran-saluran Mobilitas Sosial

Berikut ini merupakan contoh saluran-saluran mobilitas sosial:

a. Pendidikan

Pendidikan yaitu salah satu saluran untuk mobilitas sosial vertikal yang digunakan melalui pendidikan sehingga orang dapat mengubah statusnya. Lembaga-lembaga pendidikan umumnya merupakan saluran yang konkret dari mobilitas vertical ke atas, dianggap sebagai *social elevator* (perangkat) untuk dapat mengangkat seseorang dari kedudukan rendah ke kedudukan yang lebih tinggi. Dan pendidikan memberikan kesempatan pada setiap orang untuk mendapatkan kedudukan yang lebih tinggi.⁷⁰

b. Organisasi Politik

Banyak sekali contoh orang yang meniti perjuangan karir di organisasi politik dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi. Jika seseorang menjadi anggota partai politik yang professional dan

⁶⁸ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁶⁹ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁷⁰ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

memiliki dedikasi tinggi kemungkinan besar akan cepat pula mendapatkan status yang semakin tinggi pada partai politiknya sampai akhirnya menjadi anggota dewan legislatif.⁷¹

c. Organisasi Ekonomi

Organisasi bergerak pada bidang perusahaan ataupun jasa yang memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi seseorang untuk mencapai mobilitas sosial vertikal. Contohnya seperti koperasi dan badan usaha.⁷²

d. Organisasi Profesi

Organisasi profesi yaitu himpunan orang-orang yang memiliki profesi yang sama sehingga mereka akan kompak dan kuat mempertahankan profesinya.⁷³

3. Dampak Mobilitas Sosial

a. Mendorong seseorang untuk lebih maju

Terbukanya kesempatan untuk pindah dari strata ke strata yang lain menimbulkan motivasi yang tinggi pada diri seseorang untuk maju di berbagai bidang.⁷⁴

b. Mempercepat tingkat perubahan sosial

Mobilitas sosial akan lebih baik dalam mempercepat pada tingkat perubahan sosial masyarakat ke arah yang lebih baik. Perubahan akan lebih cepat terjadi karena didukung oleh sumber daya

⁷¹ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁷² Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁷³ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁷⁴ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

manusia yang berkualitas maka perlu peningkatan kualitas pendidikan.⁷⁵

c. Meningkatkan intergrasi sosial

Mobilitas sosial dapat meningkatkan integrasi sosial. Karena perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat akan mendapat respon yang berbeda dari masyarakat lain. Respon tersebut dapat berupa tantangan, namun juga dapat berupa penerimaan. Penerimaan tersebut diakibatkan mobilitas sosial tentu merupakan salah satu dari contoh terjadinya integrasi dalam masyarakat.⁷⁶

Sedangkan dampak negatif mobilitas sosial yaitu:

a. Terjadinya Konflik

Mobilitas sosial merupakan salah satu perjuangan manusia dan kelompok sosial untuk mencapai posisi sosial yang semakin tinggi. Hal ini sangat wajar jika menimbulkan suatu persaingan yang kerap juga memicu konflik. Dalam kehidupan manusia, persaingan tidak dapat dihindarkan dan selalu muncul dengan berbagai kategorinya hingga bisa terjadinya konflik.⁷⁷

b. Gangguan Psikologis

Seseorang yang memiliki jabatan kadang suka khawatir kehilangan jabatan. Karena jabatan tersebut yang sudah dimiliki sudah lepas, sehingga kadang ia tidak rela melepaskan jabatan tersebut. Oleh sebab itu banyak sekali orang yang telah kehilangan

⁷⁵ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁷⁶ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

⁷⁷ Iwan Setiawan, dkk, h. 145-156.

jabatannya baik diganti ataupun karena sudah selesai masa tugasnya (pensiun), akan mudah gelisah. Hal tersebut merupakan gangguan psikologis dan dapat membahayakan diri sendiri karena berkepanjangan yang akan melahirkan berbagai penyakit psikis dan fisik lainnya.⁷⁸

Berdasarkan materi pembelajaran pada kajian Mobilitas Sosial yang akan diteliti, terdapat di dalam silabus kurikulum 2013 yaitu:

Tabel 2.1
KI dan KD Mobilitas Sosial

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan
KI-2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong, santun, percaya diri) dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	
KI-3 Memahami pengetahuan	3.1 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan. ⁷⁹

⁷⁸ Iwan Setiawan, dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII*, Cet. ke-3, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017), h. 145-156.

⁷⁹ Silabus Guru IPS SMP Negeri 2 Batanghari.

<p>(faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>KI-4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	
--	--

3. Tujuan Pembelajaran IPS di SMP

Berdasarkan Rahmad, bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu dapat mengembangkan suatu kemampuan peserta didik yang tanggap akan masalah diri sendiri, masalah sosial yang timbul di masyarakat, mempunyai sikap mental positif yang lebih tinggi pada saat perbaikan yang sedang menimpa, dan berpengalaman akan cara mengatasi pada setiap masalah yang sedang terjadi dalam kehidupan sehari-hari di

lingkungan keluarga, bukan hanya yang menimpa pada diri sendiri ataupun yang terjadi pada masyarakat secara luas.⁸⁰

Berdasarkan Arif dkk, bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu memberi bekal peserta didik pada kemampuan mendasar yang berfungsi untuk mendidik terhadap perkembangan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, sebagai bekal untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu tujuan pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 adalah (1) mengomposisikan bahan, informasi, atau kemampuan yang sudah dimiliki pada manusia dan lingkungan agar lebih bermakna, (2) lebih terbuka pada berbagai macam masalah sosial, tanggap akan logika yang terjadi dan bertanggung jawab, dan (3) mempererat rasa toleransi terhadap persaudaraan di lingkungan masyarakat.⁸¹

Berdasarkan Sapriya bahwa ,tujuan pembelajaran IPS yaitu diharapkan peserta didik dapat mempersiapkan bagian dari warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) berfungsi untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial dan juga kemampuan

⁸⁰ Rahmad, 'Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar', Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 2.1 (2016), 68.

⁸¹ Arif Purnomo, Abdul Muntholib, and Syaiful Amin, 'Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Kontroversi (Controversy Issues) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang', Jurnal Penelitian Pendidikan, 33.1 (2016), 13–26.

dapat mengambil keputusan dan berpartisipasi pada saat berbagai macam kegiatan kemasyarakatan supaya menjadi warga negara yang baik.⁸²

Berdasarkan Wahyu dan Dede bahwa, tujuan pembelajaran IPS di SMP adalah peserta didik dapat mengembangkan berbagai potensi-potensi supaya lebih peka pada masalah sosial yang terjadi di masyarakat, mempunyai rasa sikap positif saat perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan mampu mengamati pada masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri ataupun di masyarakat, berbangsa dan bernegara.⁸³

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SMP adalah dapat mengembangkan kemampuan untuk tanggap terhadap masalah pribadi maupun masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memberikan bekal kepada peserta didik dalam menumbuhkan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan untuk melanjutkan pendidikan ke lebih tinggi, bertanggung jawab akan masalah yang dihadapi dan mampu memecahkan masalah tersebut.

⁸² Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, cet. ke-9, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h.12.

⁸³ Wahyu Bagja Sulfemi and Dede Supriyadi, 'Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Ilmiah Edutecno*, 18.2 (2018), 1–19.

D. Kerangka Berpikir

Inti pada hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada perilaku peserta didik menghasilkan suatu pengetahuan bertambah pada pembelajaran IPS yang merupakan akibat dari belajar. Peserta didik memperoleh perubahan hasil belajar dikarenakan proses belajar mengajar mata pelajaran IPS. Pengaruh yang sangat besar dalam mencapai proses belajar mengajar yaitu pada saat penggunaan dan pemilihan strategi yang akan digunakan. Pada proses pembelajaran peserta didik dapat memberikan suatu pendekatan yang berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

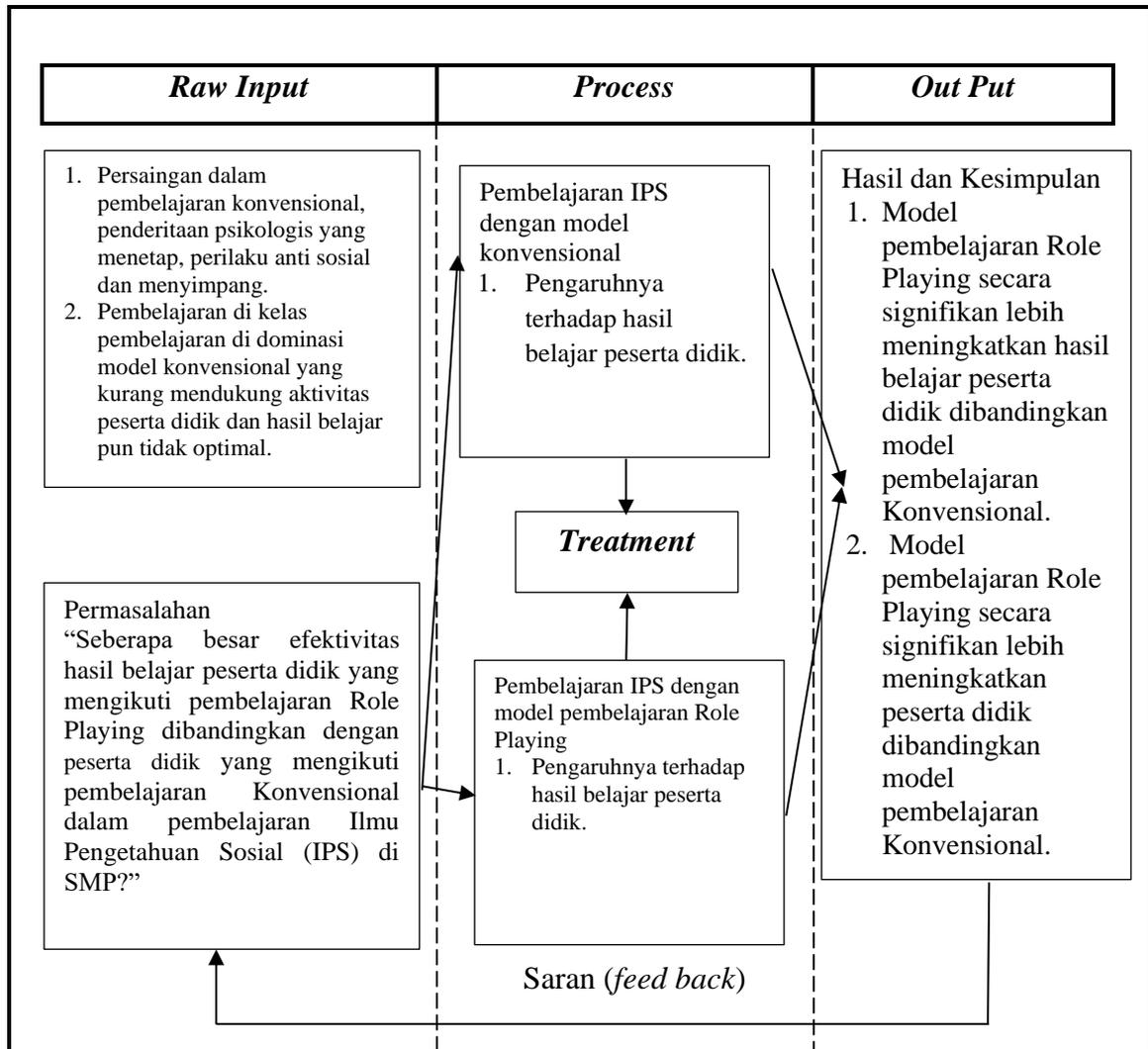
Penelitian dilakukan dari pemikiran IPS sebagai ilmu pokok yang bahasannya berupa ilmu fisik dan ilmu sosial. IPS mempelajari tingkah laku masyarakat mulai dari perseorangan sampai kelompok atas dasar realitas dan fenomena sosial. Cara untuk mencari tahu tentang dasar realitas dan fenomena sosial yang dapat mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya) terdapat pada kurikulum IPS di SMP.

Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran diskusi dan juga bagian pada model pembelajaran kooperatif. *Role Playing* dapat disebut dengan bermain peran sebab dalam proses pembelajaran dapat menekankan pada kemampuan keterampilan

peserta didik sehingga dapat memerankan skenario dan fungsi kepada pihak lain di kehidupan nyata. Model pembelajaran *Role Playing* membuat peserta didik menjadi lebih aktif di kelas dan mendapatkan suatu arti identitas diri sendiri di kehidupan sosial sehingga dapat memecahkan masalah dengan dukungan terhadap kelompok.

Penelitian ini kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada saat proses pembelajaran. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional pada saat proses pembelajaran. Maka seberapa besar efektivitas terhadap model pembelajaran ini sehingga dapat diharapkan akan meningkat pada hasil belajar IPS kelas VIII. Berikut ini merupakan alur kerangka berpikir yang dapat dilihat dari gambar sebagai berikut:

Gambar 2.1
Rancangan Kerangka Berpikir Penulis



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁸⁴ Berdasarkan landasan teori, rumusan masalah dan kerangka berpikir di atas, sehingga hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

Ha : Terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

⁸⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet. ke-1 (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 99.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian atau bisa disebut dengan desain penelitian adalah rancangan yang dibuat oleh peneliti untuk mempersiapkan kegiatan, seperti judul penelitian, penegasan masalah, alasan mengadakan penelitian, tujuan meneliti, kegunaan hasil penelitian, landasan teori, penelaahan kepustakaan, metodologi, langkah-langkah jadwal kerja dan pembiayaan.⁸⁵ Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur, tegas, dan teratur, sehingga tahapannya dari awal sampai akhir pada penelitian sudah dapat diramalkan. Penelitian ini banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, terhadap data tersebut dan penyajian hasil. Penyajian hasil berbentuk gambar, tabel, grafik atau tampilan lain yang representative (mewakili) sehingga akan meningkatkan serapan pembaca dan dapat mempermudah penyampaian informasi.⁸⁶

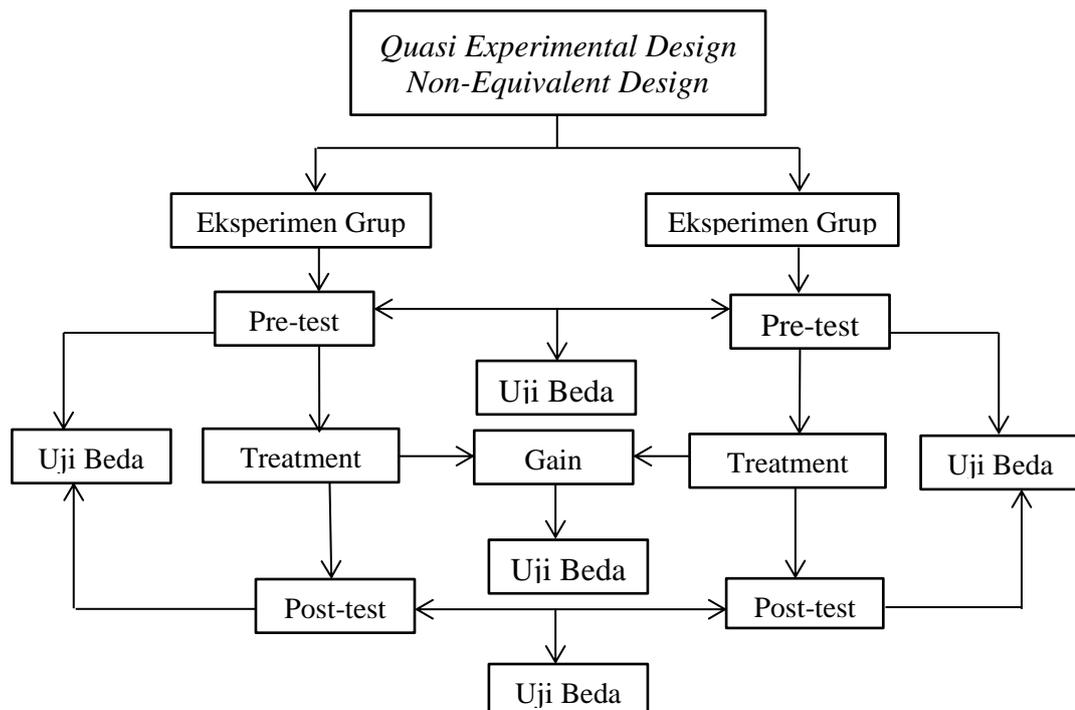
Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya karena untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Akan

⁸⁵ M Khanif, 'Metodologi Penelitian Ditinjau dari Model-model Penelitian', Jurnal Ilmiah Arsitektur. 8.2 (2011), 40–45.

⁸⁶ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. by Husnu Abadi, I (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020).

tetapi, desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*.⁸⁷ *Quasi Experimental Design* ini menggunakan rancangan dengan *Non-Equivalent Design*. Penelitian *Quasi Experimental Design* adalah penelitian dengan menggunakan subjek kelompok belajar yang akan diberi perlakuan bukan mengambil subjek secara acak.⁸⁸ *Non-Equivalent Design* yaitu kelompok tidak dipilih secara random dan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pretes, selanjutnya diberikan perlakuan dan diakhiri dengan postes. Kelompok kontrol diberikan pretes, tanpa diberikan perlakuan dan diakhiri dengan postes.⁸⁹

Gambar 3.1
Design pada Quasi Experimental Design



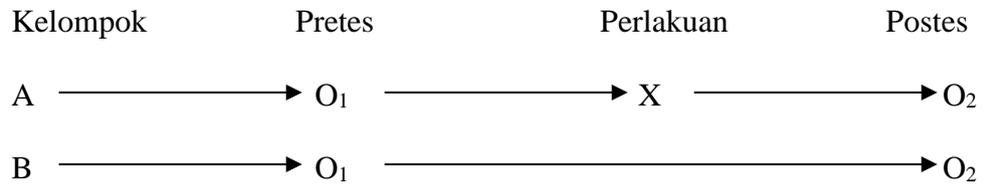
⁸⁷ Sugiono, h.118.

⁸⁸ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, cet. ke-1 (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 107.

⁸⁹ Fajri Isma, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*, cet. ke-1 (Jakarta: Kencana, 2018), h. 3.

Berikut rancangan penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini:

Gambar 3.2
Desain Penelitian



Keterangan:

A = kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan

B = kelompok Kontrol

O₁ = tes awal sebelum perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen

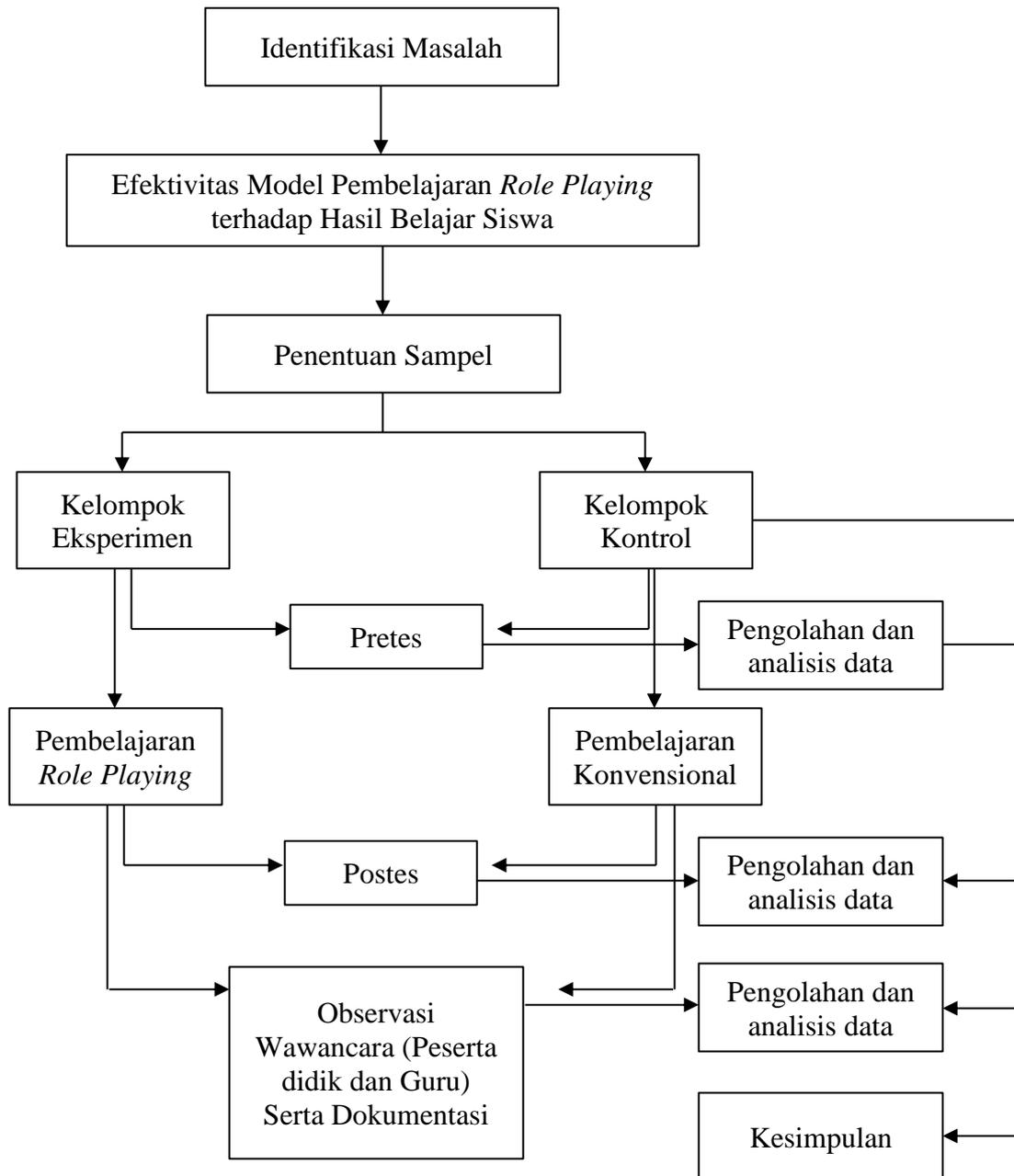
O₂ = tes akhir setelah perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen

X = perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

B. Alur Penelitian

Langkah-langkah dalam mewujudkan desain penelitian ditunjukkan dalam alur penelitian pada gambar berikut:

Gambar 3.3
Alur Penelitian



C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan serangkaian acuan yang lengkap dan jelas mengenai apa yang harus diamati dan mengukur variabel untuk di uji kebenarannya.⁹⁰ Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini:

1. *Role Playing* (bermain peran) merupakan pemaparan materi pembelajaran dengan memperagakan dalam bentuk uraian. Beberapa peserta didik diperbantukan untuk memerankan semua bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Langkah pokok bermain peran adalah memilih situasi, mempersiapkan kegiatan, memilih peserta, mempersiapkan penonton, pelaksanaan kegiatan bermain peran, mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.
2. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu kemampuan peserta didik dalam memenuhi target belajar satu kompetensi belajar melalui tes hasil belajar IPS materi mobilitas sosial selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Pilihan ganda adalah bentuk soal dengan beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban a, b, c, d.

⁹⁰ Edie Sugiarto, 'Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian dan Perhatian setelah Transaksi terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda pada Ud. Dika Jaya Motor Lamongan', *Penelitian Ilmu Manajemen*, I.01 (2016), 34–47.

D. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah masalah-masalah terhadap variable batasan yang dijadikan untuk pedoman penelitian akan memudahkan saat melaksanakan penelitian di lapangan dan dapat mempertegas masalah apa yang dapat diteliti.⁹¹ Definisi konseptual variable dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Role Playing

Variabel bebas (independen) yaitu variable ini menjadi penyebab data yang mempengaruhi atau mempunyai kemungkinan teoritis akan berdampak di variable lain dengan dilambangkan huruf X. Variabel bebas terlebih dahulu muncul (ada) sehingga mengikuti variabel lainnya dan tidak boleh sembarangan menentukan variabel tersebut.⁹² Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) atau model sosiodrama yaitu suatu model pembelajaran yang menekankan aspek afektif sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan imajinasinya dalam mengekspresikan dan menghayati peran yang dimainkan secara dramatis model ini diperankan lebih dari satu orang.

Langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan,

⁹¹ Deby Utami Hersya Fitri, Pengaruh Penggunaan Media Sosial Whatsapp terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Anak dengan Hambatan Pendengaran SMPLB, (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2020), 22.

⁹² Erika Apulina Sembiring, Pengaruh Metode Pencatatan Persediaan dengan Sisitem Periodik dan Perpetual Berbasis SIA terhadap Stock Opname pada Perusahaan Dagang di PT Jasum Jaya , Jurnal Accumulated, Vol. 1 No. 1, (2019), 71.

- b. Guru memberikan lembar skenario ke beberapa peserta didik untuk dapat mempelajari selama dua hari sebelum tampil di depan kelas,
- c. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari anggota 5 orang dan menjelaskan kompetensi yang akan dicapai,
- d. Peserta didik yang sudah mendapatkan peran sesuai dengan skenario maka diminta untuk memperagakan scenario,
- e. Pada anggota kelompok peserta didik untuk dapat mengamati skenario yang diperagakan,
- f. Setelah selesai pementasan, anggota kelompok membahas lembar kerja,
- g. Pada setiap anggota kelompok menyampaikan lembar kerjanya,
- h. Terakhir yaitu kesimpulan.⁹³

2. Hasil Belajar

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi karena menjadi akibat adanya variabel bebas pada perubahan variabel. Oleh karena itu, variabel ini disebut juga variabel tergantung yang diamati dan diukur untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas dengan dilambangkan huruf Y.⁹⁴ Variabel dalam penelitian ini yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah proses yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang dapat berupa angka atau perubahan yang terjadi pada diri sendiri seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap

⁹³ Ahmad Suriansyah, dkk, 103

⁹⁴ Maria Magdalena Minarsih, Strategi Perusahaan dalam Penanganan Berkurangnya Fokus Pegawai di Kecamatan Gunungpati, Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi Terapan, Vol. 10 No. 2 (2019), 154.

dan juga tingkah laku. Hasil belajar dalam penelitian ini berbentuk tes dalam materi pembelajaran mobilitas sosial. Indikator dalam materi mobilitas social setelah terjadi perubahan pada kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1
Klasifikasi Penilaian

Nilai	Deskripsi
80-100	Baik sekali, dapat mengingat, mengetahui, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pada semua kompetensi dasar.
70-79	Baik, dapat mengingat, mengetahui, menerapkan, menganalisis, sebagian besar kompetensi dasar tetapi kurang bisa mengevaluasi dua kompetensi besar.
60-69	Cukup baik, dapat mengingat, mengetahui, menerapkan sebagian kompetensi dasar tetapi kurang bisa menganalisis dan mengevaluasi beberapa kompetensi dasar.
50-59	Kurang, hanya dapat mengingat, mengetahui, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi sebagian kecil kompetensi dasar.
0-49	Sangat kurang, hanya dapat mengingat, mengetahui, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi satu atau dua kompetensi dasar saja.

E. Populasi, dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan semua objek penelitian yang memiliki ciri dan karakter tertentu ditentukan oleh peneliti untuk sumber data dan pengambilan kesimpulan menurut data yang telah terkumpul.⁹⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2

⁹⁵ Zulkarnain Lubis, *Statistika Terapan untuk Ilmu-ilmu Sosial dan Ekonomi*, cet. ke-1 (Yogyakarta: ANDI, 2021), h.93.

Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 133 peserta didik.

Tabel 3.2
Sebaran Populasi⁹⁶

KELAS	JUMLAH SISWA
8.1	27
8.2	27
8.3	28
8.4	26
8.5	26
Jumlah	133

2. Sampel

Sampel adalah sebagian populasi yang dapat mewakili dan menggambarkan semua populasi.⁹⁷ Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 133 peserta didik. Teknik sampling yaitu suatu teknik pengambilan sampel berfungsi untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian yang akan dilakukan.⁹⁸ Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. *Simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel secara acak dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama menjadi anggota sampel tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Hal ini dilakukan apabila anggota populasi dianggap

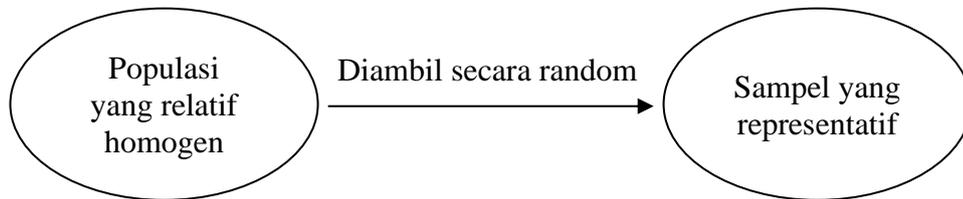
⁹⁶ Profil sekolah SMP Negeri 2 Batanghari.

⁹⁷ Ibid, h. 94

⁹⁸ Ari Bramasto, 'Analisis Perputaran Aktiva Tetap dan Perputaran Piutang Kaitannya terhadap Return On Assets Pada Pt. Pos Indonesia (Persero) Bandung', *Jurnal Ekonomi Unikom*, 9.2 (2007), 215–30.

homogen karena nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) hampir sama tiap kelas.⁹⁹

Gambar 3.4
Teknik *Simple Random Sampling*



Dalam penelitian ini, kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari yang berjumlah 5 kelas yaitu 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, dan 8.5 kelima kelas tersebut diberikan nomor urut. Kemudian menuliskan nomor urut tersebut ke secarik kertas kecil dan diletakkan dalam wadah. Kertas kecil dalam wadah tersebut diaduk kemudian ditarik dua kertas yang akan dijadikan sampel. Sehingga didapatkan kelas 8.2 yang berjumlah 27 peserta didik dan 8.3 yang berjumlah 28 peserta didik sebagai sampel dalam penelitian ini. Dimana kelas 8.3 sebagai kelas eksperimen dan 8.2 sebagai kelas kontrol.

⁹⁹ Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, cet. ke-1, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), h. 104.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data pada penelitian yang diinginkan.¹⁰⁰ Pengumpulan data diperoleh dari tes hasil belajar IPS, kepada peserta didik yang diberikan selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Tes merupakan instrumen untuk mengukur perilaku atau kinerja. Alat ukur dalam penelitian ini berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik dengan tugas kognitif. Tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari dari segi kognitif yaitu lembar tes soal pilihan ganda 20 soal. Hasil belajar didapat dari pretest dan posttest sehingga dapat diperoleh kenaikan KKM setelah perlakuan.
2. Observasi peneliti mengamati secara langsung objek yang ditelaah. Data yang dapat diobservasi adalah kegiatan guru dalam pelaksanaan mengajar terkait proses pembelajaran IPS di kelas VIII dan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.
3. Dokumentasi adalah mencari data mengenai variable yang akan diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini bersifat sekunder karena sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi diperoleh dari data nama peserta didik, hasil belajar, dan nilai KKM peserta didik SMP Negeri 2 Batanghari.

¹⁰⁰ Husnul Khaatimah and Restu Wibawa, 'Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2.2 (2017), 76–87

G. Instrumen Penelitian

1. Tes

Instrumen penelitian yaitu alat pemenuhan sebagai persyaratan akademis yang dapat digunakan untuk mengukur objek atau mengumpulkan data pada variable tertentu.¹⁰¹ Instrumen dalam penelitian ini berbentuk tes. Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan menilai pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan pemahaman IPS peserta didik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

Pada penelitian ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Kemudian tes akhir untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. Tes awal (*pretest*) diberikan sebanyak 20 soal yang berupa pilihan ganda. Tes pilihan ganda digunakan untuk melihat kemampuan belajar peserta didik memilih jawaban berdasarkan pilihan yang telah disediakan. Setiap soal yang dijawab benar diberikan bobot skor 1 dan jawaban yang salah diberikan skor 0 dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

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

¹⁰¹ Eva Dwi Kumala Sari, dkk, *Pengembangan Instrumen Penelitian Sosial (Konsep, Tahapan dan Contoh Instrument, Analisis Data menggunakan SPSS dan M-Plus dan Winsteps)*, Cet. ke-1, (Jombang: Kun Fayakun, 2021), h. 2.

Taksonomi Bloom adalah referensi untuk alat evaluasi pada seorang guru maupun calon guru. Jika alat evaluasi tidak dipelajari oleh guru atau calon guru akan kesulitan untuk melakukan suatu penelitian. Oleh sebab itu sangat penting bagi guru dan calon guru harus paham betul tentang taksonomi bloom dan cara mengaplikasikan sebagai alat evaluasi. Taksonomi bloom adalah suatu pengelompokan tujuan pendidikan yaitu tujuan pembelajaran atau sasaran pembelajaran yang terdapat dalam 3 ranah didalamnya seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif yang terdiri dari C1 (ingatan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (evaluasi).¹⁰² Di dalam penelitian ini peneliti mengambil taksonomi bloom bagian kognitif karena ingin menguji pengetahuan peserta didik. Berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen tes pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterangkan pada tabel dibawah ini: (Lampiran 1 soal dan kunci jawaban yang akan diujikan).

¹⁰² Ina Magdalena, Riana Okta Prabandani, and Emilia Septia Rini, 'Analisis Taksonomi Bloom Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di SDN Kosambi 06 Pagi', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), 227–34.

Tabel 3.3
Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan	1. Menjelaskan pengertian mobilitas sosial	C4 (Analisis) C3 (Penerapan)	4, 7, 18 15	4
		2. Menganalisis perbedaan bentuk-bentuk mobilitas sosial	C5 (Sintesis) C3 (Penerapan)	1, 8, 11	3
		3. Menjelaskan faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial	C3 (Penerapan) C4 (Analisis)	10, 19	2
2.	Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan. ¹⁰³	4. Menjelaskan saluran-saluran mobilitas sosial	C6 (Evaluasi) C2 (Pemahaman) C3 (Penerapan)	3, 2, 17 9, 16	5
		5. Menjelaskan dampak mobilitas sosial	C4 (Analisis) C2 (Pemahaman) C3 (Penerapan)	6, 5, 14 13, 20 12	6
Jumlah Soal					20

¹⁰³ Silabus Guru IPS SMP Negeri 2 Batanghari

2. Observasi

Observasi adalah metode atau cara digunakan pada pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang sedang terjadi saat sasaran pengamatan sehingga dapat mengetahui gejala maupun tingkah laku ditunjukkan pada seseorang. Oleh sebab itu, teknik observasi dapat menjamin suatu proses pengukuran dan evaluasi yang tidak merusak atau mengganggu saat kegiatan berlangsung dari kelompok maupun individu yang diamati.¹⁰⁴ Berikut ini merupakan tahapan-tahapan melakukan observasi:

- a. Pemilihan tempat penelitian
- b. Menemukan suatu kelompok dari subjek yang akan diteliti
- c. Menentukan inti pada pengamatan
- d. Menentukan cara untuk dapat mencatat hasil dari pengamatan
- e. Menguraikan hasil dari pengamatan yang akan diteliti
- f. Menjelaskan hasil pengamatan¹⁰⁵

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

¹⁰⁴ Sitti Mania, 'Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran', *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11.2 (2008), 220–33.

¹⁰⁵ Amir Syamsudin, 'Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) Untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 3.1 (2015), 403–13.

a. Validitas Tes

Validitas tes adalah menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat mengukur secara tepat pada masalah yang ingin diukur. Di dalam penelitian melibatkan suatu variabel/konsep yang tidak dapat diukur secara langsung, masalah pada validitas menjadi tidak sederhana, dan juga menyangkut penjabaran konsep dari tingkat teoritis hingga sampai ke tingkat empiris (indikator).¹⁰⁶

Uji validitas yaitu suatu uji kesanggupan pada alat penilaian untuk mengukur isi yang sebenarnya. Karena apabila sebuah instrumen dikatakan valid maka dapat mampu mengukur apa yang diinginkan. Jika instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data terhadap variabel yang diteliti secara tepat. Sehingga suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi sebaliknya jika instrument kurang valid maka memiliki validitas yang rendah.

Perhitungan validitas butir tes yang menggunakan tes *product moment* angka kasar dengan bantuan SPSS V.16 yaitu¹⁰⁷:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien validitas dari tes

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

X = Hasil dari kuesioner IPS

Y = Total skor

¹⁰⁶ Ovan dan Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, cet. ke-1 (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia, 2020), h. 3.

¹⁰⁷ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Penelitian, Mahasiswa, dan Psikometrian)*, cet. ke-1, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016), h. 70.

b. Reliabilitas Test

Reliabilitas pengukuran yang tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Reliabilitas yaitu istilah yang dapat digunakan untuk menunjukkan terhadap sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten jika pengukuran diulang dua kali atau lebih. Reliabilitas yang menunjukkan konsistensi kuesioner terhadap jawaban responden pada beberapa kali pengujian saat kondisi yang berbeda dengan menggunakan kuesioner yang sama.¹⁰⁸

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes tersebut yang akan diberikan kepada subjek yang sama. Jika suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila beberapa kali pengujian menunjukkan hasil yang relatif sama. Teknik pengujian reliabilitas yang digunakan adalah *Cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS versi 16 untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus Kuder Richardsin (KR-20) dengan bantuan SPSS V.16¹⁰⁹:

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

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

k = Jumlah soal

p = Proporsi sampel yang menjawab soal benar

q = Proporsi sampel yang menjawab soal salah

$\sum pq$ = Jumlah perkalian p dan q

S = Standar deviasi (skor varian) dari tes

¹⁰⁸ Ibid, h. 4.

¹⁰⁹ Heri Retnawati, h.91

Berikut ini untuk mencari varian total dapat menggunakan rumus di bawah ini¹¹⁰:

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

Keterangan :

S^2 = Skor varian sampel

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

X = Hasil dari kuesioner IPS

Y = Total skor

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah perhitungan pada bagian antara peserta didik yang dapat menjawab benar suatu butir soal dengan jumlah seluruh peserta yang mengikuti tes. Bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya suatu soal disebut dengan indeks kesukaran.¹¹¹ Tingkat kesukaran pada soal menunjukkan bahwa semua soal termasuk dalam kategori sedang dan tidak ada soal yang mudah maupun sulit.¹¹² Soal yang baik yaitu soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit. Jika soal terlalu mudah maka tidak akan merangsang peserta didik untuk dapat mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya untuk soal yang terlalu sukar dapat menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai rasa semangat untuk mencoba kembali lagi karena diluar jangkauannya.

¹¹⁰ Muhammad Khumaedi, 'Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan (The Reliability of Education Research Instruments)', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12.1 (2012), 25–30.

¹¹¹ Rahmatika Rahayu and M. Djazari, 'Analisis Kualitas Soal Pra Ujian Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14.1 (2016), 85–94.

¹¹² Hengky Pramusinto dan Nur Ika Hidayah, 'Analisis Kemampuan Guru Ekonomi SMA dalam Menganalisis Kualitas Soal se-SMA Negeri.', *Economic Education Analysis*, 7.2 (2018), 706–26.

Indeks kesukaran butir-butir soal ditentukan dengan rumus dan bantuan SPSS V.16:

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

Keterangan:

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

P = Tingkat kesukaran soal

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 3.4

Klasifikasi Tingkat Kesukaran¹¹³

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < P \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < P \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < P < 1$	Mudah
1	Sangat mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah cara untuk mengetahui sejauh mana soal ini dapat membedakan pada peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Jika soal dapat dikatakan memiliki daya pembeda yang baik maka peserta didik yang pandai dapat mengerjakan soal dengan benar sedangkan peserta didik yang tidak pandai maka tidak dapat mengerjakan soal dengan benar.¹¹⁴ Daya pembeda memiliki manfaat yaitu sebagai meningkatkan mutu pada setiap butir soal

¹¹³ Bagiyono, Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1, Jurnal Widyanuklida, Vol. 16, No. 1, (2017), 5.

¹¹⁴ Edy Tandilling, 'Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematik, Pemahaman Matematik, dan *Self Regulated Learning* Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas', Jurnal Penelitian Pendidikan, 13.1 (2012), 24–31.

dengan melalui data empiriknya sehingga untuk mengetahui sejauh mana masing-masing butir soal dapat membedakan kemampuan peserta didik yang telah memahami maupun yang belum memahami materi yang diajarkan kepada pendidik.¹¹⁵

Sebelum menentukan pada daya pembeda, terlebih dahulu mengurutkan skor tertinggi sampai skor terendah. Selanjutnya diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% skor terbawah sebagai kelompok bawah. Untuk dapat menentukan daya pembeda soal maka digunakan rumus yaitu:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

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

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

JA = banyak peserta kelompok atas.

JB = banyaknya peserta kelompok bawah.

D = daya pembeda.

PA = proposi subjek kelompok atas yang menjawab benar.

PB = proposi subjek kelompok bawah yang menjawab benar.

¹¹⁵ Novalia Hery Susanto, Achi Rinaldi, 'Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika', Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 6.2 (2015), 203–216.

Tabel 3.5
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal¹¹⁶

Indeks Diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak Baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang Baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat Baik

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu proses penelitian yang sangat penting dalam penelitian sebab setelah mengumpulkan data akan tergantung pada masalah dan desain penelitian yang digunakan.¹¹⁷ Analisis data memiliki tujuan untuk menjelaskan fenomena, kejadian atau perilaku yang menerangkan apa yang menjadi latar belakang sebuah fenomena, kejadian ataupun perilaku mengenai seseorang, sekelompok orang atau masyarakat. Analisis data mempunyai posisi strategi pada penelitian karena untuk dapat melakukan analisis tidak sendirinya langsung memberikan jawaban penelitian sebab perlu diketahui bagaimana cara menginterpretasi hasil analisis tersebut.¹¹⁸ Setelah data diperoleh yang diolah dengan menggunakan teknik analisis data yaitu sebagai berikut:

¹¹⁶ Mujiyanto Solichin, Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan, *Dirāsāt: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 2, No. 2, (2017), 198.

¹¹⁷ Iis Prasetyo, *Teknik Analisis Data dalam Research and Development*, (UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan, cet. ke-6 (2014)), 11.

¹¹⁸ Sony Faisal Rinaldi dan Bagya Mujiyanto, *Metodologi Penelitian dan Statistik*, cet. ke-1, (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus¹¹⁹:

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

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum X$ = Jumlah hasil dari tes hasil belajar IPS

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

2. Menghitung Standar Deviasi (simpangan baku)¹²⁰:

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

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum X$ = Jumlah hasil dari tes hasil belajar IPS

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk dapat mengetahui apakah data berdistribusi dengan normal atau tidak.¹²¹ Untuk menguji normalitas pada skor tes di setiap masing-masing kelompok menggunakan uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan SPSS V.16 yaitu langkah-langkahnya sebagai berikut:

Kesehatan Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan, 2017), h. 90.

¹¹⁹ Nuryadi and others, *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 1st edn (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), h. 43.

¹²⁰ Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, cet.ke-1, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), h. 35.

¹²¹ Rezeki Amaliah, 'Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung', *Jurnal Dinamika*, 8.1 (2016), 11–17.

- a. Menentukan Proporsi Kumulatif (KP)¹²²

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

Keterangan :

Kp = Proporsi kumulatif
 $F_{kumulatif}$ = Frekuensi kumulatif
 n = Jumlah soal

- b. Mencari bilangan baku¹²³

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

Keterangan:

Z_i = Bilangan baku
 \bar{X} = Rata-rata skor
 X_i = Skor tujuan
 S = Standar Deviasi

- c. Menentukan luas kurva Z_1 (menggunakan Z_{tabel})

- d. Menentukan a_1 dan a_2 :

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

a_1 : Selisih Z_{tabel} dan KP pada batas bawah ($a_1 = \text{Absolut} (a_2 - \frac{f_i}{n})$)

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

- f. Menentukan harga D_{tabel}

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

¹²² Ananda Rusydi and Muhammad Fadhli, *Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*, ed. by Syarbaini Saleh, Cv. Widya Puspita, 1st edn (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), h.166.

¹²³ Ibid, h. 159.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui beberapa varian populasi data sama atau tidak.¹²⁴ Pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan 10%. Uji homogenitas dapat dilakukan pada dua kelompok perlakuan dengan menggunakan Uji *Fisher (Uji-F)* dengan bantuan SPSS V.16 dengan rumus¹²⁵:

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

Keterangan :

F = Uji Fisher

S_1^2 = Varian data terbesar

S_2^2 = Varian data terkecil

Dasar pengambilan keputusan pengujian menggunakan kriteria berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka keputusannya homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka keputusannya tidak homogen

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.¹²⁶ Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran

¹²⁴ Ibid, 14.

¹²⁵ Retno Kuswari and . Rasiman, 'Keefektifan Model Make a Match dengan Media Rorumat Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa', *Mimbar Ilmu*, 24.1 (2019), 20.

¹²⁶ Sugiono, h.99

konvensional. Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independen Sampel t Test* yang dilakukan dengan bantuan SPSS V.16. *Independen Sampel t Test* adalah uji yang dilakukan untuk menguji pengaruh pada perbedaan rata-rata antara dua kelompok. Independen ini memiliki arti dalam kedua hal tersebut yaitu tidak terkait, tidak saling berhubungan, berasal dari dua populasi yang berbeda.¹²⁷

Hipotesis yang diujikan adalah:

H_0 : Tidak terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

H_a : Terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

Dasar pengambilan keputusan pengujian menggunakan kriteria berikut:

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

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

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

Dan untuk dapat melihat pada kriteria pegujian berdasarkan probabilitas, yaitu:

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

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

¹²⁷ Muslich Situmorang Syafrizal Helmi and Lutfi, *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis, Edisi Ke 3*, 3rd edn (Medan: USU Press, 2014), h. 54.

Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain faktor (N-Gain) yaitu

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan¹²⁸ :

S_{post} = Skor postes

S_{pre} = Skor pretes

S_{maks} = Skor maks ideal

Kriteria tingkatan Gain adalah:

Tabel 3.6
Kategori Tingkatan N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

¹²⁸ David E. Meltzer, 'The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores', *American Journal of Physics*, 70.12 (2002), 1259–68.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah SMP Negeri 2 Batanghari

Di kecamatan Batanghari Sekolah Dasar (SD) berjumlah 40 dari 16 desa hanya ada satu Sekolah Lanjutan Pertama (SLTP) Negeri 1 Batanghari yang terdapat di kecamatan. Pada tahun pelajaran 1994-1995 telah dibuka Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 2 Batanghari di desa Sribasuki. Perencanaan untuk mendirikan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 2 Batanghari ini sebenarnya sudah terbukti sejak lama dari Kanwil Depdikbud Provinsi Lampung pada tahun 1991.

Merealisasikan kesempatan belajar yang lebih luas tersebut maka Drs. Hasan Basri selaku Kepala Sekolah Lanjutan Pertama (SLTP) Negeri 1 Batanghari menugaskan guru-guru untuk penerimaan peserta didik baru tahun pelajaran 1994-1995 di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 2 Batanghari di desa Sribasuki. Guru-guru tersebut adalah: Tulus Suharyono, Drs. Puguh Astoto, Basrodin, Muawi Martun, Slamet Ruyadi.

Kegiatan penerimaan murid baru masih menumpang di kantor SD Negeri 2 Sribasuki kecamatan Batanghari sampai batas waktu yang telah ditentukan untuk penerimaan murid baru ternyata hanya 52 peserta didik. Wakil kepala sekolah SLTP Negeri 2 Batanghari di Sribasuki melapor ke Kanwil Depdikbud Kabupaten Lampung Tengah mengenai peserta didik

yang hanya sedikit, kemudian diperintahkan untuk dapat membuka penerimaan peserta didik baru pada gelombang kedua.

SLTP Negeri 2 Batanghari di desa Sribasuki ini kurang tersebar di masyarakat sehingga yang mendaftar hanya sedikit sehingga untuk itu guru tersebut berinisiatif menyebar informasi yang lebih luas lagi yaitu dengan memasang pengumuman di tempat-tempat umum. Di waktu batas yang telah disediakan saat penerimaan peserta didik baru gelombang kedua juga tidak ada tambahan peserta didik baru maka dimulailah proses kegiatan belajar mengajar dengan jumlah peserta didik 52 yang dibagi dalam dua kelas. Hal tersebut dapat ditetapkan agar tidak terlalu sedikit jumlah jam mengajar bagi guru-gurunya.

Guru-guru ditugaskan untuk mengajar di SLTP Negeri 2 Batanghari di desa Sribasuki menempati gedung EX SMP PGRI 4 Batanghari yang sudah tutup karena peserta didiknya sudah habis. Kemudian oleh pengurus kepala SMP PGRI 4 tanah dan gedung tersebut dihibahkan kepada pemerintah selanjutnya akan di bangun SLTP Negeri 2 Batanghari. Guru-guru yang ditugaskan untuk mengajar di SLTP Negeri 2 Batanghari yang di luar dari sekolah induknya di desa Sribasuki adalah guru SLTP Negeri 2 Batanghari dan juga guru-guru dari honorer. Pada tahun kedua yaitu tahun pelajaran 1995-1996 menerima murid baru dengan jumlah peserta didik 105 yang dijadikan rombongan belajar.

Gedung EX SMP PGRI 4 yang ruangnya hanya berjumlah 3 ruangan maka tidak cukup untuk belajar, selanjutnya untuk sementara

pindah dan menumpang di SD Negeri 2 Sribasuki dengan waktu belajar siang hari. Pada tahun kedua inilah mulai direalisasikan pembangunan unit gedung SLTP Negeri 2 Batanghari, tanah yang dihibahkan oleh SMP PGRI 4 Batanghari dan ditambah swadaya masyarakat Desa Sribasuki sehingga luas seluruhnya 2 hektar.

Kemudian pada waktu semester ketiga pembagunan di SLTP Negeri 2 Batanghari selesai maka kepala sekolah mengajukan permohonan untuk menempati gedung baru. Pada tahun ketiga 1996-1997 dalam penerimaan peserta didik baru menerima 135 peserta didik terbagi dalam 3 rombongan belajar yaitu:

- a. Kelas VII 3 rombongan
- b. Kelas VIII 2 rombongan
- c. Kelas IX 1 rombongan

b. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Batanghari
2. Status Akreditasi : A
3. No. SK Pendirian/Izin Operasional : 107/0/1997 Tgl. 16 Mei 1997
4. NSS/NDS : 201120402031
5. Alamat Sekolah :
 - a. Jalan : Jalan Raya Sribasuki
 - b. Desa/Keluran : Sribasuki
 - c. Kecamatan/Kabupaten/Kota : Batanghari/Lampung Timur
 - d. Provinsi : Lampung

- e. No. Telepon/No. Fax : -
- f. Kode Pos : 34181
6. Luas Tanah : 12,500 m²
- Luas Bangunan : 2,584 m²
- Status Kepemilikan : Hibah
- No.Sertifikat Tanah : 594.4/B/58/P.2/AT/1993
- c. Identitas Kepala Sekolah
- a. Nama dan Gelar/NIP : Dewi Asmarawati, S.Pd/
19690221 200604 2 003
- b. Tempat Tanggal Lahir : Sukadana, 21 Februari 1969
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Pendidikan Terakhir/Jurusan :S1/Pendidikan Bahasa dan
Sastra
- e. Pangkat/Golongan : Penata TK.1/III.d
- f. Pengangkatan Pertama
Sebagai Guru : Tgl. 15 bulan 01 tahun 2007
- g. Pengalaman Menjadi
Kepala Sekolah :
- h. Pengangkatan Pertama Sebagai
Kepala Sekolah di Sekolah : SMP Negeri 2 Batanghari
- i. Pengangkatan Pertama Sebagai
Kepala Sekolah Tanggal : 28 April 2020

j. Diangkat Sebagai Kepala

Sekolah di Sekolah ini : 28 April 2020

k. Penataran/Pendidikan/Latihan

yang pernah diikuti :

Tabel 4.1
Penataran/Pendidikan/Latihan yang Pernah
Diikuti Oleh Kepala Sekolah

Tahun	Nama/Jenis Latihan	Lama (hari/bulan)
2007	Latihan Prajabatan	15 Hari
2010	Penataran Guru SMP	07 Hari

d. Keadaan peserta didik SMP Negeri 2 Batanghari

1. Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir

Tabel 4.2
Jumlah Siswa 5 Tahun Terakhir

Tahun Pelajaran	Siswa Kelas VII			Siswa Kelas VIII			Siswa Kelas IX			Jumlah Seluruhnya
	L	P	JM	L	P	JM	L	P	JM	
2015 / 2016	95	73	168	83	75	158	62	99	161	487
2016 / 2017	81	61	142	91	69	160	79	71	150	452
2017 / 2018	75	57	132	77	64	141	92	70	162	435
2018 / 2019	51	52	103	69	60	129	73	63	136	369
2019 / 2020	65	51	116	54	52	106	69	56	125	347

(Sumber data : Tata Usaha SMP Negeri 2 Batanghari)

2. Jumlah Rombongan Belajar, Tinggal Kelas dan Drop Out

Tabel 4.3
Jumlah Rombongan Belajar, Tinggal Kelas dan Drop Out

Tahun Ajaran	Jumlah Rombongan Belajar				Jumlah Siswa Tinggal Kelas				Jumlah Siswa Drop Out			
	Kls VII	Kls VIII	Kls IX	Jml	Kls VII	Kls VIII	Kls IX	Jml	Kls VII	Kls VIII	Kls IX	Jml
15/16	6	6	6	18	-	-	-	-	-	2	1	3
16/17	6	6	6	18	-	-	-	-	1	-	-	1
17/18	6	6	6	18	-	-	-	-	-	-	-	-
18/19	5	6	6	17	-	-	-	-	-	-	-	-
19/20	4	4	5	13	-	-	-	-	-	-	-	-

(Sumber data : Tata Usaha SMP Negeri 2 Batanghari)

e. Jumlah Guru Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan

Tabel 4.4
Jumlah Guru Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan

Pendidikan Tertinggi	Guru Tetap PNS/PNDPK/GTY	Guru Tidak Tetap		Fungsional Lain				Jumlah TU	
		Murni	Berasal Dari Sekolah Lain	Pustakawan		Laboran Teknisi		Tetap	T. Tetap
				Tetap	T. Tetap	Tetap	T. Tetap		
S.III / S. II	2	-	-	-	-	-	-	-	-
S. I	27	1	-	-	-	-	-	2	-
D. III/Sarmud	-	-	-	-	-	-	-	-	-
D. II	-	-	-	-	-	-	-	-	-
D. I	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SLTA	-	-	-	-	-	-	-	4	2
Jumlah	29	1	-	-	-	-	-	6	2

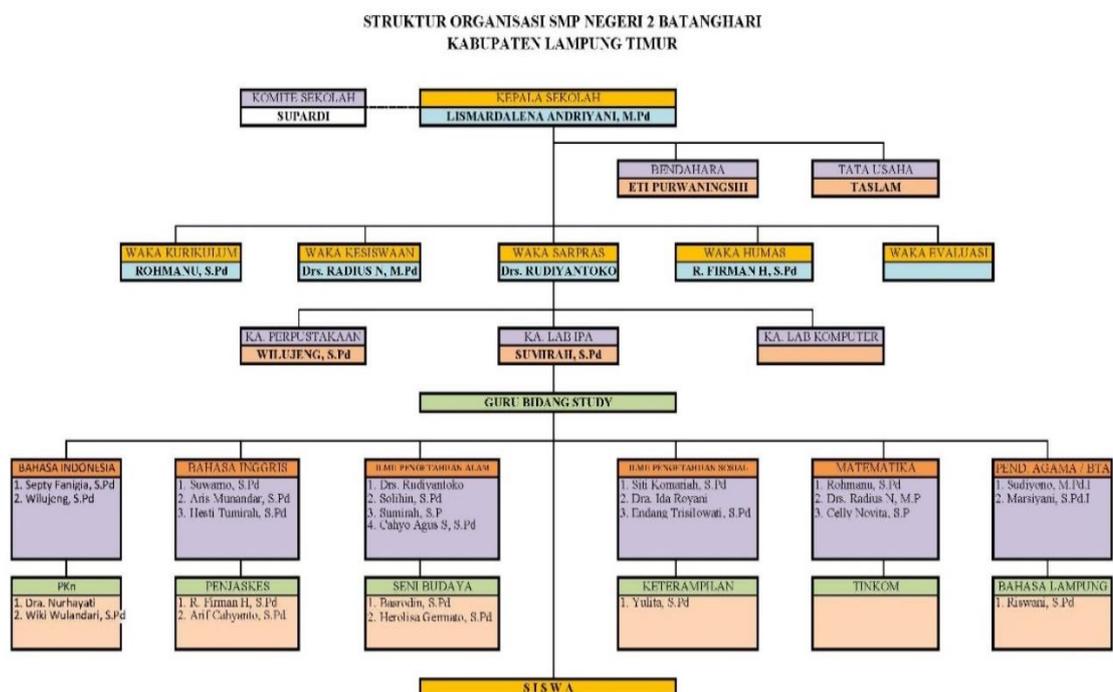
f. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Batanghari

Struktur organisasi SMP Negeri 2 Batanghari adalah sebagai berikut: Kepala Sekolah dibantu oleh Wakil Kepala Sekolah (satu orang), urusan Kurikulum (satu orang), urusan kesiswaan (satu orang), urusan sarana dan prasarana (satu orang), urusan humas (satu orang), coordinator perpustakaan, tata usaha dan coordinator bimbingan dan penyuluhan. Dimana masing-masing mempunyai pertanggungjawaban sendiri-sendiri yaitu:

- a. Kepala Tata Usaha yang bertanggung jawab dalam urusan administrasi ketatausahaan sekolah antara lain:
 - a) Administrasi kantor
 - b) Administrasi keuangan
 - c) Kepegawaian
- b. Kepala Urusan Kesiswaan
 - a) Perencanaan dan pelaksanaan penerimaan peserta didik baru
 - b) Kegiatan ekstrakurikuler peserta didik
 - c) Pembinaan OSIS
 - d) Tata tertib peserta didik
- c. Kepala Urusan Kurikulum
 - a) Pengelolaan sistem kredit semester
 - b) Pembagian tugas guru
 - c) Kegiatan belajar mengajar
 - d) Penilaian

- d. Kepala Urusan Sarana dan Prasarana
 - a) Inventaris sarana dan prasarana
 - b) Pendayagunaan sarana dan prasarana
 - c) Pemeliharaan sarana dan prasarana
- e. Koordinator Program BP
 - a) Menyusun program BP dan bimbingan karier
 - b) Monitoring program BP
 - c) Mengkoordinasikan pelaksanaan BP dan bimbingan karier
- f. Kepala Urusan Hubungan Masyarakat
 - a) Kerjasama dengan komite sekolah
 - b) Pengelolaan dan pengembangan program komite sekolah
 - c) Peringatan hari-hari besar nasional.

Gambar 3.5
Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Batanghari



g. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah SMP Negeri 2 Batanghari

Berikut adalah visi, misi, dan tujuan sekolah SMP Negeri 2 Batanghari yaitu:

- a. Visi Sekolah
 - a) Bertaqwa,
 - b) Berilmu,
 - c) Berprestasi
- b. Misi Sekolah
 - a) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
 - b) Membentuk perilaku peserta didik agar berbudi pekerti luhur
 - c) Melaksanakan pembelajaran secara terpadu
 - d) Melaksanakan bimbingan belajar secara optimal
 - e) Meningkatkan dan mengembangkan kreatifitas, bakat dan minat peserta didik
- c. Tujuan Sekolah
 - a) Menghasilkan lulusan yang beriman dan bertaqwa
 - b) Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia
 - c) Menghasilkan lulusan yang berguna dimasa depan
 - d) Menghasilkan lulusan yang siap melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi
 - e) Menghasilkan lulusan yang berprestasi di bidang seni dan olahraga.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 September sampai 22 September 2022 di SMP Negeri 2 Batanghari. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur, tegas, dan teratur, sehingga tahapannya dari awal sampai akhir pada penelitian sudah dapat

diramalkan. Penelitian ini banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, terhadap data tersebut dan penyajian hasil. Penyajian hasil berbentuk gambar, tabel, grafik atau tampilan lain yang representative (mewakili) sehingga akan meningkatkan serapan pembaca dan dapat mempermudah penyampaian informasi.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya karena untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Akan tetapi, desain ini lebih baik dari *pre-exsperimantal design*. Jadi penelitian *Quarsi Eksperimantal Design* yaitu menggunakan subjek kelompok belajar bukan mengambil subjek secara acak dengan rancangan *Non-Equivalent Design* yaitu kelompok tidak dipilih secara acak random dan dibagi menjadi 2 yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 133 peserta didik. Sehingga sampel yang didapatkan yaitu kelas VIII 2 berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas kontrol dan VIII 3 berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel secara acak dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama menjadi anggota sampel tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Hal ini dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogeny (nilai PTS tiap kelas hampir sama). Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan terlebih dahulu instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrument penelitian tersebut berupa RPP, Buku cetak peserta didik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII Cet. ke-3 edisi revisi 2017, dan instrumen tes. Instrumen tes sebelum diujikan pada kelas sampel terlebih dahulu diujikan kepada peserta didik kelas VIII 1 yang akan memasuki materi pembelajaran tentang mobilitas sosial.

Kemudian, soal yang telah diujicobakan pada instrumen tersebut kelas VIII 1 dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran butir soal. Maka dapat diperoleh instrument yang sesuai untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VIII. Setelah diujikan di kelas VIII 1 melalui uji-uji di atas, sehingga diperoleh 25 soal instrument yang telah dinyatakan valid adalah 20 soal instrument, 5 soal instrument yaitu 1, 3, 4, 22 dan 24 dinyatakan tidak valid dengan sampel 27 peserta didik. Maka diperolehnya 20 soal instrument yang dapat diujikan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, terdapat juga kriteria pada tingkat kesukaran butir soal yaitu mudah, sedang dan sukar.

1) Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII 3 dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu kelas VIII 3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdiri atas 28 peserta didik memperoleh data yaitu pretest dengan nilai rata-rata 45, standar deviasi sebesar 1.9, nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 75 sedangkan posttest dengan nilai rata-rata 81.42, standar deviasi pretest sebesar 6.78, nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 95.

2) Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII 2 dengan Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu kelas VIII 2 bahwa peserta didik yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional yang terdiri atas 27 peserta didik memperoleh pretest dengan nilai rata-rata 41.29, standar deviasi 1.76, nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 70 sedangkan posttest dengan nilai rata-rata 70, standar deviasi 7.96, nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 85.

3) Deskripsi Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Peserta didik yang Diajarkan

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji hipotesis sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari”. Berdasarkan hasil Uji *Independent t Test Sig. (2-tailed)* memperoleh T_{hitung} dan T_{tabel} pada df 53 nilai alfa 0.05 adalah 2.00575

sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2.725 > 2.00575$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menyatakan bahwa “Terdapat Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar.

b. Hasil Pengujian Instrumen

1) Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VIII 1 SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur dengan jumlah peserta didik sebanyak 27, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Uji Validitas Test

No. Soal	Pearson Correlation	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,320	0,381	Tidak Valid
2.	0,484	0,381	Valid
3.	0,012	0,381	Tidak Valid
4.	0,370	0,381	Tidak Valid
5.	0,413	0,381	Valid
6.	0,450	0,381	Valid
7.	0,465	0,381	Valid
8.	0,495	0,381	Valid
9.	0,432	0,381	Valid
10.	0,472	0,381	Valid
11.	0,506	0,381	Valid
12.	0,480	0,381	Valid
13.	0,513	0,381	Valid
14.	0,555	0,381	Valid
15.	0,425	0,381	Valid
16.	0,471	0,381	Valid
17.	0,525	0,381	Valid
18.	0,387	0,381	Valid
19.	0,398	0,381	Valid
20.	0,497	0,381	Valid
21.	0,469	0,381	Valid
22.	0,320	0,381	Tidak Valid
23.	0,460	0,381	Valid
24.	0,320	0,381	Tidak Valid
25.	0,417	0,381	Valid

Tabel 4.6
Nilai r Tabel

N	5%	1%
21	0,433	0,549
22	0,432	0,537
23	0,413	0,526
24	0,404	0,515
25	0,396	0,505
26	0,388	0,496
27	0,381	0,487

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *Person Correlation* (r_{hitung}) lebih besar daripada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu soal nomor 1, 3, 4, 22, dan 24 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 27 peserta didik adalah 0,381 artinya apabila $r_{hitung} > 0,381$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,381$ maka soal dianggap tidak valid. Hasil uji validitas tes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

Penafsiran validitas tiap soal, jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid. Hasil pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

2) Reliabilitas Test

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

Tingkat reliabilitas soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tingkat Reliabilitas Tes¹²⁹

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan SPSS versi 16 dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.823	25

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas:

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

¹²⁹ Dessy Triana dan Wahyu Oktri Widyarto, Relevansi Kualifikasi Kontraktor Bidang Teknik Sipil terhadap Kualitas Pekerjaan Proyek Konstruksi di Provinsi Banten, Jurnal Fondasi, Vol. 1 No. 1, (187).

Berdasarkan hasil uji pada reliabilitas dengan menggunakan SPSS V.16 diperoleh bahwa Cronbach Alpha $> 0,381$ yakni sebesar $0,823 > 0,381$ soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang sangat kuat sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari. Hasil uji reliabilitas tes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

3) Taraf Kesukaran

Dari uji taraf kesukaran bahwa soal yang sudah peneliti ujikan dengan 25 soal kepada 27 peserta didik di kelas VIII 1 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Taraf Kesukaran

No. Soal	Mean	Kategori
1.	0.8889	Mudah
2.	0.7778	Mudah
3.	0.7778	Mudah
4.	0.7778	Mudah
5.	0.4815	Sedang
6.	0.8148	Mudah
7.	0.7778	Mudah
8.	0.5185	Sedang
9.	0.7407	Mudah
10.	0.7778	Mudah
11.	0.5926	Sedang
12.	0.1852	Sukar
13.	0.2963	Sukar
14.	0.7778	Mudah
15.	0.3333	Sedang
16.	0.4815	Sedang
17.	0.8889	Mudah
18.	0.2593	Sedang
19.	0.5185	Sukar

20.	0.6296	Sedang
21.	0.6667	Sedang
22.	0.4074	Sedang
23.	0.7037	Sedang
24.	0.7778	Mudah
25.	0.4815	Sedang

Berikut ini tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan yaitu:

Tabel 4.10
Klasifikasi Tingkat Kesukaran¹³⁰

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < P \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < P \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < P < 1$	Mudah
1	Sangat mudah

Berdasarkan uji taraf kesukaran menggunakan SPSS V. 16 maka terdapat 11 soal dengan tingkat mudah, 11 soal dengan tingkat kesukaran sedang dan 3 soal dengan kategori sukar, sehingga hasil uji tersebut soal dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Hasil pengujian taraf kesukaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

4) Daya Pembeda

Hasil uji coba daya pembeda dengan soal yang sudah diujikan sebanyak 20 soal kepada 27 peserta didik di kelas VIII 1 SMP Negeri 2 Batanghari berikut ini hasil dari uji coba daya pembeda yaitu:

¹³⁰ Bagiyono, 5.

Tabel 4.11
Uji Daya Pembeda

No. Soal	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
2.	0.458	Baik
5.	0.367	Cukup
6.	0.414	Baik
7.	0.432	Baik
8.	0.459	Baik
9.	0.395	Cukup
10.	0.431	Baik
11.	0.473	Baik
12.	0.440	Baik
13.	0.395	Cukup
14.	0.477	Baik
15.	0.516	Baik
16.	0.381	Cukup
17.	0.430	Baik
18.	0.492	Baik
19.	0.345	Cukup
20.	0.352	Cukup
21.	0.434	Baik
23.	0.416	Baik
25.	0.371	Cukup

Berikut ini tingkat daya pembeda dapat diklasifikasikan yaitu:

Tabel 4.12
Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal¹³¹

Indeks Diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak Baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang Baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat Baik

¹³¹ Mujiyanto Solichin, 198.

Penentuan daya beda soal menggunakan bantuan SPSS V. 16 dapat dilihat *Corrected Item-Total Correlation* uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya beda soal disimpulkan bahwa dari 20 soal yang disediakan, terdapat 13 soal dengan kategori baik dan 7 soal dengan kategori cukup. Hasil pengujian daya beda soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9.

Dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *Person Correlation* (r_{hitung}) lebih besar daripada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu soal nomor 1, 3, 4, 22, dan 24 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil daripada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 27 peserta didik adalah 0,381 artinya apabila $r_{hitung} > 0,381$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,381$ maka soal dianggap tidak valid. Jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid.

c. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1) Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan soal test awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dengan materi pembelajaran mobilitas sosial sebanyak 20 soal test yang akan diujikan. Penilaian dilakukan

dengan skala 100. Selanjutnya setelah diketahui kemampuan awal peserta didik, kelas yang diberikan perlakuan yaitu kelas VIII 3 dengan jumlah sebanyak 28 peserta didik. Dalam pembelajarannya diajarkan dengan materi pembelajaran mobilitas sosial yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Kemudian untuk pertemuan terakhir peserta didik diberikan soal test akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan materi pembelajaran mobilitas sosial sebanyak 20 soal test yang akan diujikan dan penilaian skala 100. Berikut ini hasil pretest kelas VIII 3.

Tabel 4.13
Perhitungan Pretest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	10	2	45
2	20	2	
3	30	5	
4	40	5	
5	45	2	
6	50	2	
7	55	1	
8	60	3	
9	70	5	
10	75	1	
	Jumlah	28	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor pretest pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII 3 memiliki nilai tertinggi sebesar 75 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 10 yaitu 2 peserta didik. Peserta didik yang lulus KKM adalah nilai 70 ada 5 peserta didik dan 75 ada 1 peserta didik, selanjutnya jumlah peserta didik yang lulus KKM ditambah yaitu $5 + 1 = 6$. Jadi $\frac{6}{28} \times 100 = 21,42\%$.

Tabel 4.14
Perhitungan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	70	2	81.42
2	75	7	
3	80	7	
4	85	7	
5	90	3	
6	95	2	
	Jumlah	28	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor posttest pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII 3 memiliki nilai tertinggi sebesar 95 dengan 2 peserta didik dan dinilai terendah 70 dan 2 peserta didik. Selanjutnya kenaikan kelulusan siswa mencapai $28 - 6 = 22$ jadi $\frac{22}{28} \times 100 = 78,57\%$. Sehingga seluruh peserta didik mencapai KKM atau 100% lulus KKM. Maka didapatkan kenaikan kelulusan peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan dan setelah perlakuan yaitu 78,57%.

Tabel 4.15
Ringkasan Nilai Kelas Eksperimen

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah siswa	28	28
Jumlah soal	20	20
Jumlah nilai	1260	2280
Rata-rata	45	81.42
Standar deviasi	1.9	6.78
Variansi	362,96	46.03
Nilai minimum	75	95
Nilai maksimum	10	70

Berikut ini adalah nilai rata-rata pretest dan nilai rata-rata posttest pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen 45 dengan standar deviasi 1.9 dalam pembelajarannya

diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh rata-rata posttest 81.42 dengan standar deviasi 6.78.

2) Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol yang jumlahnya sebanyak 27 peserta didik yang sebelumnya telah diberikan soal test awal (pretest) terlebih dahulu dengan 20 soal yang akan diujikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Maka setelah diketahui pada kemampuan awal peserta didik kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sedangkan pertemuan terakhir peserta didik diberikan soal posttest sebanyak 20 soal menggunakan skala 100 untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran mobilitas sosial.

Tabel 4.16
Perhitungan Pretest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	10	1	41.29
2	15	2	
3	20	2	
4	25	3	
5	30	2	
6	40	4	
7	50	5	
8	55	2	
9	60	3	
10	65	2	
11	70	1	
	Jumlah	27	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor pretest pada kelas kontrol yaitu kelas VIII 2 memiliki nilai tertinggi sebesar 70 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 10 dan 1 peserta didik. Peserta didik yang lulus KKM adalah nilai 70 ada 1 peserta didik, Jadi $\frac{1}{28} \times 100 = 3,57\%$.

Tabel 4.17
Perhitungan Posttest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
1	55	1	70
2	60	5	
3	65	6	
4	70	1	
5	75	10	
6	80	3	
7	85	1	
	Jumlah	27	

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor posttest pada kelas kontrol yaitu kelas VIII 2 memiliki nilai tertinggi sebesar 85 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 55 dan 1 peserta didik. Peserta didik yang lulus KKM 69 yaitu nilai 70 ada 1 peserta didik, nilai 75 ada 10 peserta didik, nilai 80 ada 3 peserta didik, dan nilai 85 ada 1 peserta didik, selanjutnya jumlah nilai KKM di tambah adalah $1 + 10 + 3 + 1 = 15$ selanjutnya jumlah peserta didik yang lulus KKM dikurang jumlah perhitungan pretest kelas kontrol yang lulus KKM adalah $15 - 1 = 14$ jadi $\frac{14}{27} \times 100 = 51,85\%$. Sehingga peserta didik yang mencapai KKM

sebelum perlakuan yaitu 3,57%, setelah perlakuan yaitu 55,42% (51,85% + 3,57% = 55,42%). Maka kenaikan kelulusan KKM yaitu 51,85%.

Tabel 4.18
Ringkasan Nilai Kelas Kontrol

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Jumlah siswa	27	27
Jumlah soal	20	20
Jumlah nilai	1115	1890
Rata-rata	41.29	70
Standar deviasi	1.76	7.96
Variansi	310.75	63.46
Nilai minimum	70	85
Nilai maksimum	10	55

Berikut ini adalah nilai rata-rata pretest dan nilai rata-rata posttest pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata pretest kelas kontrol 41.29 dengan standar deviasi 1.76 dalam pembelajarannya diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata posttest 70 dengan standar deviasi 7.96.

3) Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

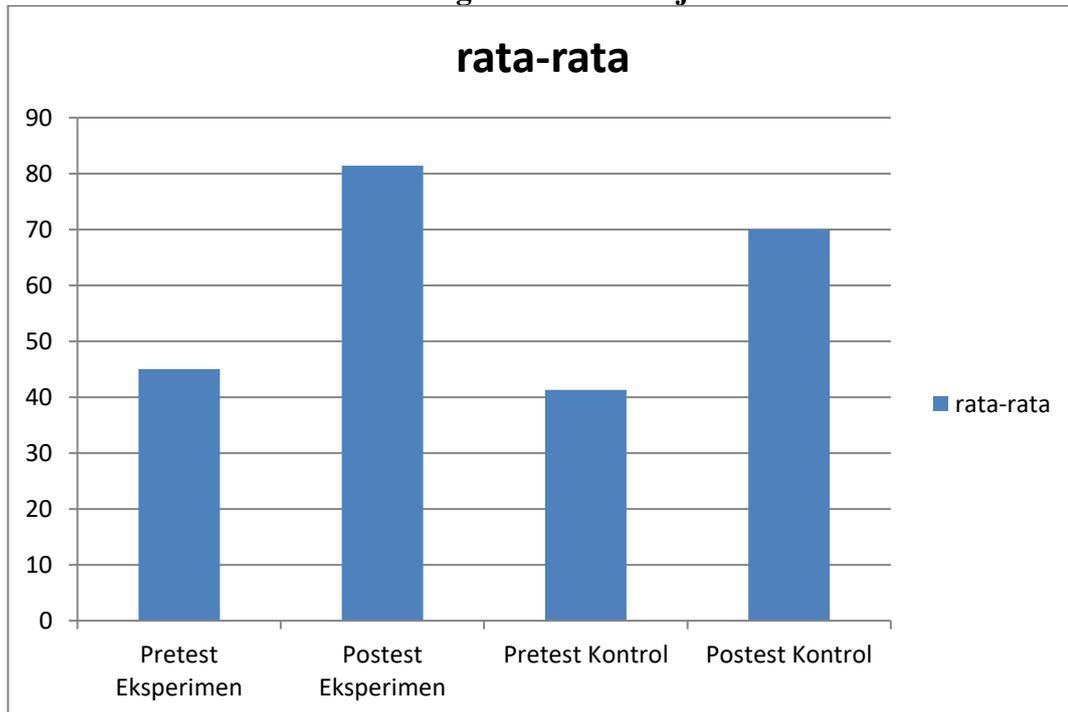
Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan berikut nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.19
Hasil Belajar

Hasil Belajar		
Kelas	Rata-rata	ST.Deviasi
Pretest Eksperimen	45	1.9
Posttest Eksperimen	81.42	6.78
Pretest Kontrol	41.29	1.76
Posttest Kontrol	70	7.96

Berdasarkan tabel di atas sehingga menunjukkan diagram seperti berikut:

Gambar 4.6
Diagram Hasil Belajar



Sumber Data: Data Tahun 2022/2023 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 peserta didik setelah diberi perlakuan.

3. Persyaratan Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS versi 16 di kelas sampel apakah kedua sampel dapat berdistribusi normal atau tidak. Jika pada tabel *Kolmogorov Smirnov Sig. (2-tailed)* lebih besar dari maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20
Uji Normalitas

Tests of Normality

kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
rerata	role playing	.125	28	.200*
	konvensional	.102	27	.200*

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data yang didapatkan berdistribusi normal, menunjukkan data posttest kelas VIII 3 dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* memiliki nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0.200 > 0.05$ dan data posttest kelas VIII 2 dengan menggunakan model pembelajaran konvensional memiliki nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0.200 > 0.05$ Maka data dapat berdistribusi normal dan model regresi (memiliki hubungan) telah memenuhi asumsi normalitas.

b. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Proses perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS versi 16. Jika nilai *Signifikansi (sig)* lebih besar dari maka data bersifat homogen dan sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0.05 maka data tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.18 dibawah ini:

Tabel 4.21
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
rerata Based on Mean	.005	1	53	.945
Based on Median	.000	1	53	.983
Based on Median and with adjusted df	.000	1	52.934	.983
Based on trimmed mean	.004	1	53	.947

Tabel 4.18 diatas dapat diketahui nilai *Signifikansi (sig)* adalah sebesar $0.945 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi data rata-rata hasil belajar (pretest dan posttest) kelas VIII 3 dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan data rata-rata hasil belajar (pretest dan posttest) kelas VIII 2 dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah homogen.

4. Pengujian Hipotesis

1. Uji Hipotesis Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dengan Model Pembelajaran Konvensional

Untuk menguji hipotesis efektivitas dengan menggunakan N-Gain, dengan hipotesisnya:

H_0 = Tidak terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

H_a = Terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

Hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus N-Gain adalah bahwa H_0 tidak terdapat efektivitas model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah nilai pretest 1115 dan nilai posttest 1890 sedangkan untuk rata-rata nilai pretest 41.296 dan nilai rata-rata posttest 70 sehingga nilai N-Gain dengan rata-rata 0.451 dengan kriteria rendah. Kenaikan efektivitas model pembelajaran konvensional adalah 69,5%. Berikut ini perhitungan persen pada kenaikan model pembelajaran *Role Playing* yaitu: nilai posttest - pretest (1890-1115

$$= 775) \text{ selanjutnya } \frac{775}{1115} \times 100 = 69,9\%.$$

Ha terdapat efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah nilai pretest 1260 dan nilai posttest 2280 sedangkan untuk rata-rata nilai pretest 45 dan nilai rata-rata posttest 81.428 sehingga nilai N-Gain dengan rata-rata 0.613 dengan kriteria sedang. Kenaikan efektivitas model pembelajaran *Role Playing* adalah 80,95%. Berikut ini perhitungan persen pada kenaikan model pembelajaran *Role Playing* yaitu: nilai posttest - pretest (2280-1260 = 1020) selanjutnya $\frac{1020}{1260} \times 100 = 80,95\%$.

Tabel 4.22
N-Gain *Role Playing*

Pretest			Posttest		Posttest - Pretest	Skor Ideal - Pretest	N- Gain
NO.	Nilai	Ket.	Nilai	Ket.			
1	70	Baik	80	Sangat Baik	10	30	0.333
2	70	Baik	80	Sangat Baik	10	30	0.333
3	30	Sangat Kurang	75	Sangat Baik	45	70	0.643
4	40	Sangat Kurang	70	Sangat Baik	30	60	0.500
5	40	Sangat Kurang	95	Sangat Baik	55	60	0.917
6	50	Sangat Kurang	85	Sangat Baik	35	50	0.700
7	10	Sangat Kurang	75	Sangat Baik	65	90	0.722
8	60	Cukup	75	Sangat Baik	15	40	0.375
9	20	Sangat Kurang	75	Sangat Baik	55	80	0.688
10	70	Baik	85	Sangat Baik	15	30	0.500
11	50	Sangat Kurang	75	Sangat Baik	25	50	0.500
12	60	Cukup	80	Sangat Baik	20	40	0.500
13	40	Sangat Kurang	90	Sangat Baik	50	60	0.833
14	60	Cukup	85	Sangat Baik	25	40	0.625
15	30	Sangat Kurang	80	Sangat Baik	50	70	0.714
16	70	Baik	80	Sangat Baik	10	30	0.333
17	30	Sangat Kurang	90	Sangat Baik	60	70	0.857
18	40	Sangat Kurang	75	Sangat Baik	35	60	0.583
19	20	Sangat Kurang	85	Sangat Baik	65	80	0.813

20	40	Sangat Kurang	85	Sangat Baik	45	60	0.750
21	70	Baik	80	Sangat Baik	10	30	0.333
22	75	Sangat Baik	80	Sangat Baik	5	25	0.200
23	10	Sangat Kurang	70	Baik	60	90	0.667
24	30	Sangat Kurang	85	Sangat Baik	55	70	0.786
25	45	Sangat Kurang	75	Sangat Baik	30	55	0.545
26	55	Sangat Kurang	85	Sangat Baik	30	45	0.667
27	30	Sangat Kurang	95	Sangat Baik	65	70	0.929
28	45	Sangat Kurang	90	Sangat Baik	45	55	0.818
Jumlah	1260		2280				
Rata-rata	45		81.428				0.613
Ket.							Sedang

Tabel 4.23
N-Gain Konvensional

No.	Pretest		Posttest		Posttest-Pretest	Skor Ideal-Pretest	N-Gain
	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan		100	
1	25	Sangat kurang	60	Cukup	35	75	0.4667
2	50	Sangat kurang	60	Cukup	10	50	0.2000
3	15	Sangat kurang	60	Cukup	45	85	0.5294
4	65	Cukup	75	Baik	10	35	0.2857
5	40	Sangat kurang	60	Cukup	20	60	0.3333
6	40	Sangat kurang	60	Cukup	20	60	0.3333
7	40	Sangat kurang	65	Cukup	25	60	0.4167
8	50	Sangat kurang	85	Sangat Baik	35	50	0.7000
9	40	Sangat kurang	65	Cukup	25	60	0.4167
10	50	Sangat kurang	65	Cukup	15	50	0.3000
11	50	Sangat kurang	65	Cukup	15	50	0.3000
12	60	Cukup	65	Cukup	5	40	0.1250
13	55	Sangat kurang	65	Cukup	10	45	0.2222
14	55	Sangat kurang	70	Baik	15	45	0.3333
15	60	Cukup	75	Sangat baik	15	40	0.3750
16	25	Sangat kurang	55	Sangat kurang	30	75	0.4000
17	15	Sangat kurang	75	Sangat baik	60	85	0.7059
18	25	Sangat kurang	75	Sangat baik	50	75	0.6667
19	10	Sangat kurang	75	Sangat baik	65	90	0.7222
20	30	Sangat kurang	75	Sangat baik	45	70	0.6429
21	50	Sangat kurang	75	Sangat baik	25	50	0.5000
22	20	Sangat kurang	75	Sangat baik	55	80	0.6875

23	60	Sangat kurang	80	Sangat baik	20	40	0.5000
24	20	Sangat kurang	75	Sangat baik	55	80	0.6875
25	65	Sangat kurang	75	Sangat baik	10	35	0.2857
26	70	Baik	80	Sangat baik	10	30	0.3333
27	30	Sangat kurang	80	Sangat baik	50	70	0.7143
Jumlah	1115		1890				
Rata-rata	41.296		70				0.4512
Ket.							Rendah

2. Uji Hipotesis Rata-rata Hasil Belajar

Menguji hipotesis menggunakan uji perbedaan rata-rata dengan uji t hipotesisnya adalah:

H_0 = Tidak terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

H_a = Terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

Hipotesis statistic yang akan dibuktikan pada tabel di bawah ini. Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa nilai T_{hitung} Sebesar 2.725 dan nilai T_{tabel} pada df 53 nilai alfa 0.05 adalah 2.00575 Karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Oleh karena itu Terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 4.24
Uji Independent Sampel Test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
rerata	Equal variances assumed	.005	.945	2.725	53	.009	7.56614	2.77701	1.99615	13.13612
	Equal variances not assumed			2.725	52.957	.009	7.56614	2.77658	1.99692	13.13536

Tabel 4.25
Nilai t Tabel

df	0,50	0,20	0,10	0,05
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575

B. Pembahasan

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur, tegas, dan teratur, sehingga tahapannya dari awal sampai akhir pada penelitian sudah dapat diramalkan. Penelitian ini banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, terhadap data tersebut dan penyajian hasil. Penyajian hasil berbentuk gambar, tabel, grafik atau tampilan lain yang representative (mewakili) sehingga akan meningkatkan serapan pembaca dan dapat mempermudah penyampaian informasi.

Jenis *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya karena untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Akan tetapi, desain ini lebih baik dari *pre-exsperimental design*. *Quasi Experimental Design* ini menggunakan rancangan dengan *Non-Equivalent Design*. Penelitian *Quasi Experimental Design* adalah penelitian dengan menggunakan subjek kelompok belajar yang akan diberi perlakuan bukan mengambil subjek secara acak.

Non-Equivalent Design yaitu kelompok tidak dipilih secara random dan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pretes, selanjutnya diberikan perlakuan dan diakhiri dengan postes. Kelompok kontrol diberikan pretes, tanpa diberikan perlakuan dan diakhiri dengan postes.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 133 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 133 peserta didik.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. *Simple random sampling* adalah cara pengambilan sampel secara acak dimana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama menjadi anggota sampel tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Hal ini dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen karena nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) hampir sama tiap kelas.

Dalam penelitian ini, kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari yang berjumlah 5 kelas yaitu 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, dan 8.5 kelima kelas tersebut diberikan nomor urut. Kemudian menuliskan nomor urut tersebut ke secarik kertas kecil dan diletakkan dalam wadah. Kertas kecil dalam wadah tersebut diaduk kemudian ditarik dua kertas yang akan dijadikan sampel. Sehingga didapatkan kelas 8.2 yang berjumlah 27 peserta didik dan 8.3 yang berjumlah 28 peserta didik sebagai sampel dalam penelitian ini. Dimana kelas 8.3 sebagai kelas eksperimen dan 8.2 sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Batanghari dengan menggunakan sampel dua kelas adalah kelas VIII 3 yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang diajarkan

dengan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas VIII 2 yang berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bahwa kegiatan belajar mengajar masih menggunakan buku paket dan terfokus pada guru.

Peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Maka materi yang diajarkan oleh guru kurang dipahami peserta didik akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Selanjutnya setelah peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* proses pembelajaran pun menjadi lebih aktif dibandingkan sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII 3 yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* memiliki nilai pretest pada nilai tertinggi sebesar 75 hanya terdapat 1 peserta didik dan nilai terendah sebesar 10 hanya terdapat 2 peserta didik dengan rata-rata pretest sebesar 45 dengan standar deviasi 1.9 untuk nilai posttest pada nilai tertinggi sebesar 95 dengan 2 peserta didik dan dinilai terendah 70 dengan 2 peserta didik rata-rata posttest 81.42 dengan standar deviasi 6.78.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor pretest pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII 3 memiliki nilai tertinggi sebesar 75 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 10 yaitu 2 peserta didik. Peserta didik yang lulus KKM adalah nilai 70 ada 5 peserta didik dan 75

ada 1 peserta didik, selanjutnya jumlah peserta didik yang lulus KKM ditambah yaitu $5 + 1 = 6$. Jadi $\frac{6}{28} \times 100 = 21,42\%$.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor posttest pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII 3 memiliki nilai tertinggi sebesar 95 dengan 2 peserta didik dan dinilai terendah 70 dan 2 peserta didik. Selanjutnya kenaikan kelulusan siswa mencapai $28 - 6 = 22$ jadi $\frac{22}{28} \times 100 = 78,57\%$. Sehingga seluruh peserta didik mencapai KKM atau 100% lulus KKM. Maka didapatkan kenaikan kelulusan peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan dan setelah perlakuan yaitu 78,57%.

Hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII 2 yang diajarkan dalam model pembelajaran konvensional memiliki nilai pretest pada nilai tertinggi sebesar 70 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 10 dan 1 peserta didik, rata-rata pretest kelas kontrol 41.29 dengan standar deviasi 1.76 untuk nilai posttest pada nilai tertinggi sebesar 85 dengan 1 peserta didik dan nilai terendah 55 dan 1 peserta didik rata-rata posttest 70 dengan standar deviasi 7.96.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor pretest pada kelas kontrol yaitu kelas VIII 2 memiliki nilai tertinggi sebesar 70 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 10 dan 1 peserta didik. Peserta didik yang lulus KKM adalah nilai 70 ada 1 peserta didik, Jadi $\frac{1}{28} \times 100 = 3,57\%$.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa skor posttest pada kelas kontrol yaitu kelas VIII 2 memiliki nilai tertinggi sebesar 85 dengan 1 peserta didik dan dinilai terendah 55 dan 1 peserta didik. Peserta didik yang lulus KKM 69 yaitu nilai 70 ada 1 peserta didik, nilai 75 ada 10 peserta didik, nilai 80 ada 3 peserta didik, dan nilai 85 ada 1 peserta didik, selanjutnya jumlah nilai KKM di tambah adalah $1 + 10 + 3 + 1 = 15$ selanjutnya jumlah peserta didik yang lulus KKM dikurang jumlah perhitungan pretest kelas kontrol yang lulus KKM adalah $15 - 1 = 14$ jadi $\frac{14}{27} \times 100 = 51,85\%$. Sehingga peserta didik yang mencapai KKM sebelum perlakuan yaitu 3,57%, setelah perlakuan yaitu 55,42% ($51,85\% + 3,57\% = 55,42\%$). Maka kenaikan kelulusan KKM yaitu 51,85%.

Ha terdapat efektivitas model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah nilai pretest 1260 dan nilai posttest 2280 sedangkan untuk rata-rata nilai pretest 45 dan nilai rata-rata posttest 81,428 sehingga nilai N-Gain dengan rata-rata 0,613 dengan kriteria sedang.

Kenaikan efektivitas model pembelajaran *Role Playing* adalah 80,95%. Berikut ini perhitungan persen pada kenaikan model pembelajaran *Role Playing* yaitu: nilai posttest - pretest ($2280 - 1260 = 1020$) selanjutnya $\frac{1020}{1260} \times 100 = 80,95\%$.

Ho tidak terdapat efektivitas model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari

tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah nilai pretest 1115 dan nilai posttest 1890 sedangkan untuk rata-rata nilai pretest 41.296 dan nilai rata-rata posttest 70 sehingga nilai N-Gain dengan rata-rata 0.451 dengan kriteria rendah.

Kenaikan efektivitas model pembelajaran konvensional adalah 69,5%. Berikut ini perhitungan persen pada kenaikan model pembelajaran *Role Playing* yaitu: nilai posttest - pretest (1890-1115 = 775) selanjutnya

$$\frac{775}{1115} \times 100 = 69,9\%.$$

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil belajar IPS peserta didik yang diajarkan dalam model pembelajaran *Role Playing* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar IPS peserta didik yang diajarkan dalam model pembelajaran konvensional. Di samping itu, pada hasil uji *Independent Sampel t Test* data diperoleh dari nilai-nilai T_{hitung} sebesar 2.725 dan nilai T_{tabel} pada df 53 nilai alfa 0.05 adalah 2.00575. Karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima.

Oleh karena itu terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini sejalan dengan penelitian Mulya Yusnarti dan Lili Sutyaningsih yaitu berdasarkan analisis perhitungan t-tes maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar peserta

didik di kelas IV-C (eksperimen) dan kelas IV-B (kelas kontrol) di SD Negeri 1 Dompu tahun pembelajaran 2019/2020.¹³²

Berdasarkan penelitian ini bahwa model pembelajaran *Role Playing* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Karena model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu model pembelajaran *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Peserta didik dapat melatih pada diri sendiri untuk bisa memperhatikan dan juga mengingat,
2. Peserta didik akan dilatih untuk dapat mengungkapkan imajinasinya,
3. Bakat dari peserta didik yang terpendam akan dididik oleh guru,
4. Terbentuknya kerjasama antar pemain sehingga dapat ditumbuhkan rasa sikap sosial yang sebaik-baiknya pada saat menghargai karya maupun hasil belajar peserta didik yang lain,

¹³² Mulya Yusnarti dan Lili Sutyarningsih, 'Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2. 3. (2021), 253.

5. Peserta didik mendapatkan suatu pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab masing-masing,
6. Bahasa lisan (komunikasi) pada peserta didik dapat dibentuk menjadi suatu bahasa yang baik sehingga dapat mudah difahami oleh orang lain.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* terdapat Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini sejalan dengan penelitian Sutria Aminah Kasanah, Aries Tika Damayani, Rofian efektivitas model pembelajaran *Role Playing* berbantu media *Multiply Cards* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD menunjukkan bahwa uji t mempunyai efek yang signifikan. Oleh karena itu menunjukkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Model *Role Playing* berbantu media *UltiPLY Cards*.¹³³

¹³³ Sutria Aminah Kasanah, Aries Tika Damayani, Rofian, 'Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa', Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3. 4. (2019), 519.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, Nilai T_{hitung} Sebesar 2.725 dan nilai T_{tabel} pada df 53 nilai alfa 0.05 adalah 2.00575 Karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Oleh karena itu terdapat efektivitas pada model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, adapun saran yang peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di kelas VIII SMP Negeri 2 Batanghari, agar dapat lebih meningkatkan berbagai model pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar terutama pada pembelajaran IPS dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Bagi peserta didik, dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik terutama model pembelajaran *Role Playing* dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih semangat dalam

pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), sehingga diharapkan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

3. Bagi sekolah, agar dapat menambah sumbangsih fasilitas yang menunjang proses pembelajaran lebih efektif dan juga hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam upaya meningkatkan kualitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah Aliyah". *Lantanida Journal*. 5.1. 2017.
- Achdiyat, Maman, dan Rido Utomo. "Kecerdasan Visual-Spasial, Kemampuan Numerik, dan Prestasi Belajar Matematika". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7.3. 2018.
- Ahmadiyanto. "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis *Word Square* pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP". *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*. 6.2. 2016.
- Aida, Nurul, dan Rr. Amanda Pasca Rini. "Penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Pendidikan Anak Usia Dini". *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*. 4.1. 2015.
- Amaliah, Rezeki. "Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Gerak dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Rotating Trio Exchange* (RTE) pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung". *Jurnal Dinamika*. 8.1. 2016.
- Amirruddin. "Pembelajaran Kooperatif dan Kolaboratif". *Journal of Education Science (JES)* Vol.4. No.1. 2016.
- Anwar, Muhammad. *Filsafat Pendidikan*. cet. Ke-2. Jakarta: PT Aditya Andrebina Agung. 2017.
- Anggraini, Indah Ayu, Wahyuni Desti Utami, and Salsa Bila Rahma. "Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata". *Islamika*. 2.1. 2020.
- Atika, Tengku Ayu, and Usman Tarigan. "Prosedur Penerbitan Surat Keputusan Pensiun Pegawai Negeri Sipil pada Badan Kepegawaian Daerah Deli Serdang". *Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik*. 2.1. 2014.
- Bakhrudin, Mukhammad. dkk. *Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya*. cet. ke-1. Bojonegoro: CV. Agrapana Media. 2021.
- Bagja Sulfemi, Wahyu, and Dede Supriyadi. "Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Ilmiah Edutechno*. 18.2. 2018.
- Bayanah, Siti. "Pengaruh Suasana Kelas terhadap Hasil Belajar pembuatan Busana Industri di Sekolah Menengah Kejuruan". *Jurnal Keluarga*. 5.1. 2019.

- Bramasto, Ari. "Analisis Perputaran Aktiva Tetap dan Perputaran Piutang Kaitannya terhadap *Return On Assets* pada PT. POS Indonesia (PERSERO) Bandung". *Jurnal Ekonomi UNIKOM*. 9.2. 2007.
- Cleopatra, Maria. "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 5.2. 2015.
- Delilah, Nurul. "A 52_Kajian Kebijakan Kurikulum IPS". *Kajian Kebijakan Kurikulum MP IPS-2007*. 2007.
- Data SMP Negeri 2 Batanghari.
- Dangnga, Muhammad Siri dan Andi Abdul Muis. *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. cet.ke-1. Makassar: Sibuku Makasar. 2015.
- Dewi, Mutiara Sari. "Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B dalam Bermain Peran". *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1.1. 2019.
- Dwijayani, N. M. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Misykat*. 03.01. 2018.
- Edy Surahman, Mukminan. "Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP". *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. 4.1. 2017.
- Endayani, Henni. "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial". *Ijtimaiyah*. 1.1. 2017.
- Eliska, Fitriana. "*Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung*". (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). 2018.
- Febryananda, Inka Putri, and Brilliant Rosy. "Pengaruh Metode Pembelajaran Sociodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 07.04. 2019.
- Fitri, Deby Utami Hersya. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Whatsapp terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Anak dengan Hambatan Pendengaran SMPLB". (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia). 2020.
- Gunawan, Imam, and Anggraini Retno Paluti. "Taksonomi Bloom–Revisi Ranah Kognitif". *E-Journal.Unipma*. 7.1. 2017.
- Hasil Wawancara dan Memperhatikan Guru Ketika Sedang Mengajar Pada Tanggal Senin, 13 Desember 2021.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, cet. Ke-10, (Bandung: CV. Pustaka Setia,

2011.

- Hanief, Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. cet.ke-1. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2017.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. ed. by Husnu Abadi. I Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta 2020.
- Hartoto, Tri. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah". *Jurnal Historia* Vol. 4. No. 2. 2016.
- Hasanah, Zuriatun dan Himami, Ahmad Shofiyul. "Model Pembelajaran Kooperatif dalam menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa". *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*. Vol. 1. No. 1. 2021.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. ed. by Lusiana Susanti. 1st edn Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2012.
- Indy, Ryan, Fonny J. Waani, and N. Kandowanko. "Peran Pendidikan dalam Proses perubahan Sosial di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara". *Holistik, Journal Of Social and Culture*. 12.4. 2019.
- Isnaini, Muhammad, Indah Wigati, and Resti Oktari. "Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Torso terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia di SMP Negeri 19 Palembang". *Jurnal Biota*. 2.1. 2016.
- Isma, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. cet. ke-1. Jakarta: Kencana. 2018.
- Kartini, Tien. "Penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung". *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2.8. 2007.
- Kasanah, Sutria Aminah. Damayani, Aries Tika. Rofian. "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3. 4. 2019.
- Khaatimah, Husnul, and Restu Wibawa. "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative *Integrated Reading and Composition* terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2.2. 2017.
- Khafid, Muhammad, Lingkungan Keluarga, Hasil Belajar, and Latar Belakang Masalah. "Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Ekonomi". *Pendidikan Ekonomi*. 2.2. 2007.
- Khanif, M. "Metodologi Penelitian ditinjau dari Model-Model Penelitian". *Jurnal*

Ilmiah Arsitektur. 8.2. 2011.

Kuswari, Retno, and Rasiman. "Keefektifan Model *Make a Match* dengan Media Rorumat Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa". *Mimbar Ilmu*. 24.1. 2019.

Khumaedi, Muhammad. "Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan (*The Reliability of Education Research Instruments*)". *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 12.1. 2012.

Lestari, Indah. "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 3.2. 2015.

Lubis, Zulkarnain. *Statistika Terapan untuk Ilmu-ilmu Sosial dan Ekonomi*. cet. ke-1 Yogyakarta: ANDI. 2021.

Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, and Emilia Septia Rini. "Analisis Taksonomi Bloom sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SDN Kosambi 06 Pagi". *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. 3.2. 2021.

Maisaroh, and Rostrieningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor", *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*. 7.2. 2012.

Mania, Sitti. "Observasi sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran". *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11.2. 2008.

Mansur, Rosichin. "Belajar Jalan Perubahan Menuju Kemajuan". *Jurnal Vicratina*. 3.1. 2018.

Mardianto. *Psikologi Pendidikan*. cet. Ke-4. Medan: Perdana Publishing. 2016.

Marliani, Novi. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP)". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 5.1. 2015.

Marlina, Leni, and Solehun. "Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong". *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 2.1. 2021.

Masyarakat, Ketentraman : Undang-Undang Nomor Undang-Undang Nomor. 2013.

Meltzer, David E. "The Relationship between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: a Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores". *American Journal of Physics*. 70.12. 2002.

- Minarsih, Maria Magdalena. "Strategi Perusahaan dalam Penanganan Berkurangnya Fokus Pegawai di Kecamatan Gunungpati". *Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi Terapan*. Vol. 10 No. 2. 2019.
- Musanna, Al, Udik Budi Wibowo, and Arum Dwi Hastutiningsih. "Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara". *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 2.1. 2017.
- Muslih, Muhammad. "Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN Limbangan". *Psikologi Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya. 1.4. 2016.
- Nasution, Milda Sasmita. "*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V MIN 3 Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019*". (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan. 2019.
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. cet. ke-1. Surabaya: Media Sahabat Cendekia. 2019.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model*. ed. by Nurdyansyah. Nizmania Learning Center. 1st edn. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2016.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 1st edn. Yogyakarta: Gramasurya. 2017.
- Ovan dan Andika Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. cet. ke-1. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia. 2020.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar dan Pembelajaran". *Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3.2. 2017.
- Pramusinto, Hengky dan Hidayah, Nur Ika. "Analisis Kemampuan Guru Ekonomi SMA dalam Menganalisis Kualitas Soal se-SMA Negeri." *Economic Education Analysis*. 7.2. 2018.
- Prasetyo, Iis. *Teknik Analisis Data dalam Research and Development*. UNY: Fakultas Ilmu Pendidikan. 6. 2014.
- Pratiwi, Diani Ayu. dkk. *Konsep Dasar IPS*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2021.
- Profil sekolah SMP Negeri 2 Batanghari.
- Purnomo, Arif, Abdul Muntholib, and Syaiful Amin. "Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Kontroversi (*Controversy Issues*) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang". *Jurnal Penelitian*

Pendidikan, 33.1 2016.

- Rahmad. "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar", Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. 2.1. 2016.
- Rahayu, Rahmatika and Djazari, M.. "Analisis Kualitas Soal Pra Ujian Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi". Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 14.1. 2016.
- Rahmawati, Anayanti. "Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk meningkatkan Empati Anak Usia Dini". Jurnal Pendidikan Anak 2015.
- Retnawati, Heri. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Penelitian, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. cet. ke-1. Yogyakarta: Parama Publishing. 2016.
- Rinaldi, Sony Faisal dan Bagya Mujiyanto. *Metodologi Penelitian dan Statistik*. cet. ke-1. (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan. 2017.
- Rohmawati, Esti Dwi, and Sukanti Sukanti. "Pengaruh Cara Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012". Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 10.2. 2012.
- Rusydi, Ananda, and Muhammad Fadhli. *Statistika Pendidikan: Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*. ed. by Syarbaini Saleh. Cv. Widya Puspita. 1st edn. Medan: CV. Widya Puspita. 2018.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. cet. ke-9. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019.
- Sari, Eva Dwi Kumala. dkk. *Pengembangan Instrumen Penelitian Sosial (Konsep, Tahapan dan Contoh Instrument, Analisis Data menggunakan SPSS dan M-Plus dan Winsteps)*. Cet. ke-1. Jombang: Kun Fayakun. 2021.
- Sembiring, Erika Apulina. "Pengaruh Metode Pencatatan Persediaan dengan Sisitem Periodik dan Perpetual Berbasis SIA terhadap Stock Opname pada Perusahaan Dagang di PT Jasum Jaya". Jurnal Accumulated. Vol. 1 No. 1. 2019.
- Setiawan, Iwan. dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII*. Cet. ke-3. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Balitbang. Kemendikbud. 2017.
- Silabus Guru IPS SMP Negeri 2 Batanghari.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. cet. ke-1. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.

- Susanto, Novalia Hery, dan Rinaldi, Achi. "Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika". *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6.2. 2015.
- Sugiarto, Edie. "Analisis Emosional, Kebijaksanaan Pembelian dan Perhatian setelah Transaksi terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada Ud. Dika Jaya Motor Lamongan". *Penelitian Ilmu Manajemen*, 1.01. 2016.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. cet. ke-1. Bandung: Alfabeta. 2019.
- Sulastri., Imran. dan Firmansyah, A. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3.1 2006.
- Sundari, Hanna. "Model-Model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing". *Pujangga*. 1.2. 2015.
- Suprihatin, Siti, 'Upaya Guru Dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Promosi*. 3.1. 2015.
- Suriansyah, Ahmad dkk, *Strategi Pembelajaran*, cet ke-1, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Syafrizal Helmi, Muslich Situmorang, and Lutfi. *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis*. Edisi Ke 3. 3rd edn. Medan: USU Press. 2014.
- Syamsudin, Amir. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*. 3.1. 2015.
- Tandilling. Edy. "Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematik, Pemahaman Matematik, dan *Self Regulated Learning* Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 13.1. 2012.
- Taringan, Arleni, 'Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*. 5 November 2016.
- Utami, Rafida Wahyu Tri, and Moh Hanafi. "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap peningkatan Percaya Diri pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten". *Jurnal Keperawatan Soedirman*. 12.2. 2018.
- Yanto, Ari. "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Cakrawala Pendas*. 1.1. 2015.

Yusnarti, Mulya. dan Sutyaningsih, Lili. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*. 2. 3. 2021.

Wardah. "Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Team-Assisted *Individualization* di SMP". *Jurnal Pembelajaran Prospektif*. Vol. 5. No. 1. 2020.

LAMPIRAN

Lampiran 1

APD (Alat Pengumpulan Data)
LEMBAR SOAL IPS SMP KELAS VIII
(Mobilitas Sosial)

1. Muti menjadi seorang guru honorer karena dia aktif dalam organisasi guru dan nilai prestasinya baik sehingga berhasil menduduki sebagai guru PNS di sekolah merupakan mobilitas sosial vertical ke atas pada bahasa Inggris disebut dengan....
 - a. *Social Interaction*
 - b. *Social Climbing*
 - c. *Sosialization*
 - d. *Social Sinking*

2. Saluran mobilitas sosial organisasi profesi yaitu, kecuali....
 - a. Himpunan Pengusaha Muda Indonesia
 - b. Persatuan Guru Republik Indonesia
 - c. Organisasi Siswa Intra Sekolah
 - d. Persatuan Dokter Indonesia

3. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari fasilitas dan guru yang mengajar di sekolah. Salah satu peningkatan kualitas bangsa yaitu melalui mobilitas sosial yang dapat dilakukan dengan saluran mobilitas tertentu, yaitu...
 - a. Lembaga Pendidikan
 - b. Organisasi Politik
 - c. Angkatan Bersenjata
 - d. Lembaga Keagamaan

4. Pak Wage pindah tempat tinggal dari perumahan bersubsidi ke apartemen mewah. Perpindahan posisi lapisan sosial Pak Wage disebut....
 - a. Sosialisasi
 - b. Status social
 - c. Interaksi social
 - d. Mobilitas social

5. Di era digitalisasi semua dapat diakses dengan mudah termasuk pendidikan, kebutuhan pangan dan fasilitas yang lain. Dibawah ini yang merupakan dampak positif mobilitas sosial yaitu....
 - a. Patuh pada atasan
 - b. Mempercepat tingkat perubahan sosial
 - c. Disorganisasi sosial
 - d. Konflik antar kelompok

6. Bu Susi tidak mendapatkan banyak suara saat pemilu sehingga ia gagal menjadi anggota legislatif. Maka dilihat kenyataannya Bu Susi mengalami depresi. Berdasarkan ilustrasi, dapat disimpulkan bahwa Bu Susi mengalami salah satu konsekuensi pada mobilitas sosial yaitu....
 - a. Terjadi pergeseran nilai dan norma
 - b. Terjadinya penurunan gaya hidup
 - c. Mendorong seseorang untuk maju
 - d. Munculnya gangguan psikologis

7. Vivi naik jabatan dari posisi staf karyawan menjadi manajer di perusahaan. Vivi mengalami mobilitas berasal dari bahasa latin yang berarti *Mobilis* yang memiliki arti....
 - a. Terus berjalan
 - b. Sedang berhenti
 - c. Mudah dipindahkan
 - d. Sulit dipindahkan

8. Seorang yang memiliki latar belakang sebagai guru SMP yang berhasil menuju ke pangkat lebih yaitu kepala sekolah. Contoh tersebut menunjukkan telah terjadi suatu mobilitas sosial....
 - a. Vertikal turun
 - b. Vertikal naik
 - c. Horizontal
 - d. Antar generasi

9. Di perusahaan yang terkenal akan kepemimpinan perusahaan yang tegas dan tertib akan aturan nama perusahaan tersebut bernama Solooffice yang dipimpin oleh seorang CEO, manager, sekretaris, dan karyawan-karyawannya. Suatu hari seorang CEO rapat untuk mengumpulkan manager diberbagai perusahaan lain untuk mengetahui akan kekurangan dari perusahaan masing-masing. Hal tersebut merupakan salah satu saluran-saluran mobilitas sosial....
 - a. Pendidikan
 - b. Organisasi politik
 - c. Organisasi ekonomi
 - d. Organisasi profesi

10. Perhatikan faktor-faktor berikut ini!
 - 1) Timbulnya kawasan industri baru di pedesaan
 - 2) Tingkat kelahiran yang sama dari berbagai strata sosial
 - 3) Jaringan transportasi dan komunikasi
 - 4) Adanya ekonomi teritorial
 - 5) Tingkat pendidikan warga masyarakatFaktor-faktor mobilitas sosial di atas ditunjukkan pada nomor....
 - a. 1, 3 dan 4
 - b. 1, 2 dan 3
 - c. 2, 3 dan 4
 - d. 3, 4 dan 5

11. Dimas adalah seorang nelayan yang kesehariannya pergi ke pantai setelah pulang sekolah. Tangkapan ikan yang dia dapat dijual ke pengepul untuk menambah uang jajan. Namun uang yang dia dapat ke pengepul pun tidak mencukupi untuk uang jajan. Akhirnya Dimas tidak menjualnya ke pengepul lagi akan tetapi dia berinisiatif pada hasil nelayannya yaitu dengan cara membuat ikan asin agar uang jajannya pun tercukupi.

Dari contoh tersebut merupakan mobilitas vertikal jika memiliki modal pada...

- a. Keluarga yang bangsawan
- b. Pengetahuan dan keterampilan luas
- c. Uang yang banyak
- d. Status yang tinggi

12. Di desa ada sekolah SMA Negeri 1 Batanghari yang jauh akan perkotaan. Ada seorang peserta didik dan teman-temannya di sekolah yang ingin ikut ujian UTBK SBMPTN. Namun hal tersebut belajarnya hanya terpaku pada buku mata pelajaran di sekolah saja dan membutuhkan buku referensi untuk ujian UTBK SBMPTN. Akhirnya ada salah satu peserta didik yang memberikan solusi yaitu dengan cara memesan buku UTBK SBMPTN di toko online yang praktis dan tidak menunggu lama. Dari contoh tersebut apabila peserta didik dan teman-temannya dapat berjalan dengan lancar sehingga gerak sosial dapat....

- a. Kehidupan masyarakat masih tradisional
- b. Pendapatan masyarakat tinggi
- c. Kehidupan masyarakat telah maju dan modern
- d. Pelapisan masyarakat tidak dibatasi secara ketat

13. Ada seorang peserta didik SMP Negeri 1 Sekampung yang terkenal julid dan memiliki 4 orang geng yang bernama Aurel, Amanda, Amel dan Aira. Suatu hari mereka sering mengejek adik kelas di depan kelas yang mereka anggap adik kelas tidak berperilaku sopan dihadapan mereka. Contoh di atas merupakan dampak negatif mobilitas sosial....
- Terjadinya konflik
 - Asimilasi sosial budaya
 - Gangguan psikologis
 - Mempercepat tingkat perubahan sosial
14. Tindakan korupsi yang dilakukan Pak Jumat mengantarkannya mendekam di penjara. Istri dan anaknya terpaksa pindah dari rumah mewah yang selama ini ditempati karena disita polisi. Dari contoh di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu dampak mobilitas social adalah terjadinya....
- Penurunan kelas sosial keluarga
 - Konflik internal dalam keluarga
 - Perubahan pribadi pelaku
 - Peluang untuk melakukan mobilitas vertikal
15. Pada mobilitas sosial mungkin lebih sering terjadi di masyarakat...
- Tradisional dan statis
 - Menganut kasta
 - Sistem pelapisan sosial tertutup
 - Sistem pelapisan sosial terbuka

16. Perhatikan di bawah ini terdapat beberapa saluran-saluran mobilitas sosial!
- 1) Gaya hidup seseorang direktur perusahaan berbeda dengan gaya hidup karyawan perusahaan
 - 2) Seseorang pegawai negeri naik pangkat dari golongan III A menjadi III B
 - 3) Seseorang pedagang kelas menengah beralih profesi menjadi karyawan perusahaan
 - 4) Anak petani kecil berhasil lulus menjadi sarjana
- Di antara hal-hal tersebut yang termasuk dalam saluran mobilitas sosial vertikal naik yaitu nomor....
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 2 dan 4
 - d. 2 dan 3
17. Pada kegiatan PEMILU yang dilaksanakan setiap 5 tahun sekali. Pemilu diikuti berbagai peserta untuk memilih salah satu dari anggotanya yaitu Presiden, DPR, DPRD Provinsi dan DPRD Kabupaten/kota. Maka saluran-saluran mobilitas sosial yang termasuk yaitu....
- a. Kemiskinan
 - b. Pengangguran
 - c. Organisasi politik
 - d. Perusahaan
18. Berikut ini yang merupakan pengertian dari mobilitas sosial yaitu, kecuali.....
- a. Perpindahan seseorang atau sekelompok warga dalam kelompok sosial
 - b. Seseorang yang mengalami perubahan kedudukan (status) sosial dari suatu lapisan ke lapisan lain baik lebih tinggi maupun menjadi lebih rendah dari sebelumnya atau hanya berpindah peran tanpa mengalami perubahan kedudukan.
 - c. Gerak perpindahan seseorang yang mudah dipindahkan atau banyak bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain.
 - d. Perbedaan pada gerak seseorang dan kelompok dilihat dari status kedudukan sosial ekonomi.

19. Sebuah desa yang jauh akan perkotaan dan minim akan berbagai akses yang masuk. Dimana warga merasa kesulitan untuk mencari suatu pekerjaan anak-anak mereka pun terpaksa tidak sekolah dan hanya membantu orang tuanya. Namun seiring dengan waktu desa tersebut dibantu oleh pemerintah agar anak-anak desa pun dapat bersekolah dan belajar. faktor yang mempengaruhi terjadinya mobilitas sosial yaitu.....
- a. Faktor individu
 - b. Faktor ekonomi
 - c. Kemudahan dalam akses pendidikan
 - d. Faktor politik
20. Penduduk kota telah menyadari bahwa arti pentingnya pendidikan karena akan berdampak pada mata pencaharian dan ekonomi mereka. Hal tersebut menunjukkan dampak positif yaitu....
- a. Mendorong seseorang seseorang untuk maju
 - b. Terjadinya konflik
 - c. Gangguan psikologis
 - d. Meningkatkan integrasi sosial

Lampiran 2**KUNCI JAWABAN**

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

Lampiran 3

Naskah Skenario *Role Playing* Mobilitas Sosial

A. Bentuk-bentuk Mobilitas Sosial

1. Mobilitas Vertikal dibagi menjadi dua yaitu:

a. Mobilitas Vertikal Atas (*Social Climbing*)

Kesuksesan Pemulung

Siswa 1 (Adi) merupakan anak dari keluarga yang tidak mampu. Dia adalah anak yang rajin dan pintar. Namun ada tiga orang temannya yang tidak suka dengannya sehingga dia sering dibully oleh mereka bertiga. Di saat bersamaan, ada tiga teman Adi yang sedang berjalan menuju ke kelas sambil mengejek tentangnya.

Siswa 2 (Ketua Geng/Susi) : Sri, Kemarin Adi di jalan

Siswa 3 dan 4 (Anggota Geng/Sri) : Lagi apa Adi di jalan?

Siswa 2 (Ketua Geng/Oca) : Dia memungut sampah.

Siswa 3 dan 4 (Anggota Geng/

Sri dan Sumi) : Ya Allah jorok ya. Sampah kok dipungut.

Siswa 2 (Ketua Geng/Susi) : Iya aku liat dia lagi ngumpulin sampah.

Siswa 3 dan 4 (Anggota Geng/

Sri dan Sumi) : Hihi.. jorok banget.

Sesampainya mereka di depan kelas, mereka melihat Adi sedang membersihkan lantai ruangan kelas tersebut. Akhirnya mereka memiliki niat jahat untuk membully Adi.

- Siswa 2 (Ketua Geng/Susi) : Adi bersihkan lantai lagi (sambil buang sampah di lantai kelas).
- Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Iya sok bersihkan kelas.
- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Ya Allah kan sudah kesapu
- Siswa 2, 3, dan 4 : Ya emang aku peduli!
- Siswa 4 (Anggota Geng/Sumi) : Tinggal dibersihin lagi kan gampang!
- Siswa 2 (Ketua Geng/Susi) : Dibersihin lagi kan juga bisa!
- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Kan capek.
- Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Kasian deh!

Adi hanya bisa bersabar atas perlakuan mereka bertiga tersebut. Dan keesokan harinya.

- Siswa 5 (Guru/Ani) : Assalamualaikum...
- Siswa 1, 2, 3, dan 4 : Waalaikumsalam...
- Siswa 5 (Guru/Ani) : Anak-anak Ibu akan memberitahu kepada kalian bahwa kita besok akan memperingati hari santri kita akan melakukan donasi sebesar Rp. 50.000,- . Apakah kalian sanggup?
- Siswa 2, 3, dan 4 : Sanggup Bu..
- Siswa 5 (Guru/Ani) : Adi, apakah kamu sanggup tidak?

- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Maaf Bu, belum sanggup.
- Siswa 2, 3, dan 4 : Kasihan, miskin gak bisa bayar.
- Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Ststst... dicicil bisa tidak bu (sambil mengejek)
- Siswa 5 (Guru/Ani) : Udah-udah jangan mengejeknya.

Adi tidak bisa membayar uang donasi tersebut dan dia langsung diejek oleh ketiga temannya itu. Tetapi dia tidak memperdulikan ketiga temannya tersebut, dia hanya fokus pada pelajaran yang sedang diterangkan oleh Bu Guru.

- Siswa 5 (Guru/Ani) : Paham materi yang Ibu sampaikan?
- Siswa 1, 2, 3, dan 4 : Paham Bu.
- Siswa 5 (Guru/Ani) : Jika sudah paham, oke Ibu bagikan ulangan.
- Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Lah kok ulangan Bu. Besok aja Bu?
- Siswa 2, 3, dan 4 : Belum belajar Bu. Besok aja Bu.
- Siswa 5 (Guru/Ani) : Kan tadi Ibu jelaskan materi udah paham.
- Siswa 2, 3, dan 4 : Nanti kalo nilainya jelek bagaimana Bu?
- Siswa 5 (Guru/Ani) : Gak ini mudah kok kalian pasti bisa. Jika ada salah satu dari kalian nilai ulangannya bagus Ibu akan daftarkan

Lomba Olimpiade Sains. Kalian paham.

Siswa 1, 2, 3, dan 4 : Paham Bu.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Oke...Silahkan dikerjakan.

Siswa 3 dan 4 (Sri dan Sumi) ketahuan menyontek saat ulangan dan ditegor oleh guru tersebut.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Hayo Sri dan Sumi kalian berdua menyontek? Sini contekannya!

Siswa 3 dan 4 (Anggota Geng/

Sri dan Sumi) : Bukan bu, ini bukan contekan.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Kata siapa ini bukan contekan. Anak-anak semua dengarkan jangan dicontoh Sri dan Sumi (siswa 3 dan 4) mereka suka menyontek. Ibu tidak suka ya. Waktunya kurang 5 menit lagi. Adi udah selesai?

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Sudah bu.

Akhirnya, jam pelajaran pun selesai. Ketiga anak tadi belum sempat mengerjakan soal ulangan itu dengantuntas, tetapi Ibu guru langsung mengambil dan mengumpulkan kertas ulangan tersebut.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Jam pelajaran sudah selesai dan Ibu akhiri Wassalamualaikum Wr. Wb.

Siswa 1, 2, 3, dan 4 : Waalaikumsalam Wr. Wb.

Dua hari kemudian Ibu guru masuk dan memberikan hasil ulangan kepada murid-murid tersebut. Adi mendapatkan nilai ulangan tertinggi di kelasnya dan diikuti oleh nilai-nilai peserta didik yang lain. Tetapi tidak dengan Sri dan Sumi peserta didik dan mereka berdua dipanggil Ibu guru untuk maju ke depan.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Siswa 3 dan 4 (Sri dan Sumi) maju ke depan.

Siswa 3 dan 4 (Anggota Geng/
Sri dan Sumi) : Iya bu.

Penyebab mereka dipanggil karena menyontek dan nilai mereka yang sangat jelek Ibu guru pun menasehati mereka agar tidak menyontek lagi.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Jam pelajaran sudah selesai dan Ibu akhiri Wassalamualaikum Wr. Wb.

Siswa 1, 2, 3, dan 4 : Waalaikumsalam Wr. Wb.

Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Adi, kamu pasti nyontek kan.

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Tidak.

Siswa 4 (Anggota Geng/Sumi) : Sudah mengaku aja Adi.

Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Nilainya lo sempurna, seratus.

Siswa 4 (Anggota Geng/Sumi) : Mustahil sekali.

Siswa 2 (Ketua Geng/Susi) : Ngomong Adi. Jangan diem aja.

Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Dasar pembohong.

Siswa 4 (Anggota Geng/Sumi) : Kamu bohong ya biar bisa ikut lomba Olimpiade Sains biar dapat duwit banyak kan.

Mereka yang tidak percaya dan tidak terima dengan nilai ulangan Adi yang sudah diberikan oleh Ibu guru langsung memarahi, membentak, dan membully Adi secara kasar. Adi pun hanya nisa pasrah dan diam saja atas perlakuan mereka bertiga itu. Sungguh teman-teman yang sangat jahat dan kasar kepada Adi. Sampai akhirnya bel istirahat pun berbunyi mereka semua sudah puas memarahi dan membully Adi langsung meninggalkan begitu saja. Adi pun hanya bisa menunduk dan beristigfar.

Siswa 6 (Teman Adi/Bayu) : Assalamualaikum..

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Waalaikumsalam..

Siswa 6 (Teman Adi/Bayu) : Di, tadi kamu dipanggil di ruang guru?

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Apa iya tadi aku dipanggil?

Siswa 6 (Teman Adi/Bayu) : Iya ya udah sana.

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Iya, iya aku ke sana. Terimakasih ya.

Adi pun pergi untuk memenuhi panggilan dari Ibu guru.

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Tok... tok... tok... Assalamualaikum.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Waalaikumsalam... silahkan masuk.

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Iya Bu... Ada apa bu?

Siswa 5 (Guru/Ani) : Jadi begini Adi. Berhubung nilai kamu tertinggi di sekolahan. Ibu ingin

kamu untuk mengikuti Olimpiade Sains Tingkat Nasional. Apakah kamu mau?

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Iya bu, saya mau dan saya juga bersedia.

Seminggu kemudian...

Waktu hari lomba Olimpiade pun tiba Adi sudah sampai ditempat Olimpiade tersebut dilaksanakan. Adipun langsung memilih tempat duduknya. Olimpiade akan segera dimulai, Adi menjawab soal-soal dengan teliti dan benar. Setelah mengerjakan soal-soal Olimpiade tersebut Adi pun keluar dari ruangan dengan perasaan yang amat senang. Keesokan harinya Ibu guru memberitahukan kepada para anak murid bahwa Adi memenangkan Olimpiade Sains Tingkat Nasional tersebut.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Assalamualaikum Wr. Wb.

Siswa 1, 2, 3, dan 4 : Waalaikumsalam Wr. Wb.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Ibu disini akan memberitahu bahwa Adi mengikuti lomba Olimpiade Sains Tingkat Nasional dan Adi pun memenangkan lomba tersebut. Selamat ya Adi.

Siswa 3 (Anggota Geng/Sri) : Gak mungkin lah Bu, juara 1 paling nyontek.

Siswa 2 (Ketua Geng/Susi) : Pakai orang dalam itu biar bisa menang.

Siswa 5 (Guru/Ani) : Jangan kaya begitulah kalian. Tolong dihargai kemenangannya.

Siswa 2, 3, 4 (Susi, Sri, dan Sumi) tidak terima kalau Adi memenangkan lomba Olimpiade Sains Tingkat Nasional tersebut, sehingga mereka terus saja membully Adi.

10 tahun kemudian. Adi akhirnya lulus S2. Itu semua ia peroleh karena ketekunan, kepandaianya dan juga kejujurannya, sehingga ia menjadi rebutan bagi para pejabat pengusaha terkenal untuk dijadikan sebagai manager di perusahaannya. Kini Adi sudah menjabat sebagai manager dari perusahaan terbesar di Pulau Jawa.

Siswa 2, 3, dan 4 : Tok... tok... tok...

Assalamualaikum.

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Silahkan masuk tidak dikunci. Silahkan kalau mau mendaftar di perusahaan ini.

Siswa 2, 3, dan 4 : Loh Adi... Lah kok kamu disini?

Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Iya aku sebagai manager diperusahaan ini.

Siswa 2, 3, dan 4 : Ha... masak... mendingan kamu jadi OB saja.

- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Iya saya sebagai manager perusahaan ini dan saya lulusan S2.
- Siswa 2, 3, dan 4 : Alah paling dokumen palsu itu.
- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Gak ini dokumen saya asli. Kalau mau melamar pekerjaan di perusahaan ini. Ada beberapa syarat yang harus memenuhi.
- Siswa 2, 3, dan 4 : Adi kita bertiga minta maaf ya, dulu kita sering membully kamu.
- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Iya gak papa. Saya maafkan. Jadi, silahkan yang mau melamar pekerjaan di perusahaan ini?
- Siswa 2, 3, dan 4 : Iya mau.
- Siswa 1 (Siswa Rajin/Adi) : Mana dokumennya. Coba saya lihat.
- Siswa 2, 3, dan 4 : Ini dokumen kita bertiga.

Sekarang, semuanya hidup dengan damai dan tentram tak ada lagi kebencian dan permusuhan selamanya di antara mereka.

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

e. Mobilitas Sosial Vertikal Atas (*Social Climbing*)

- a) Siswa 1 (Adi/Siswa Rajin).
- b) Siswa 2 (Susi/Ketua Geng).
- c) Siswa 3 (Sri/Anggota Geng)
- d) Siswa 4 (Sumi/Anggota Geng)

e) Siswa 5 (Ani/Ibu Guru)

f) Siswa 6 (Bayu/Teman Adi)

f. Mobililitas Sosial Vertikal Ke Bawah (*Social Sinking*)

Korupsi Uang Perusahaan

Perusahaan PT. Maju Terus dibidang olahan singkong. Suatu hari ada direktur yang khilaf dan serakah. Suatu ketika beliau meminjam uang kepada bosnya.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Assalamualaikum...

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Waalaikumsalam.

Iya silahkan masuk Pak.

Direktur memasuki ruangan bos kemudian duduk.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Ada apa Pak?

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Saya mau meminjam sedikit uang untuk berobat orang tua saya Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Berapa jumlahnya Pak?

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Sedikit Bu, hanya 10 juta

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Apa? Bapak bilang 10 juta sedikit?

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya saya tau 10 juta cukup banyak Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

- Bos Perusahaan) : Ya bagus kalo Bapak tau
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Tolong pinjamkan saya 10 juta Bu.
Untuk berobat Ibu saya.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Baiklah akan saya pinjamka uang 10
juta pak.
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya terima kasih Bu.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Ya sama-sama Pak. Asalkan Bapak
kembalikan dalam satu bulan.
- Satu bulan kemudian
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Pak Senin! Mana janji Bapak? Sudah
satu bulan ini!
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Maaf Bu, saya belum punya uang.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Saya tidak mau tahu. Bapak bilang
akan mengembalikan uang itu setelah
satu bulan.
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya saya tau Bu. Tolong beri waktu
saya lagi bu.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Baiklah akan kuberi waktu satu
minggu lagi.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya terima kasih Bu.

Dipojokan ruangan direktur/Pak Senin pusing memikirkan cara membayar hutang.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Aduh bagaimana ya cara melunasi hutang dalam waktu satu minggu. Bagaimana kalo saya mengambil uang perusahaan?

Keesokan harinya, di ruang keuangan perusahaan.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Permisi Bu.

Siswa 6 (Ibu Rabu/

Bendahara Perusahaan) : Ya silahkan duduk Pak. Ada yang bisa saya bantu Pak?

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya saya mau ambil uang perusahaan Bu.

Siswa 6 (Ibu Rabu/

Bendahara Perusahaan) : Untuk apa Pak?

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Bu bos (Bu Selasa) menyuruhku mengambil uang perusahaan.

Siswa 6 (Ibu Rabu/

Bendahara Perusahaan) : Baiklah Pak.

Ibu Rabu pun menyerahkan buku tabungan perusahaan ke Pak Senin. Kemudian Bapak Senin langsung ke bank untuk mengambil uang perusahaan. Di bank, keesokan harinya.

- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Tok... tok... tok.
- Siswa 5 (Pak Kamis/
Pemegang Uang Bank) : Silahkan masuk dan duduk Pak. Ada yang bisa saya bantu Pak?
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Saya mau mengambil uang 10 juta pak.
- Siswa 5 (Pak Kamis/
Pemegang Uang Bank) : Ini uangnya Pak. Silahkan cek kembali.
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Baik Pak, terima kasih.
- Satu minggu setelah penagihan uang oleh Ibu Selasa.
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Tok... tok... tok.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Ya silahkan masuk dan duduk Pak.
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Saya ingin mengembalikan uang 10 juta.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Baik, mana uangnya Pak?
- Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ini Bu. Mohon dihitung bu.
- Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Terima kasih Pak.

Lama kelamaan Pak Senin pun ketagihan dan semakin sering mengambil uang perusahaan. Lama kelamaan Ibu Selasa pun curiga karena uang perusahaan cepat sekali berkurang, kemudian beliau tanya ke bendahara.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Ibu Rabu!

Siswa 6 (Ibu Rabu/

Bendahara Perusahaan) : Iya Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Sini, mari duduk. Kenapa uang perusahaan semakin menipis Bu?

Siswa 6 (Ibu Rabu/

Bendahara Perusahaan) : Saya tidak tau Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Kenapa Ibu tidak tau? Ibu bilang atau saya pecat!

Siswa 6 (Ibu Rabu/

Bendahara Perusahaan) : Baik bu. Pak Senin yang mengambil uang perusahaan Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/

Bos Perusahaan) : Apa? Pak Senin? Mana mungkin beliau ambil?

Siswa 6 (Ibu Rabu/
Bendahara Perusahaan) : Beliau yang pegang uang perusahaan
Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Apa?

Ibu Selasa memanggil Pak Senin ke ruangnya.

Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Pak Senin. Anda mengambil uang
perusahaan kah?

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Tidak Bu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Bapak tidak perlu bohong lagi! Saya
sudah tau bahwa Bapak yang ambil
uang perusahaan.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya Bu. Saya terpaksa mengambil
uang itu.

Siswa 4 (Ibu Selasa/
Bos Perusahaan) : Saya tidak mau tau. Bapak harus
bertanggung jawab di kantor polisi.

Bapak Senin pun dipanggil oleh kantor Polisi.

Siswa 2 (Pak Jumat/Polisi) : Tok... tok... tok. Benar ini kediaman
Bapak Senin.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : Ya betul.

Siswa 2 (Pak Jumat/Polisi) : Bapak, saya tanggap dengan tuduhan mengambil uang perusahaan.

Bapak Senin dibawa dan dihukum selama 5 tahun.

Siswa 1 (Pak Senin/Direktur) : (Ngemis dulu ah). Mbak minta uang, Mbak.

Siswa 3 (Ibu Sabtu/Protokol dan Pemberi Uang Pengemis) : Ini pak.

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

- a. Mobilitas Sosial Vertikal Ke Bawah (*Social Sinking*)
 - a. Siswa 1 (Pak Senin/Direktur).
 - b. Siswa 2 (Pak Jumat/Polisi).
 - c. Siswa 3 (Ibu Sabtu/Protokol dan Pemberi Uang Pengemis).
 - d. Siswa 4 (Ibu Selasa/Bos Perusahaan).
 - e. Siswa 5 (Bapak Kamis/Pemegang Uang Bank).
 - f. Siswa 6 (Ibu Rabu/Bendahara Perusahaan).

2. Mobilitas Sosial Horizontal

Pindah Sekolah

Suatu pagi ada siswi culun dan miskin bernama Fitri, ia dihadang oleh anak-anak nakal di sekolah.

- Siswa 1 (Raya/Siswa Nakal) : Eh... si Fitri lewat.
- Siswa 2 (Raya/Siswa Nakal) : Eh jelek. Bagi uang!
- Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Aku gak punya uang.
- Siswa 2 (Raya/Siswa Nakal) : Dasar miskin.
- Siswa 1 (Raya/Siswa Nakal) : Udah jelek, miskin, gak berguna lagi!
- Siswa 2 (Raya/Siswa Nakal) : Botol kayak gini masih dipakek!
- Siswa 1 (Raya/Siswa Nakal) : Bersihin ah biar gak kelihatan burik-burik amat.

Saat sedang dibully Adha datang menolong Fitri dari Raya dan Ratih.

- Siswa 4 (Adha/Siswa Menolong) : Hei! Ada apa ini? Ada apa?
- Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Aku diejek mereka.
- Siswa 4 (Adha/Siswa Menolong) : Kalian tidak boleh begitu dengan murid baru.
- Siswa 1 (Raya/Siswa Nakal) : Bodok amat.
- Siswa 2 (Raya/Siswa Nakal) : Dia kan jelek.
- Siswa 4 (Adha/Siswa Menolong) : Ya udah kalian ke sana. Jangan ganggu dia lagi.
- Siswa 2 (Raya/Siswa Nakal) : Kalem dong.

Akhirnya Raya dan Ratih pergi meninggalkan Fitri dan Adha. Keesokan harinya Fitri menghadap kepala sekolah, karena sudah tidak nyaman selalu dibully di sekolah oleh Raya dan Ratih.

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Tok... tok... tok. Assalamualaikum.

Siswa 5 (Dani/Kepala Sekolah) : Waalaikumsalam. Silahkan masuk.

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Permisi Pak. Selamat Siang.

Siswa 5 (Dani/Kepala Sekolah) : Ya. Silahkan duduk. Kamu Fitri ya, anak baru itu. Kamu datang ke sini ada apa?

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Iya pak, saya ingin pindah sekolah.

Soalnya saya disini diejek terus.

Siswa 5 (Dani/Kepala Sekolah) : Kamu diejek sama siapa?

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Diejek sama Ratih dan Raya Pak.

Siswa 5 (Dani/Kepala Sekolah) : Oh, mereka berdua memang seperti itu.

Ya udah kita buat surat pernyataan pengantar untuk pindah sekolah.

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Baik Pak. Ini suratnya Pak.

Siswa 5 (Pak Dani/

Kepala Sekolah)

: Terima kasih. Maafkan mereka ya nak Fitri.

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Iya Pak, sudah saya maafkan.

Akhirnya Fitri pindah di sekolah baru lagi.

Di sekolah baru, Fitri mendapat teman baru yang baik salah satunya Fania. Fania menyambut Fitri dengan baik dan ramah.

Siswa 6 (Fania/Teman Ramah) : Eh.. ada anak baru. Namanya siapa?

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Namaku Fitri.

Siswa 6 (Fania/Teman Ramah) : Oh iya... Aku Fania, semoga betah disini. Yok masuk ke kelas. Gak usah jaim. Yok duduk sama aku di depan. Ini masih pagi makanya masih sepi.

Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully) : Iya Fan. Makasih ya.

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

2. Mobilitas Sosial Horizontal

- a. Siswa 1 (Raya/Siswa Nakal).
- b. Siswa 2 (Raya/Siswa Nakal).
- c. Siswa 3 (Fitri/Siswa Dibully).
- d. Siswa 4 (Adha/Siswa Menolong).
- e. Siswa 5 (Pak Dani/Kepala Sekolah).
- f. Siswa 6 (Fania/Teman Ramah).

B. Faktor-faktor Pendorong dan Penghambat Mobilitas Sosial

1. Faktor Pendorong

a. Faktor Individu

Pemulung Menjadi Bos

Ada seorang anak yang bernama Roni, dia adalah orang yang kurang mampu, yang kesehariannya memulung lalu menjualnya untuk bertahan hidup. Hari-hari nya penuh ejekan warga, anak kecil dan masyarakat di sekitarnya. Saat memulung dia melihat 2 seorang perempuan yang sedang memperhatikannya dan berjalan ke arah kanan serta memaki-maki walaupun begitu Roni tetap tabah.

Siswa 1 (Ita/Membully Roni) : Ih... miskin pemulung lagi.

Siswa 2 (Sifa/Teman

Ita yang membully Roni) : Nih tak kasih sampah terus dijual

Siswa 1 (Ita/Membully Roni) : Iya nih tak kasih.... Hahaha

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Astaghfirullah, Ya Allah mengapa engkau berikan aku cobaan yang begitu berat bagiku.

Roni pun melanjutkan memulung sampah.

Siswa 4 (Alfi/Suka Ngasih Uang) : Ini ada sedikit uang untuk kamu.

Siswa 5 (Nana/Adiknya Alfi) : Ngapain kamu kasih uang ke dia.

Dia kan pemulung.

Siswa 4 (Alfi/Suka Ngasih Uang) : Kasian dia kak.

Siswa 5 (Nana/Adiknya Alfi) : Kan dia bisa kerja dek, ayo masuk!

Ketika Roni duduk, Roni melihat dompet seseorang yang jatuh, Roni pun sempat mengambilnya dan memanggil pemilik dompet tersebut namun bapaknya tidak kedengaran dengan suara Roni dan menyimpan dompet tersebut. Ketika Roni mengecek dompet tersebut, Nana (kakaknya Mirna) melihat kejadian itu Nana mendatangi dan memfitnah Roni mencuri dompet tersebut.

Siswa 5 (Nana/Adiknya Alfi) : Dompet siapa itu?

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Itu tadi ada dompet orang jatuh.

Siswa 5 (Nana/Adiknya Alfi) : Alasan pergi sana, gak usah duduk disini.

Hasan pun melanjutkan perjalanannya. 1 hari kemudian Roni berjalan menuju tempat pengepul barang rongsokan yang dikumpulkan kemarin untuk dijual dan mendapatkan uang. Dompet yang kemarin sementara di bawa Roni sambil mencari pemilik dompet yang hilang.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Ini mbak barang bekas yang saya kumpulkan kemarin.

Siswa 6 (Rani/Pengepul Ronsokan) : Iya saya timbang dulu ya.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya mbak.

Siswa 6 (Rani/Pengepul Ronsokan) : ini kurang lebih 1 kg jadi kamu dapat uang Rp10.000.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya mbak. Terimakasih.

Siswa 6 (Rani/Pengepul Ronsokan) : Ya sama-sama.

Di saat Roni mau pulang. Roni melihat pemilik dompet yang kemarin jatuh.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Pak, ini dompet bapak yang jatuh kemarin bukan?

Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompet) : O iya mas. Mas membutuhkan pekerjaan tidak? Ini salah satu lowongan pekerja di perusahaan saya. Kalo mas berkenan besoj temui saya di alamat ini.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya Pak, terima kasih.

Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompet) : Ya sama-sama.

Keesokan harinya.. Roni pun mencari alamat tersebut.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Permisi.

Siswa 8 (Wulan/
Sekertaris Perusahaan) : Iya kenapa Pak?

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Apakah benar alamat dalam brosur disini?

Siswa 8 (Wulan/
Sekertaris Perusahaan) : Iya benar, mau bertemu siapa?

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Mau mencari pemilik perusahaan ini.

- Siswa 8 (Wulan/
Sekertaris Perusahaan) : Iya, tunggu sebentar, saya panggilkan. Silahkan masuk dulu dan duduk pak, mohon ditunggu sebentar.
- Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Oh iya Pak, kenapa saya disuruh ke sini?
- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Perkenalkan nama saya Robi, saya ingin menawarkan bapak pekerjaan sebagai karyawan. Apakah Bapak bersedia?
- Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya Pak, saya bersedia.
- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Sekertaris tolong ambilkan formulir di atas sana?
- Siswa 8 (Wulan/
Sekertaris Perusahaan) : Baik Pak, saya akan ambilkan. ini Pak formulirnya.
- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Silahkan Bapak isi biodata terlebih dahulu.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Baik Pak, ini pak saya sudah selesai mengisi biodatanya.

- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Oke baiklah saya cek terlebih dahulu.
- Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya Pak.
- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Sekertaris, tolong ambilkan jas.
- Siswa 8 (Wulan/
Sekertaris Perusahaan) : Baik Pak, ini Pak jasanya.
- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Selamat Pak, mulai besok sudah bias bekerja di perusahaan ini.
- Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya Pak, terimakasih banyak.
Beberapa tahun kemudian.
- Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya Pak, ada apa saya dipanggil kesini.
- Siswa 7 (Pak Robi/
Pemilik Dompot) : Karena saya ingin kau menggantikan saya sebagai bos diperusahaan ini. Karena saya ingin pergi keluar negeri beberapa tahun.
- Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Oh iya Pak, saya bersedia dan sangat berterimakasih.

Siswa 7 (Pak Robi/

Pemilik Dompot) : Iya sama-sama.

Dan mulia saat itu Roni pun menjadi bos semenjak bos pergi ke luar negeri, beberapa tahun kemudian dibutuhkan karyawan ada 2 orang yang ingin melamar pekerjaan.

Siswa 1 dan Siswa 2

(Ita dan Sifa) : Permisi apakah ada lowongan pekerjaan disini?

Siswa 8 (Wulan/

Sekretaris Perusahaan) : Iya silahkan masuk.

Siswa 1 dan Siswa 2

(Ita dan Sifa) : Kami berdua ingin melamar pekerjaan Pak.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Mana berkasnya, saya cek dulu.

Siswa 1 dan Siswa 2

(Ita dan Sifa) : Ini Pak, berkas kami berdua.

Mereka berdua pun saling berbisik dan mulai menyadari bahwa yang di depan itu adalah orang yang pernah dimaki-maki beberapa tahun lalu.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Selamat kalian berdua saya terima di perusahaan ini.

Siswa 1 dan Siswa 2

(Ita dan Sifa) : Terimakasih Pak. Apakah Bapak memaafkan kami telah membully bapak beberapa tahun yang lalu?

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya sudah saya maafkan kalian berdua.

Siswa 1 dan Siswa 2

(Ita dan Sifa) : Iya Pak, saya sangat berterimakasih kepada Bapak.

Siswa 3 (Roni/Anak Sabar) : Iya sama-sama

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

1. Faktor Pendorong Mobilitas Sosial
 - a. Faktor Individu
 - a. Siswa 1 (Ita/Membully Roni).
 - b. Siswa 2 (Sifa/Teman Ita yang membully Roni).
 - c. Siswa 3 (Roni/Anak Sabar).
 - d. Siswa 4 (Alfi/Suka Ngasih Uang).
 - e. Siswa 5 (Nana/Adiknya Alfi).
 - f. Siswa 6 (Rani/Pengepul Ronsokan).
 - g. Siswa 7 (Pak Robi/Pemilik Dompot).
 - h. Siswa 8 (Wulan/Sekretaris Perusahaan).

2. Faktor Penghambat Mobilitas Sosial

a. Diskriminasi

Tidak Diberikan Keadilan Pada Difabel

Suatu hari ada seorang difabel yang ingin reservasi pada suatu café. Akan tetapi pelayan di café melarang untuk tidak boleh masuk karena dia buta (difabel) dan bukan golongan seperti dia.

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Mohon maaf kak, anda tidak boleh masuk disini?

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Tapi saya sudah melakukan reservasi atas nama Ida.

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Oh Ida... Sebentar coba saya cek. Nama anda memang ada disini karena tempat ini tidak menerima golongan seperti anda ini.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Maaf boleh panggilkan manager anda?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Iya, mohon ditunggu sebentar.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Ada yang bisa saya bantu?

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Saya sudah melakukan reservasi di tempat ini.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Apakah anda tidak tau ada hal penting di tempat ini?

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Tapi reservasi saya sudah di konfirmasi di sini.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Sebentar saya cek terlebih dahulu. Oh Ida memang nama anda terdaftar disini tapi saya takut anda tidak bisa masuk ke dalam.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Maaf saya kenapa?

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Semua pengunjung disini harus memakai dress dan anda juga tidak memakai heals. Kalo anda masih mau makan ada warung sebelah sana yang mau menerima seperti anda.

Ida pergi untuk mencari drees dan heal agar bisa masuk ke café yang sudah di reservasi olehnya.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Apakah meja tamu sebelah sana sudah datang?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Belum, tidak ada tanda-tanda kalo dating.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : nanti tolong beri tau saya ya. Kalau datang kesan pertama itu penting.

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Iya dapat dipahami.

Ida pun bertemu pengunjung lain yang akan ke café dan dia pun berusaha untuk meminjam heals agar bisa masuk ke dalam café tersebut.

- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Nona... nona...
- Siswa 4 (Tia/Pengunjung) : Iya?
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Saya mendengar anda memakai heels. Boleh enggak saya memakainya?
- Siswa 4 (Tia/Pengunjung) : Ha apa kamu gilak ya!
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Saya sangat membutuhkannya dan saya bakal bayar dua kali lipat.
- Siswa 4 (Tia/Pengunjung) : Hm oke. Gak mungkin kan saya nyeker di tengah jalan.
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Hm anda benar juga. Tapi anda bisa memakai sepatu saya.

Akhirnya Tia pun meninggalkan Ida karena ingin cepat-cepat memesan tempat duduk yang ada di cafe tersebut. Ida pun boleh masuk ke cafe dengan berpakaian seadanya. Akan tetapi pelayan café hanya membolehkan ida untuk memesan di belakang menu.

- Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Baiklah.apakah anda mau pesan makanan sekarang?
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Iya tapi say tidak bisa melihat. Apakah anda bisa bacakan?
- Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Untuk hari ini menu café kami sediakan ayan spaicy, spageti, burger,

dan minumannya ada jus buah dan kopi.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Oke kalo gitu saya pesan 1 menu. Apa boleh saya pesan burger? Apakah ada masalah?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : O tidak bisa... Karena begini anda buta dan dibatasi makan disini.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Oh ya sudah saya pesan yang dibelakang menu di café saja.

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Baiklah.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Tunggu sebentar sama satu gelas jus ya.

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Baiklah.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Tunggu sebentar. Menu yang di belakang menu apa ya?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Hm, roti bakar

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Apakah ada coklatnya?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Ada.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Ah ssaya alergi coklat. Boleh gak rekomendasi menu yang lain?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Mohon maaf itu sudah standar kami.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Hm ya udah kalo gitu pisahkan coklatnya buat saya ya?

Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Oh tidak bisa.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Oh ya udah tidak apa-apa.

Setelah pelayan berbincang dengan Ida soal menu yang ada di cafe. Ada pengunjung yang sudah selesai makan dan tidak sengaja menjatuhkan tongkat Ida. Pengunjung pun merasa terganggu akan tongkat Ida dan merasa tidak nyaman dengan kedatangan dia tersebut.

Siswa 4 (Tia/Pengunjung) : Kenapa ada barang disini? (tongkat orang buta).

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Maaf kak, ada masalah?

Siswa 4 (Tia/Pengunjung) : Masalah! Banyak! Kenapa ada barang disini! Terus kenapa ada orang yang fisiknya begitu? Masuk disini?

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Maaf

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Mohon maaf kak atas ketidaknyamanan di café ini akan segera selesaikan.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Jadi yang dipermasalahkan saya?

Siswa 4 (Tia/Pengunjung) : Oke ini masalah kalian berdua. Jadi saya gak mau tau!

Setelah kejadian pengunjung itu manager dan pelayan pun membiarkan Ida. Manager merasa tidak nyaman akan kedatangan ida sehingga pengunjung merasa terganggu.

- Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Mohon maaf. Apakah anda memanggil saya?
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Mungkin saya akan memanggil kamu jika ada yang dibutuhkan. Apakah saya boleh pesen 1 menu lagi?
- Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Oh tidak boleh.
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Maaf tapi kenapa tidak boleh pesen manu lagi?
- Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Karena disini tidak diperuntukkan orang-orang yang seperti anda ini.
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Seperti anda maksudnya?
- Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe) : Ah kok gak ngerti anda.
- Akhirnya Ida mengaku ternyata dia berpura-pura menjadi buta agar semua orang tau bahwa orang buta merasa terganggu pada tempat umum yang lebih bagus. Seharusnya orang buta itu harus diperlakukan hal yang sama bukan dibedakan dengan orang normal.
- Siswa 2 (Ida/Difabel(Kritikus)) : Oke saya sebutkan semua menu disini! Gimana saya sudah cocok seperti ini!
- Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Ada masalah apalagi ini?
- Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Masalah! Disini saya dipermasalahkan! Oke saya udah

males dengan café ini dengan pelayan kalian yang memperlakukan difabel seperti ini.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Permisi... Sepertinya anda tidak perlu mengutarakan hal itu seperti ini. Silahkan anda keluar dari café ini!

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Oke saya keluar! Saya Ida kritikus dari pemerintah.dari tadi kalian tunggu-tunggu mungkin anda bisa memanggil saya dengan hal-hal sepele tadi.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Itu tidak mungkin. Kritikus kan aturan lagi-laki.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Gak mungkin itu hanya pendapat kamu saja.

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Sepertinya terjadi kesalahpahaman disini.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Kesalahpahaman apa! Udah jelas-jelas kalian melayani difabel seperti itu. Kalian kira saya tidak bisa membaca gerak gerak yang anda lakukan. Saya merasa bersyukur berada disini. Kalian tau, kenapa saya

bisa menutup café ini dengan cepat dan reputasi pekerjaan kalian berdua akan hancur. Permisi terimakasih!

Siswa 3 (Mita/Manager Cafe) : Jangan Bu. Nanti saya kehilangan pekerjaan saya.

Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)) : Ya itu urusan kamu! O ya lupa tongkat saya ketinggalan dan saya mau foto juga biar pembaca saya bisa melihat dengan café ini yang tidak mau menerima difabel!

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

1. Faktor Penghambat Mobilitas Sosial
 - a. Diskriminasi
 - a. Siswa 1 (Yuda/Pelayan Cafe).
 - b. Siswa 2 (Ida/Difabel (Kritikus)).
 - c. Siswa 3 (Mita/Manager Cafe).
 - d. Siswa 4 (Tia/Pengunjung).

C. Saluran-saluran Mobilitas Sosial

- a. Organisasi Profesi

Kepemimpinan Perusahaan

Di pagi hari ada seorang wanita yang hendak berangkat kerja pada sebuah perkantoran. Di kantor seorang wanita tersebut langsung

mengerjakan tugas kantor dan menelpon sekretarisnya untuk membantu serta membahas terkait pekerjaan yang ada di kantor.

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Kring... kring...kring. Selamat siang Bu. Apa yang bisa saya bantu?

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Besok pagi. Saya minta data laporan perusahaan tahun ini.tolong antarkan ke ruangan saya ya. Terimakasih.

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Baik Bu.

Keesokan harinya. Sekretaris pun menemui CEO perusahaan dan membawa laporan keuangan perusahaan.

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Tok... tok... tok.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Silahkan masuk.

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Selamat pagi Bu. Ini data laporan penjualan tahun ini?

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Terima kasih. Silahkan duduk. Saya akan memeriksa laporannya terlebih dahulu.

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Baik Bu.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Apa-apaan ini, kenapa penjualan perusahaan kita tahun ini menurun drastis?

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Mohon maaf Bu. Penjualan tahun ini menurun dikarenakan kondisi wabah covid-19 sehingga permintaan pasar menurun Bu.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Selain permasalahan itu ada permasalahan yang lain tidak?

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Ada Bu. Sebentar saya panggilkan staff karyawan. Dia lebih tau secara detail Bu.

Neni menyuruh Nina untuk dapat menjelaskan terkait penurunan perusahaan. Akan tetapi Nina belum tau secara detail pada penurunan di perusahaan sehingga nina memanggil staff karyawan yang lebih tau secara detail penurunan perusahaan.

Siswa 3 (Nino/Staff Karyawan) : Tok... tok... tok. Permissi Bu, apakah ibu memanggil saya?

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Iya, kamu di suruh ke ruangan CEO bersama saya terkait penurunan perusahaan.

Siswa 3 (Nino/Staff Karyawan) : Baik Bu, saya akan ke ruangan CEO sekarang Bu.

Setelah memanggil staff karyawan akhirnya Nina menuju ke ruangan CEO untuk membahas terkait penurunan perusahaan dan staff

karyawan pun datang dengan mengutarakan pendapatnya terkait penurunan tersebut.

Siswa 3 (Nino/Staff Karyawan) : Permisi Bu.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Ya silahkan masuk dan duduk.

Siswa 3 (Nino/Staff Karyawan) : Ada apa Bu, Ibu memanggil saya?

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Begini, kan kamu yang lebih tau secara detail terkait penurunan perusahaan ini?

Siswa 3 (Nino/Staff Karyawan) : Baik Bu. Menurut pendapat saya selain wabah Covid-19 dan permintaan pasar menurun. Ada juga Bu, dibagian produksi yang terjadi keterlambatan pada ekspor sekitar 1 jam sehingga menyebabkan produktivitas menurun Bu.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Oke baiklah. Kasih tau ke beberapa HRD (*Human Resource Departement*) dan semua manager nanti pukul 13.00 siang kita akan mengadakan meeting.

Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor) : Baik Bu. Saya akan menyampaikan pesan Ibu ke beberapa HRD dan manager bahwa akan diadakan meeting jam 13.00 siang.

Sekretaris pun keluar dan memberitahu bahwa ada pengumuman jam 13.00 siang akan diadakan meeting ke beberapa HRD dan manager.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Selamat siang semuanya. Langsung saja dikarenakan penjualan perusahaan kita menurun dratis saya telah membuat aturan baru yang harus dipatuhi oleh semua karyawan dan berlaku senin depan. Peraturan pertama, karyawan wajib hadir 30 menit sebelum jam kerja. Kedua karyawan hanya boleh dua kali izin dalam satu bulan. Ketiga karyawan wajib lembur 2 jam selama tiga hari dalam satu minggu. Keempat bagian produksi dipercepat lagi agar ekspor dapat dikirim secara cepat. Apakah dapat dipahami semua? Adakah ingin yang akan disampaikan?

Siswa 4 (Niko/HRD) : Maaf Bu. Saya tidak setuju dengan peraturan karyawan wajib hadir 30 menit sebelum jam kerja dikarenakan jalan suka macet.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Sudah beberapa banyak karyawan yang telat kemarin-kemarin. Seharusnya anda sebagai HRD lebih tegas lagi kepada karyawan.

Siswa 4 (Niko/HRD) : Baik Bu. Saya akan usahakan datang dengan tepat waktu.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Iya terapkan itu prinsip anda. Apakah ada yang ingin ditanyakan lagi?

Siswa 5 (Nayla/Karyawan) : Baik Bu, saya ingin bertanya Bu?

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Ya silahkan utarakan pendapat anda.

Siswa 5 (Nayla/Karyawan) : Jadi begini Bu. Kan dibagian produksi ada keterlambatan, nah begini Bu kita berinovasi lagi produksi yang baru dan lebih aman agar produsen lebih puas terkait hasil yang diterimanya sehingga akan meningkatkannya perusahaan dan menambah juga karyawan agar produksinya tidak terlambat dalam pengiriman ekspor Bu.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Bagaimana apakah kalian semua setuju?

Siswa 1, 3, 4, : Ya betul Bu, kami setuju semua.

Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan) : Oke Ibu akan menerapkan semua peraturan ini di perusahaan. Jika sudah cukup meeting kali ini Ibu akan tutup dan sekian terimakasih.

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

C. Saluran-saluran Mobilitas Sosial

- a. Organisasi Profesi
- a. Siswa 1 (Nina/Sekretaris Kantor).
- b. Siswa 2 (Neni/CEO Perusahaan)
- c. Siswa 3 (Nino/Staff Karyawan).
- d. Siswa 4 (Niko/HRD).
- e. Siswa 5 (Nayla/Karyawan)

D. Dampak Mobilitas Sosial

1. Dampak Positif Mobilitas Sosial
 - a. Mendorong Seseorang untuk Lebih Maju

Kemajuan IPTEK di Bidang Komunikasi

Ada sebuah sekolah yang berada di desa yaitu daerah pasir sakti. Seorang peserta didik hendak berangkat ke sekolah. Sesampainya di sekolah siswa tersebut menuju kelas dan ada salah satu kelompok siswa yang sedang belajar untuk mengikuti tes UTBK pada SBMPTN ingin masuk ke jenjang bangku perkuliahan di perguruan tinggi terfavoritnya dan peserta didik tersebut ikut bergabung serta memberi saran cara

belajarnya.

Siswa 1 (Fani/Mencari Solusi) : Kok gak masuk-masuk sih, soalnya susah banget!

Siswa 2 (Fristi/Mencari Solusi) : Paham gak sih pelajaran ini!

Siswa 1 (Fani/Mencari Solusi) : Aku juga ini gak paham bagian soal no.30. Ini gimana kok bisa ketemunya begini. Caranya bagaimana coba, aku bingung.

Siswa 3 (Fuad/

Memberikan Pendapat) : Gimana mau lulus UTBK kalo kita belajarnya gini-gini aja!

Akhirnya siswa 1, 2 dan 3 mencari solusi agar bisa paham terkait materi pada ujian UTBK.

Siswa 3 (Fuad/

Memberikan Pendapat) : Betul tuh. Gimana caranya agar paham materi UTBK?

Siswa 2 (Fristi/Mencari Solusi) : Kayaknya kita butuh referensi baru geh soalnya kalo kita belajarnya pake materi ini-ini aja gimana kita bisa lolos UTBK sedangkan materi UTBK aja beda sama materi yang kita peljarin.

Siswa 1 (Fani/Mencari Solusi) : Kayaknya kita nih butuh buku yang

lebih spesifik buat bahas soal-soal UTBK SBMPTN. Jadi kita tuh lebih rinci gitu dan paham materi untuk belajar.

Siswa 3 (Fuad/

Memberikan Pendapat) : Gimana kalo kita ke Gramedia aja untuk membeli buku tersebut?

Siswa 1 (Fani/Mencari Solusi) : Kita mau ke gramedia mau naik apa? Disini tuh gak ada gramedia dan ini desa bukan kota gimana sih!

Setelah berdiskusi tentang buku pada materi ujian UTBK SBMPTN akhirnya Frans memberikan solusi yang tepat yaitu dengan cara membeli buku online di aplikasi HP agar tidak ribet pergi ke kota tinggal mudah mencari dan cepat datangnya.

Siswa 4 (Frans/

Memberikan Solusi) : Kita kan punya HP gak usah jauh-jauh ke kota buat beli buku tinggal buka aja online shop. Caranya buka aplikasi online shop dan kita cari buku UTBK SBMPTN nanti akan keluar berbagai pilihannya. Oke kita beli sekarang.

Siswa 2 (Fristi/Mencari Solusi) : Terus kira-kira datangnya kapan?

Siswa 4 (Frans/
Memberikam Solusi) : Tenang aja udah dipesenin tinggal
nunggu saja.

Beberapa hari kemudian datanglah paket buku tersebut.

Siswa 4 (Frans/
Memberikam Solusi) : Gaes liat nih. Apa yang dibawa?
Nih bukunya udah dateng.

Siswa 2 (Fristi/Mencari Solusi) : Kenapa gak dari dulu kita beli
buku online?

Siswa 4 (Frans/
Memberikam Solusi) : Maka dari itu kita harus bisa
memanfaatkan kemajuan IPTEK
dari sekarang.

Siswa 3 (Fuad/
Memberikan Pendapat) : Betul tuh kemajuan teknologi
harus dimanfaatkan.

Siswa 1 (Fani/Mencari Solusi) : Semoga kita semua bisa lolos
UTBK SBMPTN dan kampus
pilihan favorit kalian.

Siswa 2, 3, 4 : Amin... amin... amin.

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

D. Dampak Mobilitas Sosial

1. Dampak Positif

a. Mendorong Seseorang untuk Lebih Maju

- a. Siswa 1 (Fani/Mencari Solusi).
- b. Siswa 2 (Fristi/Mencari Solusi)
- c. Siswa 3 (Fuad/Memberikan Pendapat).
- d. Siswa 4 (Frans/Memberikam Solusi).

2. Dampak Negatif Mobilitas Sosial

a. Terjadinya konflik

Konflik Antar Siswa

Sebuah sekolah ternama yang berada di kota terdapat empat orang senior yang menduduki bangku kelas 12 SMA ternama yang terkenal julid di sekolah tersebut. Mereka adalah Aurel, Amanda, Amel, dan Aira. Di hari berikutnya mereka melakukan suatu ejekan di depan kelas terhadap adik kelas yang sering dilakukan oleh keempat geng tersebut. Di saat jam istirahat ada dua orang adik kelas sedang berjalan menuju kantin.

Siswa 1 (Aurel/Ketua Geng) : Eh tau gak sih?

Siswa 2, 3, dan 4

(Amanda, Amel,

dan Aira/Anggota Geng) : Gak. Emang ada apa?

Siswa 1 (Aurel/Ketua Geng) : Adik kelas sekarang-sekarang ini pada sombong ya?

Siswa 2, 3, dan 4

(Amanda, Amel,

dan Aira/Anggota Geng) : Iya bener itu pada sombong-

sombong.

Seketika beberapa adik kelas lewat di depan mereka (yang mereka anggap sombong).

Siswa 1 (Aurel/Ketua Geng) : Jadi bahan omongan. Eh..orangnya barusan lewat.

Siswa 2 (Amanda/

Anggota Geng) : Oh itu orangnya.

Siswa 3 (Amel/Anggota Geng) : Eh siapa itu namanya?

Siswa 4 (Aira/Anggota Geng) : Gak tau tuh siapa?

Setelah itu mereka berempati mencari tau tentang adik kelas yang diperbincangkan mereka tadi ke teman mereka yang lain yaitu Meli.

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Eh sini, tadi ada yang nanyain kalian?

Siswa 6 dan 7 (Yuni dan

Desi/Adik Kelas) : Emang siapa Mel?

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Eee itu lo kakak kelas yang terkenal sombong itu lo yang gayanya kayak orang gaul gitu.

Siswa 6 (Yuni/Adik Kelas) : Emang kita kenal mereka?

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Kurang tau tuh.mungkin kamu berdua punya salah ke mereka kali?

Siswa 6 (Yuni/Adik Kelas) : Gak sih kayaknya kita gak pernah

punya masalah ke mereka.

Siswa 7 (Desi/Adik Kelas) : Eh kok aku jadi takut ya?

Siswa 6 (Yuni/Adik Kelas) : Gak usah takut kan kita gak punya salah apa-apa.

Keesokan harinya...

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Itu tuh kakak kelas yang kemarin nanya kalian berdua.

Siswa 6 dan 7 (Yuni dan Desi/Adik Kelas) : Yang mana sih?

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Yang itu tuh-tuh.

Siswa 6 (Yuni/Adik Kelas) : Oh yang itu

Siswa 7 (Desi/Adik Kelas) : Yang pake sweater biru sama rombongannya?

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Iya bener yang itu.

Siswa 7 (Desi/Adik Kelas) : Eh gak boleh nunjuk-nunjuk.

Siswa 1 (Aurel/Ketua Geng) : Eh dek kenapa nunjuk-nunjuk ke arah kita!

Siswa 6 (Yuni/Adik Kelas) : Kita gak nunjuk-nunjuk ke arah kakak, kok pede banget sih!

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Eh Yuni jangan gitu.

Siswa 6 (Yuni/Adik Kelas) : Biarin aja. Ini kan sekolah kita dan juga punya hak disini. Emang sekolah ini punya kalian?

Siswa 2 (Amanda/

Anggota Geng) : Kok kalian ngomongnya kasar banget ke kakak kelas?

Siswa 3 (Amel/Anggota Geng) : Dasar adik kelas gak punya sopan santun!

Siswa 4 (Aira/Anggota Geng) : Emang kalo nunjuk-nunjuk orang itu sopan?

Meli pun menuju ke ruang guru untuk melaporkan perdebatan yang terjadi antara mereka.

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Tok... tok... tok. Assalamualaikum

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Waalaikumsalam. Silahkan masuk dan duduk Mel.

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Terima kasih Bu.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Ya. Ada apa Meli ke ruang guru?

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Itu ada kawan Meli yang debat sama kakak kelas Bu.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Emang perdebatan apa?

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Kurang tau Bu. Coba Ibu ikut saya ke sana biar Ibu bisa liat langsung.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Ya udah ayo ke sana Meli.

Kemudian wali kelas dan Siti berjalan menuju ke tempat yang dimaksud.

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Itu Bu.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : O...itu yang lagi di depan kelas.

Siswa 5 (Meli/Adik Kelas) : Iya Bu betul itu.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Ada apa ini kok ribut-ribut. Kalo gak ada konflik gak akan ada permasalahan disini. Oke sekarang kalian semua ikut ke ruangan BK sekarang!

Kemudian mereka semua berjalan menuju ke ruangan BK untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Assalamualaikum.

Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK) : Waalaikumsalam. Silahkan masuk dan duduk Bu.

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Terima kasih Bu.

Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK) : Ada masalah apa ya Bu Nita? Kok bawa anak-anak?

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Iya Bu. Ini anak-anak tadi ada sempat berdebat tapi saya belum tau ini permasalahannya apa Bu?

Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK) : Ya udah coba salah satu dijelaskan permasalahannya apa?

Kemudian salah seorang peserta didik menceritakan masalah yang terjadi.

Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK) : Ooo. Jadi tentang itu to

permasalahannya. Dapat diselesaikan dengan baik-baik kenapa masalah sepele aja diperdebatkan. Kita kan disini semua untuk menuntut ilmu. Kenapa masalah sepele aja diperdebatkan?

Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas) : Ya udah kalian semua sebaiknya saling memaafkan.

Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK) : Jika tidak ada yang mau memaafkan Ibu akan memberikan sanksi.

Siswa 2 (Amanda/
Anggota Geng) : Sanksinya apa bu jika tidak ada yang mau memaafkan?

Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK) : Ibu akan memanggil orang tua kalian jika tidak ada yang mau memaafkan.

Siswa 5, 6, dan 7 (Meli, Yuni, dan
Desi/Adik Kelas) : Maafkan kami ya kak.

Siswa 1, 2, 3, dan 4 (Aurel,

Amanda, Amel dan Aira) : Kita juga maafkan kami ya dek.

Peran Siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing

2. Dampak Negatif Mobilitas Sosial

a. Terjadinya konflik

- a. Siswa 1 (Aurel/Ketua Geng).
- b. Siswa 2 (Amanda/Anggota Geng)
- c. Siswa 3 (Amel/Anggota Geng).
- d. Siswa 4 (Aira/Anggota Geng).
- e. Siswa 5 (Meli/Adik Kelas).
- f. Siswa 6 (Yuni/ Adik Kelas).
- g. Siswa 7 (Desi/ Adik Kelas).
- h. Siswa 8 (Bu Nita/Wali Kelas).
- i. Siswa 9 (Bu Eni/Guru BK).

Lampiran 4 (Role Playing)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: SMP Negeri 2 Batanghari
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas /Semester	: VIII/Ganjil (1)
Materi Pokok	: Mobilitas Sosial
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit (2JP)

A. Kompetensi inti

- a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun,percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- c. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- d. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

2.2.1 Memahami materi tentang mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas, faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial, saluran-saluran mobilitas, serta dampak mobilitas sosial.

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Menjelaskan pengertian mobilitas sosial
- b. Mengkelompokkan bentuk-bentuk mobilitas sosial
- c. Menjelaskan faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial
- d. Mengidentifikasi saluran-saluran mobilitas sosial
- e. Menganalisis dampak mobilitas sosial

E. Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran Mobilitas Sosial

- a. Pengertian mobilitas sosial
- b. Bentuk-bentuk mobilitas sosial
- c. Faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial
- d. Saluran-saluran mobilitas sosial
- e. Dampak mobilitas sosial

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran menggunakan *Role Playing*

G. Media dan Bahan

Media : Slide Presentasi Power Point (ppt), Buku cetak IPS Kelas VIII

Alat/Bahan : Spidol, papan tulis, penggaris, karton, teks skenario.

H. Sumber Belajar

- a. Ari Sapto, dkk. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs kelas VIII Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017. Halaman 44-55.

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru mengucapkan salam dan berdoa saat memulai pembelajaran. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Memberikan apresiasi guru dalam menanyakan kabar peserta didik 4. Peserta didik bersama guru mengkondisikan kelas. 5. Guru memotivasi peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran. 6. Guru memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan informasi tentang materi pembelajaran peserta didik. 2. Memberikan informasi kepada peserta didik tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran <i>Role Playing</i> 3. Membagi peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 4-6 peserta didik. 4. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 5. Menunjuk beberapa peserta didik untuk 	40 Menit

	<p>mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 7. Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 8. Masing-masing para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 9. Peserta didik yang telah dipilih guru untuk memerankan drama mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum berperan. Persiapan yang dilakukan dengan memakai <i>nametag</i> bertuliskan tokoh-tokoh yang diperankan dalam mobilitas sosial. 10. Masing-masing para peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 11. Setelah selesai ditampilkan, masing- masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. 12. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya di depan kelas. 13. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok 	
--	--	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. 2. Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akan datang yaitu Faktor Pendorong dan Penghambat Mobilitas Sosial. 3. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral. 4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa. 5. Guru mengucapkan salam. 	
----------------	--	--

J. Penilaian

1. Teknik penilaian proses : Instrumen Penilaian, Pengetahuan, dan Keterampilan
2. Bentuk Penilaian Hasil: Hasil belajar pada peserta didik sesudah mengerjakan pos-test yang diberikan
 - a. Penilaian Sikap : Lembar Pengamatan
 - b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis Post-test soal pilihan ganda
 - c. Penilaian Keterampilan : Praktik

Mengetahui,

Kepala SMPN 2 Batanghari



Dewi Asmarawati, S. Pd

NIP. 196902212006042003

Batanghari, 20 Februari 2023

Guru Mata Pelajaran IPS

Ida Royani, S. Pd

NIP. 196810241997022001

Mahasiswa Penelit

Nur Asiyatul Muthiy

NPM 1801081027

Lampiran 5 (Konvensional)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 2 Batanghari
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas /Semester	: VIII/Ganjil (1)
Materi Pokok	: Mobilitas Sosial
Alokasi Waktu	: 4 x 40 menit pertemuan (2JP)

A. Kompetensi inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 2.2.1 Memahami materi tentang mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas, faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial, saluran-saluran mobilitas, serta dampak mobilitas sosial.

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Menjelaskan pengertian mobilitas sosial
- b. Mengkelompokkan bentuk-bentuk mobilitas sosial
- c. Menjelaskan faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial
- d. Mengidentifikasi saluran-saluran mobilitas sosial
- e. Menganalisis dampak mobilitas sosial

E. Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran Mobilitas Sosial

1. Pengertian mobilitas sosial
2. Bentuk-bentuk mobilitas sosial
3. Faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial
4. Saluran-saluran mobilitas sosial
5. Dampak mobilitas sosial

F. Metode Pembelajaran

Model pembelajaran menggunakan *Teacher Center* (konvensional)

G. Media dan Bahan

1. Media : Slide Presentasi Power Point (PPT), buku cetak IPS Kelas VIII
2. Alat/Bahan : Spidol, papan tulis, Laptop & LCD proyektor

H. Sumber Belajar

- a. Ari Sapto, dkk. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs*

kelas VIII Edisi Revisi 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2017. Halaman 44-55.

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru mengucapkan salam dan berdoa. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Peserta didik bersama guru mengkondisikan kelas. 4. Guru memotivasi peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran. 5. Peserta didik menerima informasi topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 6. Guru memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat mencermati pada materi yang diberikan dengan cara melihat, mengamati, membaca buku IPS kelas VIII. 2. Guru dapat memulai materi pembelajaran tentang Mobilitas sosial yang akan disampaikan dengan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. 3. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan pada materi yang sudah disampaikan yaitu Mobilitas Sosial jika peserta didik belum paham terkait materi tersebut diberikan kesempatan untuk bertanya. 	40 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. 2. Guru menyampaikan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang akandatang yaitu 	10 Menit

	Saluran-saluran Mobilitas Sosial dan Dampak Mobilitas Sosial.	
	3. Peserta didik diberi pesan tentang nilai dan moral.	
	4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.	
	5. Guru mengucapkan salam.	

J. Penilaian

3. Teknik penilaian Proses : Instrumen Penilaian, Pengetahuan, dan Keterampilan.
4. Bentuk Penilaian Hasil : Hasil belajar pada peserta didik sesudah mengerjakan pos-test yang diberikan
 - a. Penilaian Sikap : Lembar Pengamatan
 - b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis Post-test soal pilihan ganda

Mengetahui,

Kepala SMPN 2 Batanghari



Batanghari, 20 Februari 2023

Guru Mata Pelajaran IPS

Ida Royani, S. Pd

NIP.196810241997022001

Mahasiswa Penelit

Nur Asyiyatul Muthiy

NPM 1801081027

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

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. Tinjauan Tentang Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran
 1. Pengertian Model Pembelajaran
 2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif
 3. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)
 4. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)
 5. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)
 6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)
- C. Tinjauan Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- D. Kerangka Berpikir
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Alur Penelitian
- C. Definisi Operasional Variabel
 - a. *Role Playing*
 - b. Hasil Belajar
- D. Definisi Konseptual Variabel
 - a. Model Pembelajaran *Role Playing*
 - b. Hasil Belajar
- E. Populasi, dan Sampel
 - a. Populasi
 - b. Sampel
- F. Teknik Pengumpulan Data
 - a. Tes
 - b. Observasi
 - c. Dokumentasi
- G. Instrumen Penelitian
 - 1. Tes
 - 2. Observasi
 - a. Validitas Test
 - b. Reliabilitas Test
 - c. Tingkat Kesukaran
 - d. Daya Pembeda
- H. Teknik Analisis Data
 - 1. Menghitung Rata-rata Skor
 - 2. Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku)
 - 3. Uji Normalitas
 - 4. Uji Homogenitas
 - 5. Uji Hipotesis

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah SMP Negeri 2 Batanghari
 - b. Identitas Sekolah
 - c. Identitas Kepala Sekolah
 - d. Keadaan peserta didik SMP Negeri 2 Batanghari
 - e. Jumlah Guru Ditinjau dari Tingkat Pendidikan
 - f. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Batanghari
 - g. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 2 Batanghari
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII 3 dengan Model Pembelajaran *Role Playing*
 - 2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII 2 dengan Model Pembelajaran Konvensional

3. Deskripsi Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik yang diajarkan
- b. Hasil Pengujian Instrument
 1. Validitas Test
 2. Reliabilitas Test
 3. Taraf Kesukaran
 4. Daya Pembeda
- c. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
 1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen
 2. Hasil Belajar Kelas Kontrol
 3. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
3. Persyaratan Hipotesis
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji Homogenitas
- a. Pengujian Hipotesis
 1. Uji Hipotesis Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dengan Model Pembelajaran Konvensional
 2. Uji Hipotesis Rata-rata Hasil Belajar

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Menyetujui,
Pembimbing



Atik Purwasih, M. Pd.
NIP. 19920503 201903 2 009

Metro, 20 Februari 2023

Peneliti



Nur Asyiyatul Muthiy
NPM. 1801081027

	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s15	Pearson Correlation	-.137	.141	-.181	-.037	.072	.212	.314	.289	.037	.053	.561**	.027	.037	.537**	1	.801**	.126	.386*	.204	.215	.037	.212	.227	.579**	-.005	.555**
	Sig. (2-tailed)	.487	.476	.357	.850	.717	.279	.104	.135	.850	.787	.002	.890	.850	.003	.000	.523	.042	.298	.272	.850	.279	.245	.001	.979	.002	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s16	Pearson Correlation	-.208	-.017	-.194	-.156	-.149	.337	.431	.086	.156	-.089	.156	-.125	-.026	.430*	.801**	1	.125	.337	.354	.149	-.026	.337	.344	.395*	-.096	.425*
	Sig. (2-tailed)	.289	.931	.323	.429	.449	.079	.022	.663	.429	.653	.429	.525	.896	.022	.000	.525	.079	.065	.449	.896	.079	.073	.038	.627	.024	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s17	Pearson Correlation	.200	.256	-.146	.359	.076	.200	.078	-.044	.572**	.125	.200	.310	.200	.044	.126	.125	1	.013	.073	.382*	.386*	.200	-.022	.181	.126	.471*
	Sig. (2-tailed)	.308	.188	.458	.060	.699	.308	.692	.823	.001	.525	.308	.108	.308	.823	.523	.525	.946	.714	.045	.042	.308	.911	.357	.523	.011	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s18	Pearson Correlation	.152	.101	.013	.273	.348	.364	-.016	.302	-.061	-.026	.364	.173	-.061	.101	.386*	.337	.013	1	.633**	.174	-.061	.152	.276	.312	.212	.525**
	Sig. (2-tailed)	.442	.611	.946	.160	.069	.057	.935	.119	.759	.896	.057	.379	.759	.611	.042	.079	.946	.000	.376	.759	.442	.155	.106	.279	.004	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s19	Pearson Correlation	.055	.037	-.266	.138	.000	.248	.118	.000	.055	.024	.055	.097	.055	.183	.204	.354	.073	.633**	1	.158	.055	.248	.388*	.113	.045	.387*
	Sig. (2-tailed)	.781	.854	.171	.485	1.000	.204	.550	1.000	.781	.905	.781	.624	.781	.352	.298	.065	.714	.000	.422	.781	.204	.041	.566	.819	.042	

	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s20	Pearson Correlation	.000	.115	.076	.348	.000	.174	.280	.082	.174	.229	-.174	.247	.215	.149	.382*	.174	.158	1	.174	.174	.144	-.215	-.215	.398*		
	Sig. (2-tailed)	1.000	.558	.699	.069	1.000	.376	.149	.676	.376	.123	.376	.240	.376	.204	.272	.449	.045	.376	.422		.376	.376	.464	.272	.272	.036
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s21	Pearson Correlation	.364	.382*	.200	.061	.174	-.273	.211	.101	.364	.519**	.152	.359	.364	.101	.037	-.026	.386*	-.061	.055	.174	1	.152	.101	-.037	.212	.469*
	Sig. (2-tailed)	.057	.045	.308	.759	.376	.160	.281	.611	.057	.005	.442	.060	.057	.611	.850	.896	.042	.759	.781	.376		.442	.611	.850	.279	.012
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s22	Pearson Correlation	-.061	.101	.013	.061	-.174	.364	.211	.101	-.061	.156	.152	.173	-.061	-.101	.212	.337	.200	.152	.248	.174	.152	1	.101	-.037	.037	.320
	Sig. (2-tailed)	.759	.611	.946	.759	.376	.057	.281	.611	.759	.429	.442	.379	.759	.611	.279	.079	.308	.442	.204	.376	.442		.611	.850	.850	.097
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s23	Pearson Correlation	.101	.300	-.331	.251	.000	.276	.404*	.167	.276	.043	.101	-.132	.101	.500**	.227	.344	-.022	.276	.388*	.144	.101	.101	1	.207	.083	.460*
	Sig. (2-tailed)	.611	.121	.085	.197	1.000	.155	.033	.397	.155	.828	.611	.502	.611	.007	.245	.073	.911	.155	.041	.464	.611	.611		.291	.676	.014
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s24	Pearson Correlation	-.212	.322	-.279	.212	.072	.137	-.127	.207	.137	-.203	.486**	-.027	-.037	.289	.579**	.395*	.181	.312	.113	-.215	-.037	-.037	.207	1	-.138	.320

	Sig. (2-tailed)	.279	.094	.150	.279	.717	.487	.520	.291	.487	.301	.009	.890	.850	.135	.001	.038	.357	.106	.566	.272	.850	.850	.291		.482	.097
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
s25	Pearson Correlation	.386	.372	.126	-.037	.358	.212	.127	.124	.386*	.352	.037	.334	.386*	.041	-.005	-.096	.126	.212	.045	-.215	.212	.037	.083	-.138	1	.417*
	Sig. (2-tailed)	.042	.051	.523	.850	.061	.279	.520	.529	.042	.066	.850	.082	.042	.835	.979	.627	.523	.279	.819	.272	.279	.850	.676	.482		.027
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
jumlah	Pearson Correlation	.320	.484**	.012	.370	.413	.450*	.465	.495	.432*	.472*	.506**	.480	.432*	.513**	.555**	.425*	.471*	.525	.387	.398*	.469	.320	.460	.320	.417*	1
	Sig. (2-tailed)	.097	.009	.953	.052	.029	.016	.013	.007	.022	.011	.006	.010	.022	.005	.002	.024	.011	.004	.042	.036	.012	.097	.014	.097	.027	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

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

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

Lampiran 7
Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.721	.839	26

Lampiran 8

Tingkat Kesukaran

Statistics

	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	s21	s22	s23	s24	s25	
N Valid	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.8889	.7778	.7778	.7778	.4815	.8148	.7778	.5185	.7407	.7778	.5926	.1852	.2963	.7778	.3333	.4815	.8889	.2593	.5185	.6296	.6667	.4074	.7037	.7778	.4815	

Lampiran 9

Daya Pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
s1	30.9286	87.921	.280	.	.716
s2	30.8214	87.485	.458	.	.713
s3	31.0357	90.406	-.038	.	.725
s4	31.5000	87.519	.332	.	.714
s5	31.2143	86.545	.367	.	.711
s6	30.9286	86.884	.414	.	.712
s7	30.8929	86.988	.432	.	.712
s8	30.9643	86.332	.459	.	.710
s9	30.9286	87.032	.395	.	.712
s10	31.0714	86.143	.431	.	.710
s11	30.9286	86.439	.473	.	.710
s12	31.3929	86.173	.440	.	.710
s13	30.9286	87.032	.395	.	.712
s14	31.4643	86.184	.477	.	.709
s15	31.1786	85.189	.516	.	.706
s16	31.0714	86.587	.381	.	.711
s17	31.0357	86.258	.430	.	.710
s18	30.9286	86.291	.492	.	.709
s19	31.0000	87.111	.345	.	.713
s20	31.2143	86.693	.352	.	.712
s21	30.9286	86.735	.434	.	.711
s22	30.9286	87.921	.280	.	.716
s23	31.2857	86.138	.416	.	.710
s24	31.2500	87.454	.271	.	.715
s25	31.1786	86.522	.371	.	.711
jumlah	15.8571	22.571	1.000	.	.805

Lampiran 10 Dokumentasi (Foto)

1. Model Pembelajaran Role Playing
 - a. Salam dan berdoa



- b. Memeriksa kehadiran dan menyampaikan materi pembelajaran



- c. Menyampaikan materi dan model pembelajaran *Role Playing*



d. Pembagian kelompok model pembelajaran *Role Playing*



e. Melakukan model pembelajaran *Role Playing*



f. Pembagian soal tes



g. Penutup dan menyampaikan materi selanjutnya



2. Model Pembelajaran Konvensional

a. Salam dan berdoa



b. Memeriksa kehadiran dan menyampaikan materi pembelajaran



c. Menyampaikan materi dan model pembelajaran konvensional



d. Pembagian soal tes



e. Penutup dan menyampaikan materi selanjutnya





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

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
METRO Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2367/In.28.1/J/TL.00/12/2021
Lamp : 1 (satu) bundel
Perihal : **Izin Prasurvey**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 2 BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

untuk melakukan *pra-survey* di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 10 Desember 2021

Ketua Jurusan Tadris IPS


Tubagus Ali RPKM.Pd
 NIP.19880823 201503 1 007



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 BATANGHARI

Alamat : Desa Sribasukji 51 Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Kode Pos 34181

Email : mail1smpnegeri2batanghari@gmail.com

NPSN : 10805928

NSS : 201120402031

NIS : 200250

SURAT IZIN PRASURVEY

Nomor: 070/98/02/SMPN.2/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Kabupaten Lampung Timur.

Berdasarkan Surat Permohonan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN METRO Nomor: B-2367/In.28.1/J/TL.00/12/2021 Tanggal 8 Desember 2022, dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Nama : NUR ASYIYATUL MUTHIY
 NPM : 1801081027
 Semester : 7 (Tujuh)
 Program Study : Tadris IPS
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk mengadakan Prasurey di UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur dengan judul "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 13 Desember 2021

Kepala Sekolah,



DEWI ASMARAWATI, S.Pd
 NIP. 19690221 200604 2 003

12/28/22, 9:13 PM

SURAT TUGAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH 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-6086/In.28/D.1/TL.01/12/2022

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

Nama : **NUR ASYIYATUL MUTHIY**
NPM : 1801081027
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023".
 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 : 29 Desember 2022



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

12/28/22, 9:11 PM

IZIN RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH 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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-6087/In.28/D.1/TL.00/12/2022
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SMP NEGERI 2
 BATANGHARI
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-6086/In.28/D.1/TL.01/12/2022, tanggal 29 Desember 2022 atas nama saudara:

Nama : **NUR ASYIYATUL MUTHIY**
 NPM : 1801081027
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 2 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Desember 2022
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
 NIP 19670531 199303 2 003



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 BATANGHARI**

Alamat : Desa Sribasuki 51 Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Kode Pos 34181

Email : mail1smpnegeri2batanghari@gmail.com

NPSN : 10805928

NSS : 201120402031

NIS : 200250

SURAT IZIN RESEARCH

Nomor: 070/1/02/SMPN.2/I/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Kabupaten Lampung Timur.

Berdasarkan Surat Permohonan izin reaserch dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN METRO Nomor: B-6087/In.28/D.1/TL.00/12/2022 Tanggal 28 Desember 2022, dengan ini memberikan izin kepada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Nama	: NUR ASYIYATUL MUTHIY
NPM	: 1801081027
Semester	: 9 (Sembilan)
Program Study	: Tadris IPS
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk mengadakan research di UPTD SMP Negeri 2 Batanghari Lampung Timur dengan judul *"EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023"*

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batanghari, 3 Januari 2023
Kepala Sekolah,
**UPTD
SMPN 2 BATANGHARI**
MUHAMAD IKHWAN, S.Pd
NIP. 19630607 199412 1 004



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-691/ln.28/S/U.1/OT.01/06/2022**

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

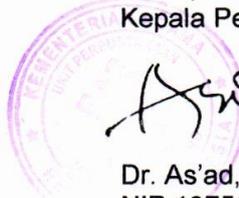
Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1801081027

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, 08 Juni 2022
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP.19750505 200112 1 002



**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

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI TADRIS IPS

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 2 BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Bahwa yang namanya tersebut diatas, benar-benar telah menyelesaikan Bebas Pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 23 Mei 2023

Ketua Program Studi Tadris IPS



Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd

NIP. 19880823 201503 1 007



**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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5844/In.28.1/J/TL.00/12/2022
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Atik Purwasih (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **NUR ASYIYATUL MUTHIY**
NPM : 1801081027
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 22 Desember 2022

Ketua Jurusan,



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



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris IPS
Semester : VIII - ~~IX~~-X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Senin 9 Mei 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan proposal setelah Seminar Proposal	
2.	Selasa 17 Mei 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan Bab 1 Setelah seminar Proposal	
3.	Rabu 25 Mei 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan Bab 2 Setelah seminar Proposal	
4.	Jumat 17 Juni 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan Bab 3 setelah seminar pro posal	
5.	Kamis 30 Juni 2022	Atik Purwasih M.Pd	Revisi Bab 3 setelah seminar PROPOSAL dan Pergantian judul dari Pengaruh menjadi efektivitas	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS

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

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



**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.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris IPS
Semester : VIII - ~~X-X~~

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Kamis 14 Juli 20 22	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan APD (Alat Pengumpulan Data) pada lembar soal IPS SMP kelas VIII, Angket sikap sosial peserta didik dan naskah skenario Role Playing	
3.	Rabu 27 Juli 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan revisi APD (Alat Pengumpulan Data) pada Lembar soal IPS SMP kelas VIII, Pergantian angket sikap sosial peserta didik menjadi lembar observasi Penilaian sikap sosial peserta didik dan revisi naskah skenario skenario Role Playing	

Mengetahui
Ketua Jurusan Tadris IPS

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

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



**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.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris IPS
Semester : VIII -IX-X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Selasa 2 Agustus 2022	Atik Purwasih M.Pd.	Bimbingan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	
2.	Selasa 9 Agustus 2022	Atik Purwasih M.Pd.	Bimbingan Revisi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	
3.	Kamis 18 Agustus 2022	Atik Purwasih M.Pd.	Bimbingan pergantian Judul dan pergantian metode penelitian di Bab 3	
4.	Selasa 23 Agustus 2022	Atik Purwasih M.Pd.	Bimbingan revisi judul dan pergantian metode penelitian di Bab 3	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS

Tubagus An Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201303 1 007

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



**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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris IPS
Semester : VIII - IX-X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Kamis 25 Agustus 2022	Atik Purwasih M.Pd	Melakukan pretest pada lembar soal pelajaran IPS kelas VIII di SMP N 2 Batanghari	
2.	Rabu 31 Agustus 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan online pengolahan data setelah melakukan pretest pada lembar soal pelajaran IPS kelas VIII di SMP N 2 Batanghari	
3.	Kamis 1 September 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan pengolahan data validitas dan reliabilitas setelah melakukan pre test pada lembar Soal Pelajaran IPS kelas VIII di SMP N 2 Batanghari	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS

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

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH 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.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris IPS
Semester : VIII ~~IX~~-X

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Kamis 1 September 2022	Atik Pur- wasih M.Pd	ACC Bab 1, Bab 2, Bab 3	
2.	Kamis 1 September 2022	Atik Purwasih M.Pd	ACC APD (Alat pengum- putan data) pada lembar soal pelajaran IPS kelas VIII SMP N 2 Batanghari, lembar observasi penilaian sikap sosial peserta didik dan naskah skenario Role Playing	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS

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

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



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

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

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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Nur Asyiyatul Muthiy
NPM : 1801081027

Jurusan : Tadris IPS
Semester : VIII - ~~IX~~ - ~~X~~

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Jumat 09 Des. 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bagian judul sikap sosial di hapus	
2.	Rabu 14 Des 2022	Atik Purwasih M.Pd	Bimbingan skripsi Bab 4 dan BAB 5	
3.	Selasa 29 Januari 2023	Atik Purwasih M.Pd	Acc munagozan	

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris IPS

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

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



Metro 24-02-23

getahu,

Anita Lisdfana, M.Pd
NIP. 19930821 201903 2 020

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Oleh:

NUR ASYIYATUL MUTHIY

NPM 1801081027



Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO LAMPUNG

1444 H/2023 M



EFEKTIVITAS MODEL
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN
PELAJARAN 2022/2023

by Nur Asyiyatul Muthiy Nur Asyiyatul Muthiy

Submission date: 22-Feb-2023 06:36PM (UTC+0700)

Submission ID: 2020376409

File name: SKRIPSI_NUR_ASYIYATUL_MUTHIY_1801081027_BAB_1-5_1.docx (594.59K)

Word count: 18006

Character count: 110279

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SMP NEGERI 2
BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id Internet Source	8%
2	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	anyflip.com Internet Source	1%
7	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
8	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%

id.scribd.com



Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 19930821 201903 2 020

9

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nur Asyiyatul Muthiy, tempat lahir di Metro pada tanggal 22 Februari 1999. Tinggal di Desa Dusun Mawar 38A Banjarrejo Batanghari Lampung Timur. Terlahir dari pasangan Bapak Warsun dan Ibu Siti Wastiati.

Penulis menyelesaikan pendidikan formal tingkat Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Banjarrejo selesai pada tahun 2011, lalu melanjutkan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Metro selama 1 tahun dan pindah sekolah di SMP Negeri 7 Metro selesai pada tahun 2014, dan melanjutkan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Metro selesai pada tahun 2017. Penulis juga pernah kuliah di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Bandar Lampung selama 2 bulan setelah itu penulis menunggu pembukaan pendaftaran kuliah selama 1 tahun dan akhirnya diterima kuliah di Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan jurusan Tadris IPS dimulai pada semester 1 tahun 2018.