

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI MI BHRUL ULUM DERMO LAMONGAN**

SKRIPSI



oleh:

Miftahus Sa'adah

NIM. 16140021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
JUNI, 2021**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MI BHRUL ULUM DERMO
LAMONGAN**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan
(S.Pd)*



oleh:

Miftahus Sa'adah

NIM. 16140021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
JUNI, 2021**

HALAMAN PEERSETUJUAN

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MI BHRUL ULUM DERMO
LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Miftahus Sa'adah

NIM. 16140021

Telah disetujui Pada tanggal 30 Maret 2021

Oleh

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashit, M. Si

NIP. 197610022003121003

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 197608032006041001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MI BHRUL ULUM DEMO
LAMONGAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Miftahus Sa'adah (16140021)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 9 April 2021 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Agus Mukti Wibowo, M. Pd

NIP. 19780707 200801 1 021

:



Sekretaris Sidang

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si

NIP. 19761002 200312 1 003

:



Pembimbing

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si

NIP. 19761002 200312 1 003

:



Penguji Utama

Dr. M. Zubad Nurul Yaqin, M. Pd

NIP. 19740228 200801 1 003

:



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana

Abdulk Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN MOTTO

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

“Sesungguhnya orang – orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertaqwalah kepada Allah agar kamu mendapatkan rahmad” (Al – Hujurat ayat 10)¹

“Religion without science is blind. Science without religion is paralyzed”

“Agama tanpa ilmu adalah buta. Ilmu tanpa agama adalah Lumpuh”

-Albert Einstein-

¹ Al – Quranul Karim

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Miftahus Sa'adah

Malang, 30 Maret 2021

Lamp. :

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama	: Miftahus Sa'adah
NIM	: 16140021
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Abdul Bashith, M. Si

NIP. 197610022003121003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 30 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Miftahus Sa'adah

NIM.16140021

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayah_Nya, tiada kata yang pantas selain kata syukur atas berkah kesehatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan**”. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang memberikan jalan yang terang dan mengajarkan agama Allah SWT yakni agama Islam. Semoga kita mendapatkan syafaat di akhirat kelak sebagai orang-orang yang beriman di ajalan Allah SWT. Amin Amin Ya Robbal Alamin

Selanjutnya, kebahagiaan dan kebanggaan bagi penulis bisa meyusun tugas akhir ini setelah menjalani perkuliahan S-1, sebagai wujud ilmu dan pengalaman yang didapat penulis selama perkuliahan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca. Selama proses penyelesaian skripsi ini banyak sekali kendala dan hambatan yang terjadi namun semuanya bisa terselesaikan atas bantuan dan dorongan dari pihak – pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik yang secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moral maupun materi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih secara khusus kepada :

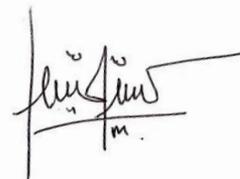
1. Keempat orang tuaku, Abah M. Ismail, S. Pd. I, Ibu Juwaiyah, Bapak Alm. Sidi dan Ibu Dewi yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk masa perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini.
2. Prof.Dr. Abdul Haris,M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr.H. Agus Maimun,M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Trbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. H. Abdul Bashith, S. Pd., M. Si selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti mulai dari awal hingga selesai.
6. Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga akhir semester.
7. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. M. Ismail, S. Pd.I selaku Kepala Sekolah MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
9. Maslukhah, S. Pd selaku guru pamong yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam melaksanakan penelitian pada kelas V.

10. Seluruh guru dan staf MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan yang telah membantu dalam memberikan informasi tentang penelitian yang dilakukan.
11. Seluruh teman–teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2016 yang berjuang bersama pada masa perkuliahan, sehingga peneliti bisa merasakan berbagai warna dan rasa di masa perkuliahan.
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu –persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik dan benar.

Hanya ucapan terimakasih sebesar – besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga doa serta bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah yang diterima di sisi Allah SWT.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dikemudian hari. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Malang, 30 Maret 2021
Penulis,



Miftahus Sa'adah
NIM. 16140021

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab–Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.158 tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	هـ	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوَّ = û

إِيَّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Data Sampel Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket.....	33
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	34
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	37
Tabel 3.5 Kriteria penilaian.....	38
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	39
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i>	41
Tabel 4.2 Kriteria Kecerdasan Interpersonal.....	48
Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.4 Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.5 Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.6 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.7 Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.8 Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pretest.....	54
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Normalitas posttest.....	55
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	55
Tabel 4.12 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.13 Hasil Nilai Kecerdasan Interpersonal.....	60
Tabel 4.14 Hasil Uji T.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kriteria Pengujian Hipotesis.....	44
Gambar 4.1 Kriteria Pengujian Hipotesis.....	60
Gambar 5.1 Hasil Pretest Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen..	68
Gambar 5.2 Hasil Pretest Kecerdasan Interpersonal Kelas kontrol,,.....	69
Gambar 5.3 Perbandingan Hasil Pretest.....	70
Gambar 5.4 Hasil Posttest Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen....	72
Gambar 5.5 Hasil Posttest Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol....	73
Gambar 5.6 Perbandingan Hasil Posttest....	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Hasil Uji Validitas Instrumen
- Lampiran 2 : Tabel Nilai-Nilai “r” Product Moment dengan Taraf Signoifikan 5% (0,05)
- Lampiran 3 : Hasil Uji Reliabilitas Instrumen
- Lampiran 4 : Tabel Shapiro Wilk dengan Signifikan 5%
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 7 : Foto Penelitian di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan
- Lampiran 8 : Instrumen Penelitian
- Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 10 : Daftar Absensi Siswa
- Lampiran 11 : Hasil Penilaian Instrumen Angket
- Lampiran 12 : Hasil Uji Normalitas Menggunakan Uji Shapiro Wilk
- Lampiran 13 : Hasil Uji Homogenitas Menggunakan Uji F
- Lampiran 14 : Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji T
- Lampiran 15 : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran 16 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 17 : Hasil Turnitin Skripsi
- Lampiran 18 : Biodata Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xx
المستخلص	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6

E. Hipotesis Penelitian.....	7
F. Ruang Lingkup Penelitian... ..	7
G. Originalitas Penelitian	7
H. Definisi Operasional.....	12
I. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Landasan Teori	15
1. Metode <i>Role Playing</i>	15
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	15
b. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	16
c. Petunjuk Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	17
d. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	19
2. Kecerdasan Interpersonal	20
a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal... ..	20
b. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal.....	20
c. Indikator Kecerdasan Interpersonal.....	22
d. Dimensi Kecerdasan Interpersonal.....	22
3. Pembelajaran Tematik	23
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	23
b. Karakteristik pembelajaran Tematik... ..	23
c. Implikasi Pembelajaran Tematik.....	25
B. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Lokasi Penelitian	28
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
C. Variabel Penelitian	30
D. Subyek Penelitian.....	30
E. Data dan Sumber Data.....	31

F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data	34
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	35
I. Analisis Data.....	39
J. Prosedur Penelitian.....	45
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	47
A. Paparan Data.....	47
1. Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas V... ..	47
2. Pengaruh Metode <i>Role Playing</i>	53
B. Hasil Penelitian	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Homogenitas.....	55
3. Uji Hipotesis.....	56
BAB V PEMBAHASAN.....	62
A. Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas V	62
B. Pengaruh Metode <i>Role Playing</i>	75
BAB VI PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Sa'adah, Miftahus. 2021. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi : Dr. H. Abdul Bashith, S. Pd., M. Si.

Kata kunci : Metode pembelajaran *Role Playing*, Kecerdasan interpersonal

Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini siswa akan memiliki pengalaman belajar berupa kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap dan berbagai strategi memecahkan masalah.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) Mendeskripsikan gambaran kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode *Role Playing*. (2) Mendeskripsikan pengaruh dari metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

Pendekatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi-eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan, dimana kelas VA sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*, dan kelas VB sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan metode *role playing*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dalam bentuk angket. Teknik analisis data menggunakan uji T.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) terdapat dua kriteria cukup baik dan baik. Pada kelas eksperimen siswa yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Kelas V A sebagai kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dengan memiliki 2 kriteria kecerdasan interpersonal dalam kelas tersebut. Siswa yang mendapatkan kriteria kecerdasan interpersonal sangat baik sebanyak 25%, siswa yang mendapatkan kriteria kecerdasan interpersonal baik 75%. Pada kelas V B sebagai kelas kontrol didapatkan hasil siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal baik sebanyak 10%, dan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal cukup sebanyak 90%. Berdasarkan hasil uji T terhadap hasil angket siswa menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 17,721 dengan *P-value* 0,000. Nilai *P-value* lebih kecil dari taraf signifikansi, sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran tematik kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

ABSTRACT

Sa'adah, Miftahus. 2021. *The Effect of Role Playing Methods on Interpersonal Intelligence of 5th Grade Students in Bahrul Ulum Islamic Primary School in Dermo Lamongan*. Thesis, Education for Islamic Primary School Teachers Department, Faculty of Education and Teachers Training, Maulana Malik Ibrahim Islamic State University Malang, Thesis Advisor : Dr. H. Abdul Bashith, S. Pd., M. Si.

Keywords : Role Playing Method, Interpersonal Intelligence

Role-playing method is one of the ways to master educational materials by developing imagination and feeling of students. From this method, they can get learning experiences, which are the competence of dealing, communication, and case interpretation. Collectively, they can explore sentiment, values, behavior, and strategies to solve problems.

Aims of this research is to (1) describe the image of interpersonal intelligence of the fifth grade students in Bahrul Ulum Islamic Primary School in Dermo Lamongan before and after the application of the role-playing method and (2) describe the effect of the role-playing method on interpersonal intelligence of the fifth grade students in Bahrul Ulum Islamic Primary School in Dermo Lamongan.

The method of that used in this research is quasi-experimental with nonequivalent control group design. Subject of this research is fifth grade students in Bahrul Ulum Islamic Primary School in Dermo Lamongan, that the A class as experimental class is applied by the role-playing method. And the B class as the control class is not applied by the role-playing method. Instrument of this research is questionnaire test. Data analysis method that used in it is t-test method.

The results of this research indicate that (1) there are two criteria, which are sufficient and good. The result in experimental class indicates a significant difference. The A class as the experimental class indicates that there are two criteria for interpersonal intelligence in it. Percentage of students who enter in "very good" criteria for interpersonal intelligence is 25%, and the percentage of students who enter in "good" criteria is 75%. And the result in B class as the control class indicates that the percentage of students who enter in "good" criteria for interpersonal intelligence is 10%, and the percentage of students who enter "sufficient" criteria is 90%. Depending on the result of t-test on questionnaires of students, the arithmetic t result was 17,721 with the p value 0,000. If the value of the p value is smaller the significance level, so H₀ is rejected. This case indicates that role-playing method affects interpersonal intelligence of fifth-grade students in Bahrul Ulum Islamic Primary School in Dermo Lamongan in thematic learning

المستخلص

السعادة، مفتاح. 2021. أثر طريقة لعب الأدوار على الذكاء الشخصي لتلاميذ الفصل الخامس في مدرسة بحر العلوم الابتدائية الإسلامية بديرمو لاموعان. البحث العلمي، قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، تحت إشراف الدكتور الحاج عبد الباسط الماجستير.
الكلمات المفتاحية: طريقة لعب الأدوار، الذكاء الشخصي.

طريقة لعب الأدوار هي إحدى طرق السيطرة على المواد التعليمية بتطوير خيال التلاميذ وشعورهم. يمكن لهم من هذه الطريقة أن يملكو خبرات التعلم وهي كفاءة التعامل والاتصال وتفسير الحالة من خلال لعب الأدوار. يمكن لهم اجتماعيا أن يستطلعوا الشعور والقيم والسلوك والاستراتيجيات لحل المشكلات.

يهدف هذا البحث إلى (1) وصف صورة الذكار الشخصي لتلاميذ الفصل الخامس في مدرسة بحر العلوم الابتدائية الإسلامية بديرمو لاموعان قبل تطبيق طريقة لعب الأدوار وبعده و(2) وصف أثر طريقة لعب الأدوار على الذكار الشخصي لتلاميذ الفصل الخامس في مدرسة بحر العلوم الابتدائية الإسلامية بديرمو لاموعان.

ومدخل البحث الذي تستخدمه الباحثة هو دراسة شبه تجريبية بنموذج تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئ. وموضع هذا البحث هو تلاميذ الفصل الخامس في مدرسة بحر العلوم الابتدائية الإسلامية بديرمو لاموعان حيث تُطبَّق في فصل "أ" الخامس كفصل التجربة طريقة لعب الأدوار وأما فصل "ب" الخامس كفصل التحكم فلا تُطبَّق فيه طريقة لعب الأدوار. وأدوات البحث المستخدمة في هذا البحث هي الاختبار بنموذج الاستبانة. وطريقة تحليل البيانات المستخدمة هي طريقة اختبار t.

تدل نتائج هذا البحث أن (1) هناك معيارين هما كاف وجيد. تدل النتيجة في فصل التجربة على الاختلاف البليغ. يدل فصل "أ" كفصل التجربة على الترقية بأن فيه معيارين عن الذكاء الشخصي. النسبة من التلاميذ الذين يدخلون في معيار جيد جدا عن الذكاء الشخصي هي 25% وأما النسبة من التلاميذ الذين يدخلون في معيار جيد هي 75%. وتدل النتيجة في فصل "ب" كفصل التحكم على أن نسبة التلاميذ الذين يدخلون في معيار جيد عن الذكاء الشخصي هي 10%. وأما نسبة التلاميذ الذين يدخلون في معيار كاف فهي 90%. اعتمادا على نتيجة اختبار t على استبانات التلاميذ فكانت نتيجة t الحسابي هي 17,721 بـ p القدري 0,000. كانت نتيجة p القدري أقل من المستوى البليغ، فيكون H_0 مرفوضا. تدل هذه الحالة على أن طريقة لعب الأدوار تؤثر الذكار الشخصي لتلاميذ الفصل الخامس في مدرسة بحر العلوم الابتدائية الإسلامية بديرمو لاموعان في التعليم الموضوعي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia yang cerdas tidak hanya diukur dari sisi akademiknya saja, akan tetapi juga diukur dari berbagai aspek perkembangannya. Menurut Lazear seseorang yang cerdas adalah mereka yang mampu memecahkan permasalahan yang mereka hadapi dalam hidupnya, mereka yang mampu menghadapi berbagai rintangan hidup dengan kreatif, dan mereka yang mampu menghasilkan berbagai hal yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Oleh karena itu kecerdasan sebagai suatu kemampuan yang berkaitan dengan kehidupan diri pribadi dan orang lain yang ada disekitarnya.²

Kecerdasan interpersonal merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal menanggapi orang-orang yang berada dilingkungannya dengan positif sehingga interaksi dapat berjalan dengan baik dan efektif. Kecerdasan interpersonal ini memiliki beberapa aspek yang penting, diantaranya adalah empati, berkomunikasi, bersikap ramah, dan bekerja sama. Oleh karena itu kemampuan ini dapat diasah dengan melalui pemberian stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak.³

² Ade Dwi Utami, *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach*, Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI-Vol. 7, No.2, Desember 2012. Hlm. 141

³ Muhammad Yusri Bachtiar, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di TK Buah Hati Kota Makassar*, Jurnal Pendidikan anak, Universitas Negeri Makassar. Vol. 3 No. 2, September 2017.

Permasalahan yang ada pada kecerdasan interpersonal anak belum menjadi perhatian bagi banyak orang tua dan guru, mereka beranggapan bahwa kecerdasan interpersonal tidak terlalu penting. Mereka beranggapan bahwa anak yang pintar adalah anak yang memiliki nilai akademik yang bagus. Kemampuan dalam bidang akademik ini lebih diutamakan dikarenakan menjadi syarat dalam melanjutkan jenjang pendidikan di sekolah menengah. Peran guru dan orang tua dalam proses pendidikan lebih memfokuskan kepada kecerdasan akademiknya anak dan pada kecerdasan interpersonalnya anak.

Pendidikan formal yang ada di sekolah merupakan salah satu dasar bagi siswa untuk mendapatkan pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam dirinya dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pelaksanaan pendidikan melibatkan peran guru dan siswa dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Pelaksanaan ini guru harus merencanakan rencana pembelajaran secara sistematis dan menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada para siswa dan berpedoman pada kurikulum.

Pembelajaran merupakan suatu perangkat yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴ Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menggabungkan beberapa mata pembelajaran yang saling berkaitan

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007), hlm. 77.

sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.⁵ Pembelajaran tematik dimaksudkan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan utuh, lebih mengutamakan KI, KD, indikator, materi, dan tujuan yang akan di capai dari tema tersebut.⁶

Kegiatan Pembelajaran tematik akan melibatkan siswa untuk mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar dengan dukungan penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, guru dalam memilih metode harus tepat dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan.

Dapat dilihat dari pembelajaran dikelas guru lebih menfokuskan siswa dalam meningkatkan nilai akademiknya, Sehingga kecerdasan interpersonal siswa kurang diperhatikan yang mengakibatkan siswa tersebut tidak mampu mengutarakan pendapat, disaat bekerja dalam kelompok siswa hanya berinteraksi dengan teman dekatnya, dan siswa kurang bersikap mandiri yang terlihat ketika melakukan kegiatan yang selalu meminta bantuan kepada guru. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran oleh pendidik. Pendidik harus bisa memberikan pengalaman belajar yang dapat diterima oleh siswa. Pemilihan metode ini tidak hanya berfokus pada kecerdasan akademiknya saja akan tetapi juga kepada kecerdasan interpersonalnya siswa.

⁵ Joni Fernandes, *Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah SDN 1 Blunyahan Sewon Bantul* Yogyakarta, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNY. Edisi 9 Tahun ke-6 2017.

⁶ Ibid.,

Salah satu solusi dalam mengatasi masalah diatas adalah perlu diterapkannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.⁷ Metode ini siswa akan memiliki pengalaman belajar berupa kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran, secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap dan berbagai strategi memecahkan masalah.⁸

Bermain peran (*role playing*) merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaanya siswa mendapatkan tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar siswa mampu memecahkan suatu permasalahan yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.⁹ Pemilihan metode belajar ini sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang dicapai dalam pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan bahwa siswa dikatakan kurang dalam kecerdasan interpersonal dan terlalu bergantung pada guru, siswa kurang mampu untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas, kurang mampu untuk berdiskusi bersama dalam pembelajaran kelompok, siswa juga kurang bisa

⁷ Jumanan Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), hlm.189.

⁸ Ibid., Hlm. 190.

⁹ Ai Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, *Junal Cakrawala Pendas*, Volume I, No. 1 Januari 2015. Hlm. 54

berkomunikasi dengan baik antara satu dengan yang lain. Kondisi menjadi pertimbangan peneliti serta berdasarkan permasalahan yang ada di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan sesuai dengan tema penelitian yang ingin dilakukan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode *Role Playing* ?
2. Apakah ada pengaruh dari metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan sebelum dan sesudah perlakuan dengan metode *Role Playing*.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian di harapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis, sehingga dapat memberikan solusi dari persoalan yang ada, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman mengenai metode pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, dapat sebagai bahan informasi ilmiah dan pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* dan kecerdasan interpersonal siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memberikan bantuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan baik di lingkungannya.
- b. Bagi guru, memberi tambahan informasi pada pendidik bahwa penggunaan metode pembelajaran seperti metode *Role Playing* berguna untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.
- c. Bagi Peneliti, dapat memberikan kontribusi kepada peneliti lainnya mengenai kecerdasan interpersonal dengan menggunakan metode *Role Playing* atau dengan metode yang lain.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a): Metode *Role Playing* Mempengaruhi kecerdasan interpersonal siswa kelas V MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.
2. Hipotesis nol (H_0): Metode *Role Playing* tidak mempengaruhi kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan

F. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan” memiliki ruang lingkup penelitian yang terdiri dari dua variabel, yaitu: (1) Variabel Independen (variabel bebas) yaitu metode *Role Playing*, dan (2) variabel Dependen (variabel terikat) yaitu kecerdasan interpersonal.

G. Originalitas Penelitian

Penelitian tentang pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal pada pembelajaran tematik kelas V bukanlah penelitian yang baru dalam dunia pendidikan, akan tetapi masih aktual dan sudah pernah dilakukan peneliti sebelumnya. Beberapa peneliti yang pernah meneliti mengenai permasalahan yang sama dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Ilvin Zahrotun Wardah (B77213070) Jurusan Psikologi tahun 2018 membahas tentang pengaruh tentang sosiodrama dalam permainan tradisional *ajang-ajangan* terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan model eksperimen menurut Sugiono. Dari penelitian ini menghasilkan bahwa kecerdasan interpersonal anak kelas B TK Muslimat Wonocolo Surabaya dapat ditingkatkan dengan melalui kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional *anjang-angjangan*. Meningkatnya dapat dilihat dari hasil observasi alat ukur yang pertama sebelum pelatihan rata-rata diperoleh 37,4% dan sesudah pelatihan menjadi 70,3%.¹⁰
2. Penelitian yang dilakukan Khairunnisa (20100114164) Jurusan Pendidikan Agama Islam tahun 2018 membahas tentang pengaruh pelaksanaan metode *role play* (bermain peran) terhadap kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan model *Quasi-Eksperimen*. Dari penelitian ini menghasilkan bahwa terdapat pengaruh dalam pelaksanaan metode *role play* (bermain peran) terhadap kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik dengan nilai signifikan lebih kecil dari taraf kesalahan atau H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik yang diajarkan

¹⁰ Ilvin Zahrotul Wardah. 2018. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.

dengan metode *Role Play* (bermain peran) lebih tinggi dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan Meti Safitri (1110018300061) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2015 membahas tentang pengaruh metode *Role Playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka I Putih tahun ajaran 2014-2015. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan model *pra-eksperimental*. Dari penelitian ini menghasilkan bahwa skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) lebih tinggi daripada motivasi belajar yang tidak menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran).¹²
4. Penelitian yang dilakukan Rd. Ranie Damayanti dkk pada tahun 2018 membahas tentang pengaruh bermain peran mikro terhadap kecerdasan interpersonal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan model eksperimen. Penelitian ini menghasilkan bahwa ada perbedaan kecerdasan interpersonal antara kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan kelompok anak yang bermain mikro dipimpin, sehingga kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas lebih tinggi

¹¹ Khairunnisa, 2018. *Pengaruh Pelaksanaan Metode Role Play (Bermain Peran) Terhadap kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : UIN Alaudin Makassar.

¹² Meti Safitri, 2015. *Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka I Putih Tahun Ajaran 2014-2015*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

dibandingkan dengan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin.¹³

5. Penelitian yang dilakukan Eka Nurtika pada tahun 2019 membahas tentang analisis perkembangan kecerdasan interpersonal anak dengan metode bermain peran. Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Penelitian ini menghasilkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada perkembangan kecerdasan interpersonal anak antara kelompok yang belajar dengan menggunakan metode bermain peran dengan kelompok belajar dengan metode bercakap-cakap, dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode bermain peran di kelompok eksperimen dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal anak.¹⁴

¹³ Rd. Ranie Damayanti dkk, *Pengaruh Bermain Peran Mikro Terhadap Kecerdasan Interpersonal*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan, Vol 2 No 1 (2018).

¹⁴ Eka Nurtika, *Analisis Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Dengan Metode Bermain Peran*, Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal, PAUD Institute, Volume 2 Nomor 1 Maret 2019.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Ilvin Zahrotun Wardah, <i>Pengaruh Tentang Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini</i> , Skripsi, Surabaya, 2018.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan interpersonal 2. Sosiodrama 3. Menggunakan metode kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan tradisional <i>ajang-ajangan</i>. 2. Objek penelitian di PAUD. 	Memaparkan pengaruh metode role Playing terhadap kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembelajaran tematik kelas V MI
2	Khairunnisa, <i>Pengaruh Pelaksanaan Metode Role Play (Bermain Peran) Terhadap kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa</i> , Skripsi, Makassar, 2018.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode <i>role play</i>. 2. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain <i>Quasi-eksperiment</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan komunikasi interpersonal. 2. Objek penelitian di SMAN 10 Gowa. 3. Pembelajaran PAI. 	Memaparkan pengaruh metode role Playing terhadap kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembelajaran tematik kelas V MI
3	Meti Safitri, <i>Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka I Putih Tahun Ajaran 2014-2015</i> , Skripsi, Jakarta, 2015.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode <i>Role Playing</i>. 2. Menggunakan metode kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motivasi belajar 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia 3. Objek penelitian di SDN Cempaka I Putih. 4. Menggunakan desain pra-eksperimen 	Memaparkan pengaruh metode role Playing terhadap kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembelajaran tematik kelas V MI
4	Rd. Ranie Damayanti dkk, <i>Pengaruh Bermain Peran Mikro Terhadap Kecerdasan Interpersonal</i> , Jurnal, Tangerang, 2018.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecerdasan interpersonal. 2. Menggunakan metode kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain peran mikro. 2. Objek penelitian di TK I Asy-Syukriyyah dan TK I jaya 	Memaparkan pengaruh metode role Playing terhadap kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembelajaran tematik kelas

			Winata.	V MI
5	Eka Nurtika, <i>Analisis Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Dengan Metode Bermain Peran</i> , Jurnal, Jakarta, 2019.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain Peran. 2. Kecerdasan interpersonal 3. Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode bercakap-cakap 2. Objek penelitian di RA Al-Furqon Buahbatu Bandung. 	Memaparkan pengaruh metode role Playing terhadap kecerdasan Interpersonal siswa dalam pembelajaran tematik kelas V MI

H. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk mempermudah dalam memahami masalah yang sudah dirumuskan oleh peneliti, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dan kalimatnya mudah untuk dipahami. Adapun diantara daftar definisi operasional adalah sebagai berikut :

1. Metode *Role Playing* adalah salah satu cara penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.
2. Kecerdasan interpersonal adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal menanggapi orang-orang yang berada disekitarnya dengan positif sehingga interaksi dapat berjalan dengan baik dan efektif.
3. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menggabungkan beberapa mata pembelajaran yang saling berkaitan sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan untuk mempermudah pemahaman pembaca, peneliti membagi dalam beberapa bagian, yaitu:

- a. Bab I Pendahuluan. Bab ini membahas tentang: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
- b. Bab II kerangka Teori. Bab ini membahas tentang: metode *Role Playing* yang terdiri dari: pengertian metode *Role Playing*, tujuan metode *Role Playing*, petunjuk penggunaan metode *Role Playing*, dan kelebihan kelemahan metode *Role Playing*. Kecerdasan interpersonal yang terdiri dari: pengertian kecerdasan interpersonal, karakteristik kecerdasan interpersonal, indikator kecerdasan interpersonal, dan dimensi kecerdasan interpersonal. Pembelajaran tematik yang terdiri dari: pengertian pembelajaran tematik, karakteristik pembelajaran tematik, dan implikasi pembelajaran tematik.
- c. Bab III metode penelitian. Bab ini terdiri dari: lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas, uji reabilitas, dan analisis data.
- d. Bab IV paparan data dan temuan peneliti. Bab ini berisikan data yang di peroleh oleh peneliti setelah melakukan penelitian. Data tersebut diperoleh melalui pengambilan nilai instrumen. Peneliti juga menguraikan temuan penelitian dalam bab ini, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian yang telah dijabarkan pada bab metode penelitian.

- e. Bab V pembahasan. Bab ini berisikan tentang deskripsi data serta temuan penelitian yang dihubungkan dengan teori yang telah dibahas pada bab landasan teori. Peneliti menjelaskan secara detail kaitan antar temuan peneliti dengan landasan teori.
- f. Bab VI penutup. Bab ini berisikan poin penting yang dijabarkan secara singkat, jelas dan tepat untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti, serta mencantumkan pendapat peneliti agar memberikan manfaat bagi orang lain.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Kata *Role Play* secara harfiah diartikan sebagai pura-pura menjadi orang lain. *Role Play* diartikan mengacu pada perubahan tingkah laku seseorang untuk melakukan peran, baik peran sosial ataupun peran khayalan. Dalam bidang psikologi *Role Play* lebih merujuk kepada bermain peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran.¹⁵

Dalam dunia pendidikan *Role Play* merupakan salah satu model pembelajaran yang melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dari peserta didik. Penghayatan dan pengembangan imajinasi ini dilakukan peserta didik dengan memerankan tokoh hidup di dunia nyata maupun sebagai benda mati. Model pembelajaran ini biasa dikenal dengan model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran ini dimainkan secara berkelompok yang masing-masing kelompok akan memperagakan skenario yang telah dipersiapkan oleh guru.¹⁶

¹⁵ Heru Subagiyo, *RolePlay* (Jakarta : Kependikbud Direktur Pembinaan SMK, 2013), hlm. 3.

¹⁶ Ibid., Hlm. 5.

Menurut Hafield dalam Silberman (2007,217) bermain peran (*Role playing*) adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam metode *role playing* murid dikondisikan pada situasi di luar ruangan meskipun pembelajaran terjadi di dalam kelas.¹⁷

Oleh karena itu metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dilakukan dengan memerankan peran yang bertujuan untuk melatih kepekaan pemeran dalam menanggapi dunia luar secara spontan. Keberhasilan dalam permainan *Role Playing* dilihat dari cara penggunaan dan aturan yang ditentukan sebelum melakukan permainan.

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Tujuan yang diharapkan dalam metode *Role Playing* adalah sebagai berikut:¹⁸

1. Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Siswa dapat belajar dalam membagi tanggung jawab.
3. Siswa dapat belajar dalam mengambil sebuah keputusan dalam kegiatan kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan sebuah masalah.

¹⁷ Hatanti dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*, *Economic Education Analysis Journal* 1(1) (2012). Hlm. 2

¹⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm. 84-85.

c. **Petunjuk Penggunaan Metode *Role Playing***

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari metode *Role Playing*, maka sebelum melakukan metode ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu, seperti langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* (Djamarah, 2002) sebagai berikut:¹⁹

1. Menentukan sebuah masalah yang akan dimainkan

Guru mengajukan masalah yang berkaitan dengan permasalahan di kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah tersebut dan mendorong untuk mencari cara menyelesaikannya.

2. Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan

Mendiskripsikan gambaran karakter yang akan dimainkan dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Pemilihan pemain dilakukan dengan cara ditawarkan yang mana berfungsi untuk mendapatkan sudut pandang dan pendapat pemain terhadap peran yang akan dimainkan.

3. Menyusun tahap-tahap bermain peran/skenario

Dalam menyusun skenario tidak diperbolehkan menyimpang dari permasalahan yang telah disepakati, dalam menyusun skenario guru dapat membantu dengan cara mengajukan

¹⁹ Jumantan Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), Hlm. 191

pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan peran yang akan dimainkan.

4. Menyiapkan penonton sebagai pengamat permainan

Didalam permainan diperlukan adanya penonton untuk memberikan penilaian atau komentar mengenai pemecahan permasalahan, proses kerjasama, cara bermain dan hal-hal yang berkaitan dengan *Role Playing*.

5. Memainkan permainan *Role Playing*

Dalam tahap ini pemain memulai pertunjukan sesuai dengan perannya masing-masing dan sesuai dengan skenario yang telah disusun.

6. Melakukan diskusi dan evaluasi permainan

Mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa. Dengan adanya pemikiran dari siswa atau pengamat sebagai bahan alternatif untuk penciptaan baru.

7. Mengambil kesimpulan dari permainan yang dilakukan dan saling berbagi pengalaman

Setelah permainan selesai pemain diwajibkan untuk menceritakan pengalaman dalam *Role Playing*, sehingga siswa yang belum melakukan permainan akan berminat untuk ikut dalam permainan. Dari permainan ini kesimpulan yang diharapkan dapat mengubah pola perilaku baru dari para pemainnya.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Dalam metode *Role Playing* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:²⁰

Kelebihan dari metode *Role Playing*:

1. Melibatkan semua siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Kekurangan dari metode *Role Playing*:

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

²⁰ Ibid.,

2. Kecerdasan Intepesonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Menurut bachtiar (2015) kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memahami dan merespon perasaan orang lain sehingga interaksi dan komunikasi akan berjalan dengan baik dan efektif Hal ini sesuai dengan apa yang telah diutarakan Sujiono dkk (2005) kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam hal berinteraksi dengan orang lain. Hal ini mengacu para keterampilan seseorang dalam hal berkomunikasi, berinteraksi, dan membaca keinginan orang lain.²¹

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami keinginan dan memahami perasaan orang lain sehingga interaksi dapat berjalan dengan baik dan efektif. Kecerdasan interpersonal memiliki beberapa aspek penting, yaitu empati, berkomunikasi, bersikap ramah, dan bekerja sama.

b. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

1. Memiliki banyak teman.
2. Banyak bersosialisasi di dalam lingkungannya.

²¹ Muhammad Yusri Bachtiar, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di TK Buah Hati Kota Makassar* , Jurnal Pendidikan anak, Universitas Negeri Makassar. Vol. 3 No. 2, September 2017.

3. Menikmati permainan berkelompok.
4. Berempati besar terhadap perasaan orang lain.
5. Sebagai penasihat atau pemecah masalah oleh teman-temannya.

Kecerdasan interpersonal mengacu pada keterampilan manusia, yaitu dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Ada beberapa cara belajar anak yang memiliki kecerdasan interpersonal, sebagai berikut:²²

1. Biasanya anak memiliki cara berpikir dengan cara melemparkan gagasan kepada orang lain agar dapat belajar secara optimal dan menciptakan komunikasi yang aktif.
2. Dalam proses belajar anak menjadi pemimpin, mengatur kelompok, penghubung, menyebarkan pengaruh, dan menjadi penghubung.
3. Dalam belajarnya anak membutuhkan teman-teman, permainan kelompok, pertemuan kelompok, kompetisi, peristiwa sosial, perkumpulan, dan penasehat. Anak lebih aktif dan jarang menyendiri.

Dari karakteristik yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi cenderung suka dan mudah untuk bergaul dengan orang lain yang

²² Ilvin Zahrotul Wardah. 2018. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.

ada dilingkungannya, menyukai dunia sosial atau dunia bermasyarakat, cenderung mudah merespon secara aktif orang-orang yang ada disekitarnya.

c. Indikator Kecerdasan Interpersonal

Ada beberapa indikator kecerdasan interpersonal, sebagai berikut:²³

1. Anak terlihat paling sering berkomunikasi dikalangan teman sebayanya dan memiliki banyak teman.
2. Anak mudah dalam bersosialisasi dan ramah.
3. Anak dapat menjawab dengan terperinci.
4. Anak dapat terlibat dalam kegiatan berkelompok dengan segala aktivitas.
5. Memiliki perhatian besar terhadap teman sebayanya.
6. Tidak pemalu.

d. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Dalam kecerdasan interpersonal memiliki tiga dimensi, yaitu kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial.²⁴

1. Kepekaan sosial yaitu kemampuan seseorang dalam mengamati perubahan respon pada orang lain.
2. Pemahaman sosial yaitu kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang efektif dalam interaksi sosial

²³ Ibid.,

²⁴ Ibid.,

sehingga masalah itu tidak menjadi penghalang dalam hubungan sosial yang telah dibangunnya.

3. Komunikasi sosial yaitu kemampuan seseorang untuk menjalin hubungan antar pribadi yang sehat yang memerlukan keterampilan mendengarkan, berbicara, *public speaking* dan menulis.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut pendapat T. Raka Joni (1996) pembelajaran tematik atau terpadu merupakan suatu sistem dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa dapat secara individual maupun secara kelompok aktif dalam mencari, menggali, menemukan konsep serta prinsip pengetahuan secara holistik, bermakna, dan dapat dipercaya.²⁵ Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan kegiatan siswa yang bagaimana siswa untuk mencari dan menemukan pengetahuan yang dapat dipercaya baik secara individu maupun kelompok.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:²⁶

1. Anak didik sebagai pusat pembelajaran

²⁵ Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), Hlm. 6.

²⁶ Ibid., Hlm. 22-24.

Dalam hal ini semua arah dan tujuan di sesuaikan dengan kebutuhan siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang menyiapkan segala hal yang diperlukan siswa dalam mengembangkan dirinya.

2. Memberikan pengalaman secara langsung

Siswa dihadapkan dengan keadaan yang nyata yang ada dilingkungannya sendiri berharap siswa dapat mengalami sendiri proses pembelajarannya dari persiapan, proses dan hasilnya.

3. Menghilangkan batas pemisah antar mata pelajaran.

4. Fleksibel (luwes)

Pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan antara pengetahuan satu dengan pengetahuan yang lain, atau pengalaman yang satu dengan pengalaman yang lain.

5. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Pembelajaran tematik memberikan dorongan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat mengoptimalkan bakat yang telah dimilikinya.

6. Menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)

Pembelajaran tematik yang dilakukan melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan kreatifitasnya dan mencapai sasaran yang dilakukan dengan suasana menyenangkan.

7. Holistik.

8. Bermakna

Meningkatkan kebermaknaan pembelajar, bahwa pembelajaran akan semakin bermakna jika memberikan kegunaan bagi siswa.

c. Implikasi Pembelajaran Tematik

Implikasi dari pembelajaran tematik, sebagai berikut:²⁷

1. Implikasi bagi guru

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang cekatan dalam membimbing kelas untuk melakukan perencanaan pembelajaran. Guru harus mampu melakukan sesuatu dalam segala hal yang dihadapi, seperti menghadapi murid yang memiliki kemampuan beragam, materi yang tersebar dalam beberapa sumber, sarana dan prasarana yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, menyusun indikator yang harus dicapai siswa, dan sebagainya.

2. Implikasi bagi siswa

Anak didik harus mampu bekerja secara individual, berkelompok yang sesuai dengan tuntutan perencanaan pembelajaran.

²⁷ Ibid., Hlm. 27-28.

3. Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumberbelajar dan media

Semua alat yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran harus tersedia agar dalam pelaksanaannya dapat dilaksanakan dengan baik.

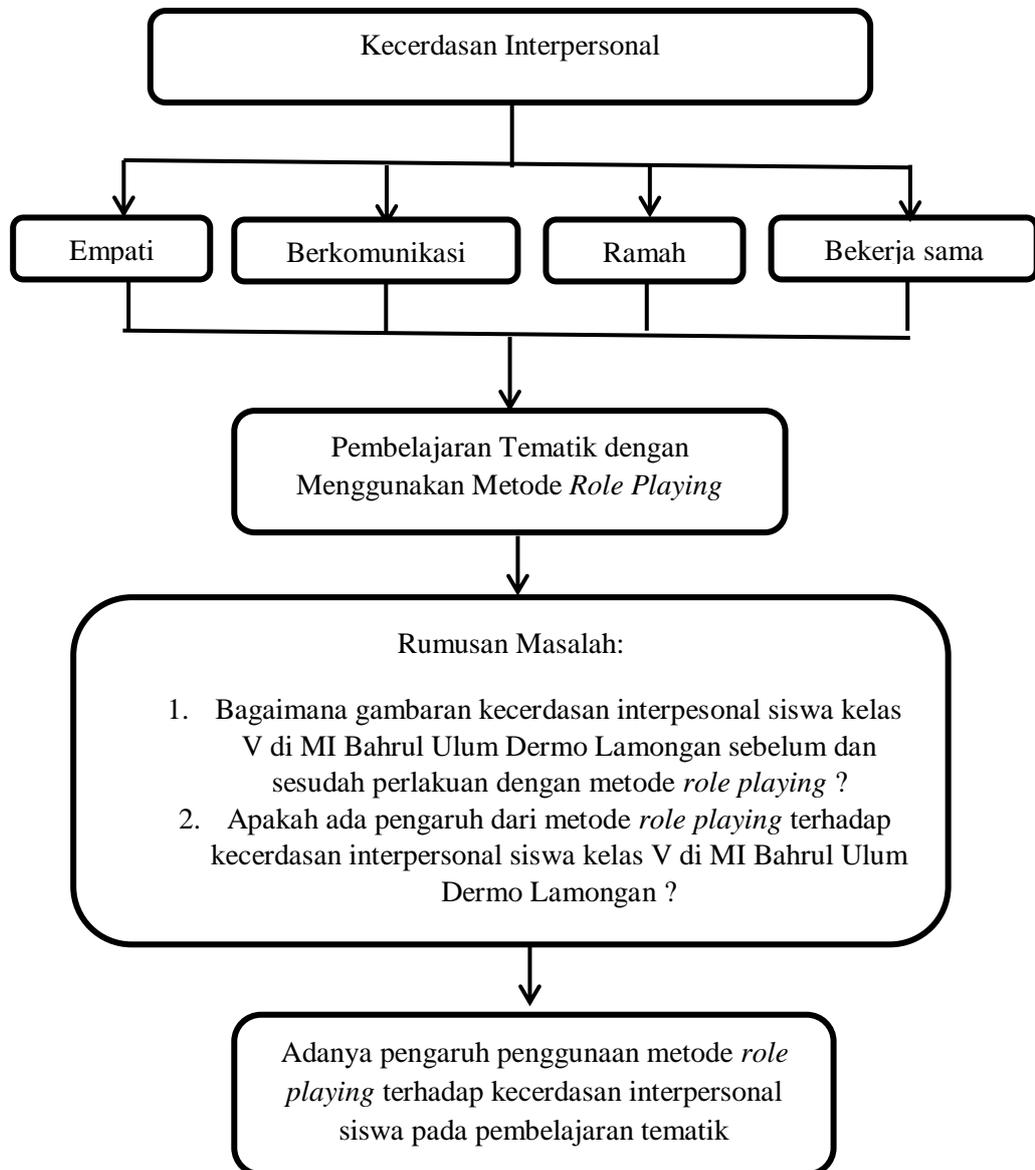
B. Kerangka berfikir

Penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran tematik tidak akan berjalan sesuai dengan tujuan tanpa adanya kecerdasan interpersonal yang tinggi, dengan adanya kecerdasan interpersonal yang tinggi maka akan menghasilkan keterampilan yang mudah dalam berinteraksi dengan lingkungan yang ada di masyarakat. Untuk mewujudkannya diperlukan cara, salah satunya adalah menggunakan cara metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* peserta didik akan dibimbing guru dalam menghasilkan keterampilan dalam berinteraksi, berkomunikasi, membaca perasaan orang lain, dan bekerjasama melalui permainan bermain peran. Diperlukan kecerdasan interpersonal yang tinggi agar menghasilkan tujuan yang diinginkan.

Pengambilan data penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang menggunakan dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu lainnya sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan soal *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan strategi *Role Playing*.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat di gambarkan dalam bentuk kerangka berfikir seperti berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum yang terletak di desa Dermolemahbang, Dusun Dermo, Kecamatan Sarirejo, Kabupaten Lamongan. Kode Pos 62281. Peneliti memilih lokasi MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan yaitu, dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terkait permasalahan pembelajaran yang muncul dalam proses belajar mengajar, kemudian kecerdasan interpersonal siswa dalam menanggapi suatu masalah atau kejadian pada kegiatan, sehingga peneliti memilih MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan sebagai tempat penelitian.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, model eksperimen yang digunakan adalah *Quasi-eksperimen* yaitu dengan mengambil dua kelas secara langsung dari populasi. Jenis penelitian ini digunakan untuk mencari ada tidaknya pengaruh dari perlakuan pada kelas yang diteliti. Cara mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan satu kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan yaitu jenis *Nonequivalent Control*

Group Design dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen.²⁸ Sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu ingin mengetahui pengaruh metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:²⁹

$$\frac{O_1 \times O_2}{O_3 \quad O_4}$$

Keterangan :

O_1 : pretes kelas eksperimen

O_2 : posttes kelas eksperimen

O_3 : pretest kelas kontrol

O_4 : posttest kelas kontrol

Dalam desain ini, dari tindakan yang berbeda dilakukan pengukuran kembali untuk mengetahui perubahan yang dilakukan dengan memberikan angket. Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menetapkan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kelompok yang menerapkan metode *Role Playing* merupakan kelas eksperimen. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Langkah kedua yaitu dengan memebeikan angket pada kedua kelas untuk mengetahui kecerdasan interpesonal pada siswa. Langkah ketiga yaitu membeikan perlakuan pada kelas ekperimen dengan menerapkan metode

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2017), Hlm. 116.

²⁹ *Ibid.*,

Role Playing. Langkah keempat kedua kelompok diberikan angket setelah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Variabel Penelitian

variabel merupakan unsur yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Variabel juga merupakan topik atau ide pokok dalam penelitian kuantitatif, dapat dikatakan sebagai suatu konsep penelitian yang akan dilakukan³⁰.

Berdasarkan latar belakang penelitian terdapat tiga variabel yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Variabel bebas merupakan perlakuan berbeda yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian, variabel terikat merupakan hasil dari variabel bebas, dan variabel kontrol merupakan variabel yang tidak dibedakan dalam penelitian. Berikut uraian variabel yang akan dilakukan peneliti:

- a. Variabel Independen (variabel bebas): metode *Role Playing*.
- b. Variabel Dependen (variabel terikat): kecerdasan interpersonal.
- c. Variabel kontrol: pembelajaran tematik

D. Subyek Penelitian

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan. kelas V memiliki 2 kelas paralel yakni kelas VA dan kelas VB yang mana kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa pada masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Kelas eksperimen merupakan

³⁰ Sutinah, *Metodologi Kuantitatif Dalam Penelitian Komunikasi*, Jurnal Ilmiah *Scriptura* ISSN 1978-385X Vol. 01 No. 02, 2007, hlm. 24

kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan metode *role playing*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran seperti yang biasa dilakukan oleh guru kelas.

Tabel 3.1 Data Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas VA (kelas eksperimen)	20
2	Kelas VB (kelas kontrol)	20

E. Data dan Sumber Data

a. Data

Data adalah semua informasi baik berupa angka maupun kata yang diperoleh dari lapangan, sesuai fakta dan kenyataan.³¹ Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa hal yang sesuai dengan objek permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut:

- 1) Data mengenai proses pembelajaran tematik yang dilakukan oleh guru kelas.
- 2) Data mengenai penerapan metode pembelajaran pada kelas VA dan VB
- 3) Data mengenai kondisi kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa
- 4) Data mengenai perbedaan kondisi pada kelas VA dan VB

³¹ Triyono, *Metodologi penelitian pendidikan* (Yogyakarta: omabk, 2013), hlm. 202.

b. Sumber data

Sumber data pada penelitian ini terbagi dalam sumber data primer dan sumber data sekunder.

1) Sumber Data Primer

Dalam penelitian ini sumber data primer terbagi menjadi tiga hal diantanya; tempat, pelaku, dan aktivitas. Mengenai tempat, merupakan informasi yang didapat langsung dari sumber di lapangan yakni MI Bahrul Ulum Dermo lamongan. Pada komponen pelaku, peneliti memilih untuk melakukan wawancara kepada Bu Maslukhah selaku guru kelas dan beberapa siswa kelas V MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan. Sedangkan aktivitas difokuskan pada kegiatan pembelajaran dan pembiasaan yang menunjang kecerdasan interpersonal siswa.

2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini terdapat pada informasi yang dikumpulkan dan dikaji berupa karya tulis ilmiah, buku-buku, atikel jurnal, dan tulisan-tulisan yang relevan dengan penelitian ini.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dan mendapatkan hasil yang lebih akurat dan cermat

pada saat proses penelitian.³² Penelitian ini menggunakan instrumen jenis angket, observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Instrumen angket

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang berisi tanggapan dari subjek yaitu siswa kelas V MI Bahrul Ulum. Instrumen angket tersebut disusun sesuai dengan indikator yang akan diukur.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket

Indikator	No. Item Soal	Jumlah soal
Mudah berkomunikasi dan memiliki banyak teman	2, 20	2
Mudah dalam bersosialisasi dan ramah	1, 7, 8, 9, 10, 13	6
Menjawab dengan terperinci	11, 12, 14, 15	4
Terlibat dalam kegiatan berkelompok	5, 6, 17, 18	4
Memiliki perhatian besar dengan teman sebaya	3, 4	2
Tidak pemalu	16, 19	2

b. Pedoman wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh melalui guru kelas V MI Bahrul Ulum mengenai kendala yang dialami guru selama pembelajaran berlangsung.

c. Pedoman observasi

Observasi digunakan untuk mengamati proses dan perkembangan serta kondisi lapangan di MI Bahrul Ulum, dengan observasi *Cheklis*.

³² Karunia Eka Lestari Dan Mokhammad Yudhanegara. *Penelitian Pedidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), Hlm.163.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara peneliti dalam mencari atau mengumpulkan data sebagai informasi dalam penelitian.³³ data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Proses pengumpulan data melalui wawancara tidak terstruktur karena pedoman wawancara yang dibuat tidak secara sistematis. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V yakni Ibu Maslukhah, selaku guru yang mendampingi pembelajaran di dalam kelas.

b. Angket

Teknik angket digunakan untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal melalui respon siswa kelas V MI Bahrul Ulum. Angket yang digunakan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa peneliti menggunakan *Skala Likert* yang terdiri dari dua kategori yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Yaitu:³⁴

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian *Skala Likert*

No	Pernyataan	Skor
1	Selalu	5
2	Sering	4
3	Kadang-Kadang	3
4	Hampir Tidak Pernah	2
5	Tidak pernah	1

³³ Siti Aminatin Nikmah, *Pengaruh Penerapan Model PBMP Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Dan Retensi Belajar IPA Siswa SMP*, Skripsi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Universitas Negeri Malang, Januari 2019, hlm. 157.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2017), Hlm

c. Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati proses dan perkembangan serta kondisi lapangan di MI Bahrul Ulum.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi yang diambil dari beberapa media yang mendukung dalam penelitian, seperti: perangkat pembelajaran, dokumentasi madrasah, foto-foto kegiatan pembelajaran dan lain-lain.

H. Uji validitas dan Reabilitas

Sebelum peneliti menyebarkan instrumennya kepada subjek peneliti, maka perlu diadakan pengujian terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen tersebut disebarkan. Adapun pengujian tersebut meliputi:

a. Uji validitas

Setelah data penelitian terkumpul, tahap selanjutnya akan dilakukan uji validitas. Uji validitas merupakan sebuah pengukuran yang menjelaskan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu data yang diperoleh. Uji validitas menunjukkan derajat ketepatan pada suatu penelitian antara data pada objek dengan data yang peneliti temukan.³⁵

Uji validitas instrumen angket menggunakan rumus *product-moment*.

Kemudian di bandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi

³⁵ *Ibid.*, Hlm 125

0,05, apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut tidak valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item tersebut dikatakan valid.³⁶

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

Keterangan :

r_{xy} : indeks korelasi *Product Moment Pearson*

N: banyaknya sampel

X: skor item pertanyaan

Y: skor total item pertanyaan

Hasil uji validitas yang dilakukan di kelas VI MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan dengan jumlah 25 siswa, dijabarkan pada tabel sebagai berikut :

³⁶ Syamsiani Tesis Magister, “ *Pengaruh Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantu Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 1 Dadaprejo Kota Batu Provinsi Jawa Timur*”, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018), hlm. 64.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

pertanyaan ke-	r-hitung	r-tabel (N=25; α =5%)	Keputusan
1	0,469807693	0,396	Valid
2	0,408238681	0,396	Valid
3	0,469334686	0,396	Valid
4	0,431925412	0,396	Valid
5	0,448157597	0,396	Valid
6	0,507925689	0,396	Valid
7	0,627208741	0,396	Valid
8	0,473881575	0,396	Valid
9	0,431522764	0,396	Valid
10	0,513608611	0,396	Valid
11	0,402074391	0,396	Valid
12	0,447970418	0,396	Valid
13	0,402298782	0,396	Valid
14	0,498188324	0,396	Valid
15	0,456168662	0,396	Valid
16	0,559005655	0,396	Valid
17	0,443309278	0,396	Valid
18	0,627208741	0,396	Valid
19	0,448157597	0,396	Valid
20	0,477413689	0,396	Valid

Hasil uji coba instrumen tes berupa angket yang dilakukan oleh siswa kelas VI MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan berjumlah 25 siswa. Jumlah soal 20 butir soal, semua soal dinyatakan valid. Pertanyaan di atas didasarkan pada $r_{hitung} > r_{tabel}$, yang ditetapkan sesuai dengan Tabel korelasi *product moment pearson* yaitu 0,396 pada N = 25 dan taraf signifikan 5%.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas maka diperlukan juga uji reliabilitas. Instrumen penelitian perlu diukur untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak untuk digunakan walaupun waktu dan tempat penelitian berbeda.³⁷ Untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan untuk menguji reliabilitas pertanyaan-pertanyaan. Adapun rumus *Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach*, sebagai berikut:³⁸

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

keterangan :

r: koefisien reliabilitas

n: banyaknya butir soal

σ_i^2 : variansi skor butir soal ke-1

σ_t^2 : variansi skor total

Penelitian menggunakan perhitungan SPSS, kemudian menentukan reliabilitas instrumen berdasarkan kriteria Guilford sebagai berikut:³⁹

Tabel 3.5 Kriteria penilaian

Nilai	Korelasi	Kriteria
$0,90 < X \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat tetap/Sangat baik
$0,70 < X \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/Baik
$0,40 < X \leq 0,60$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 < X \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$r < X \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

³⁷ Karunia Eka Lestari Dan Mokhammad Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), Hlm.206.

³⁸ Muslich Ansori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya : AUP 2006), Hlm. 80-81.

³⁹ Karunia Eka Lestari Dan Mokhammad Yudhanegara. *Op. Cit*, Hlm. 206.

Hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti pada tabel berikut :

Tabel 3.6 Hasil Uji reliabilitas Instrumen angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.817	20

Hasil perhitungan menunjukkan instrumen tes angket sebagai alat ukur kecerdasan interpersonal, didapatkan nilai koefisien korelasi $r = 0,817$. Nilai koefisien korelasi menurut kriteria 3.5, dinyatakan nilai r berada pada korelasi tinggi.

I. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menguji kevalidan data setelah data terkumpul. Peneliti menggunakan analisis statistik parametrik, uji statistik parametrik merupakan uji statistik berdasarkan data interval serta data rasio.⁴⁰ Tahap-tahap yang dilakukan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat sebaran data pada subyek penelitian, apakah terdistribusi normal atau tidak. Peneliti akan mengambil data awal kecerdasan interpersonal pada

⁴⁰ Muslich Ansori & Sri Iswati, *op.cit.*, Hlm 124.

siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol serta data akhir setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* terhadap kelas eksperimen dan data akhir untuk kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Untuk dilakukan uji normalitas, peneliti menggunakan bantuan SPSS, berdasarkan pada uji *Shapiro Wilk*. Apabila nilai yang dihasilkan pada pengujian tersebut lebih dari 0,05 maka data tersebut dinyatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan agar peneliti mengetahui tingkat keseragaman variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama.⁴¹ Peneliti melakukan uji homogen untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah dinyatakan homogen apa tidak. Dalam uji homogenitas peneliti menggunakan signifikansi 5% atau 0.05, jika hasil akhir menunjukkan lebih dari 0.05 maka data tersebut dinyatakan homogen. Peneliti akan menggunakan uji kesamaan dua varians menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria pengujian yaitu jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak homogen, sebaliknya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan menggunakan SPSS.

⁴¹ Elfrianto Nst, *Pengaruh Metode SAVI Dan Metode Inquiry Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Medan*, Jurnal Edu Tech ISSN 2442-6021, Vol. 2 No. 1 Tahun 2016, hlm. 36.

3. Uji Hipotesis

Setelah semua perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen berakhir kemudian siswa diberikan *post-test* berupa angket kecerdasan interpersonal. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang di harapkan. Adapun untuk menjawab hipotesis penelitian, peneliti menggunakan uji t dengan teknik analisis terhadap dua sampel independen, untuk mengetahui pengaruh tindakan penelitian pada kelas eksperimen. Peneliti menggunakan taraf signifikan 5%. Langkah-langkah pengujian menggunakan uji t yaitu sebagai berikut:⁴²

a. Menguji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan oleh peneliti dari data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, data tersebut diolah menggunakan bantuan SPSS. Hasil yang diperoleh data berdistribusi normal. Data *pre-test* digunakan untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal siswa antar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap sebelum adanya tindakan penelitian. Data *post-test* didapat setelah siswa sudah diberi tindakan penelitian, kelas eksperimen dilaksanakan oleh peneliti menggunakan penerapan metode *role playing*, kelas kontrol dilaksanakan tindakan penelitian oleh guru kelas tematik.

⁴² Karunia Eka Lestari Dan Mokhammad Yudhanegara, *Penelitian Pednidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hlm. 283-285

b. Menguji homogenitas data

Uji homogenitas data dilakukan oleh peneliti menggunakan data *post-test* untuk menentukan uji hipotesis diperoleh melalui uji statistik berupa statistik parametrik atau non parametrik.

c. Merumuskan hipotesis

H_0 = tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal pada pembelajaran tematik kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

H_a = ada pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal pada pembelajaran tematik kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

d. Menentukan nilai uji t statistik

Uji statistik dilakukan dengan mempertimbangkan data berdistribusi normal atau homogen. Data yang didapat dari instrumen yang telah di validasi sebelumnya oleh peneliti diolah serta dianalisis berkaitan dengan uji normalitas maupun homogenitas. Setelah peneliti mengetahui data penelitian, langkah selanjutnya menentukan uji t menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Jika variansi data homogen

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{\text{gabungan}} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}}$$

dengan,

$$S_{\text{gabungan}} = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

2) Jika variansi data tidak homogen

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata kecerdasan interpersonal siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode *role playing*.

\bar{X}_2 = rata-rata kecerdasan interpersonal siswa yang tidak menggunakan pembelajaran dengan metode *role playing*.

s_1^2 = variansi kecerdasan interpersonal siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode *role playing*.

s_2^2 = variansi kecerdasan interpersonal siswa yang tidak menggunakan pembelajaran dengan metode *role playing*.

n_1 = banyaknya siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode *role playing*.

n_2 = banyaknya siswa yang tidak menggunakan pembelajaran dengan metode *role playing*.

c. Menentukan nilai kecerdasan interpersonal

1) Jika variansi data homogen

$$t_{\text{tabel}} = t_{(\alpha, dk)}$$

keterangan :

α = taraf signifikansi

dk = derajat kebebasan

$$(dk = n_1 + n_2 - 2)$$

karena varians pada kedua data dinyatakan homogen maka, nilai t untuk uji t yaitu 5% atau 0,05, perhitungan kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

$$t_{tabel} = t_{(\alpha, dk)} = t_{(0,005, 38)} = 2,024$$

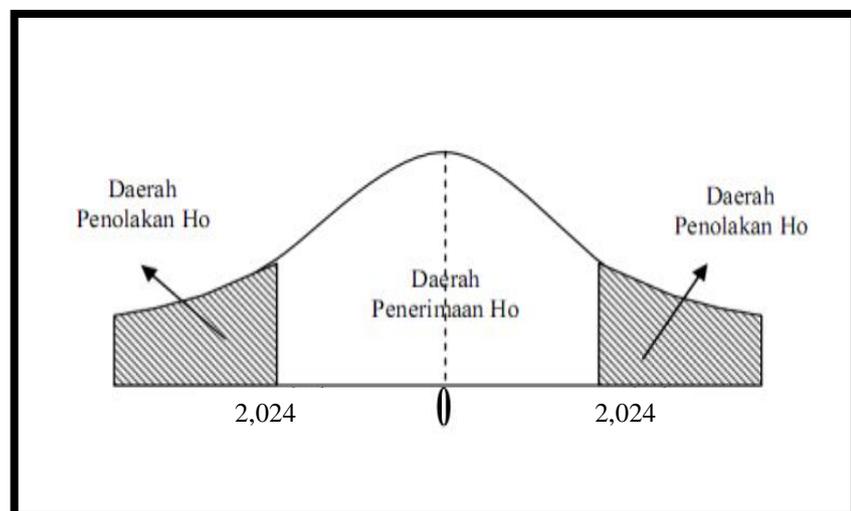
2) Jika variansi data tidak homogen

$$t'_{(\alpha)} = \frac{\frac{(t_1 s_1^2)}{n_1} + \frac{(t_2 s_2^2)}{n_2}}{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}$$

3) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

Menentukan kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan uji dua pihak. Nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 disebabkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka kesimpulan yang dapat di ambil H_0 ditolak.

Gambar 3.1 Kriteria Pengujian Hipotesis



J. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri atas tiga tahapan, yaitu pra-penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Pra-penelitian
 - a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah yang akan diteliti.
 - b. Peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar guru.
 - c. Menentukan kelas eksperimen.
2. Tahapan Perencanaan
 - a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Role Playing*.
 - b. Menyiapkan instrumen penelitian.
3. Tahapan Pelaksanaan
 - a. Mengadakan *pretest* pada kelas eksperimen.
 - b. Melaksanakan penelitian kelas eksperimen

Pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan metode *Role Playing* dan dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.
 - c. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen.

- d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data dari hasil *pretest* dan *posttest*.
- e. Membuat laporan hasil penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Kecerdasan Interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan

Peneliti melakukan penilaian kecerdasan interpersonal terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan validasi instrumen sebagai kelayakan serta ketepatan instrumen tersebut untuk dijadikan instrumen penelitian. Peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbandingan kecerdasan interpersonal setelah diberikan perlakuan pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui skor kecerdasan interpersonal peneliti menggunakan *Skala Likert* yang terdiri dari dua kategori yaitu positif dan negatif.⁴³ Untuk keperluan analisis, maka jawaban dapat diberikan skor, misalnya :

Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Skala Likert

Jawaban	Skor
Selalu	5
Sering	4
Kadang-Kadang	3
Hampir Tidak Pernah	2

⁴³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan (R&D)*, Bandung : Alfabeta, 2017), Hlm :134-135.

Tidak pernah	1
--------------	---

Data penelitian tersebut diperoleh dari skor siswa yang telah mengerjakan angket kecerdasan interpersonal. Skor tersebut kemudian dikelompokkan dengan kriteria kecerdasan interpersonal sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 4.2 Kriteria Kecerdasan Interpersonal

Nilai	Kriteria
$81 < X \leq 100$	Sangat baik
$61 < X \leq 80$	Baik
$41 < X \leq 60$	Cukup
$21 < X \leq 40$	Kurang
$X < X \leq 20$	Sangat Kurang

Peneliti menggunakan dua tahapan yaitu *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas penelitian. Dalam penelitian ini, data *pretest* dan *posttest* diperoleh dari hasil angket siswa dai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang digunakan sebagai kelas penelitian.

⁴⁴ Ilvin Zahrotul Wardah. 2018. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya. Hlm. 69

Tabel 4.3 Hasil Persebaran Angket Kecerdasan Interpersonal Sebelum Perlakuan Pada Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol

No. Absen	Skor Kelas Eksperimen	No. Absen	Skor Kelas Kontrol
1	58	1	54
2	49	2	56
3	55	3	59
4	55	4	49
5	52	5	60
6	45	6	55
7	53	7	58
8	34	8	62
9	58	9	53
10	56	10	56
11	55	11	58
12	62	12	53
13	58	13	51
14	55	14	49
15	60	15	54
16	49	16	55
17	60	17	59
18	54	18	50
19	56	19	61
20	53	20	54
Jumlah	1099	Jumlah	1106

Dalam penelitian ini peneliti kemudian mengolah data tersebut menjadi beberapa kriteria kemampuan kecerdasan interpersonal yang mengacu pada pendapat Ferna Anggriani, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distibusi Nilai Pretest Kelas Ekspeimen

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah	
			F	%
1	$81 < X \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$61 < X \leq 80$	Baik	3	15%
3	$41 < X \leq 60$	Cukup	17	85%
4	$21 < X \leq 40$	Kurang	-	-

5	$0 < X \leq 20$	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			20	100%

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah	
			F	%
1	$81 < X \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$61 < X \leq 80$	Baik	2	10%
3	$41 < X \leq 60$	Cukup	18	90%
4	$21 < X \leq 40$	Kurang	-	-
5	$0 < X \leq 20$	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			20	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 dan 4.5 menunjukkan bahwa *pre-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan 15% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik, 85% siswa memiliki kecerdasan interpersonal cukup. Pada kelas kontrol menunjukkan 10% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik, 90% siswa memiliki kecerdasan interpersonal cukup. Kelas eksperimen tidak menunjukkan distribusi yang tidak merata antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal baik dan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal cukup. Kelas kontrol juga tidak menunjukkan distribusi yang tidak merata antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal baik dan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal cukup. Hasil tersebut didapat sebelum siswa mendapatkan tindakan penelitian, jadi pengetahuan mereka tidak merata.

Peneliti melakukan tindakan penelitian dengan mengumpulkan data *post-test*. Data tersebut diperoleh dari hasil angket yang telah dikerjakan oleh siswa dalam kelas eksperimen.

Tabel 4.6 Hasil Persebaran Angket Kecerdasan Interpersonal Sesudah Perlakuan Pada Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol

No. Absen	Skor Kelas Eksperimen	No. Absen	Skor Kelas Kontrol
1	74	1	54
2	80	2	56
3	77	3	59
4	75	4	49
5	78	5	60
6	75	6	55
7	75	7	58
8	78	8	62
9	75	9	53
10	78	10	56
11	76	11	58
12	81	12	55
13	75	13	51
14	75	14	49
15	70	15	54
16	79	16	57
17	88	17	59
18	84	18	59
19	81	19	60
20	82	20	59
Jumlah	1556	Jumlah	1123

Kemudian peneliti mengolah data tersebut untuk dikelompokkan menjadi beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Nilai *Post-test* Kelas Ekspeimen

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah	
			F	%
1	$81 < X \leq 100$	Sangat Baik	5	25%
2	$61 < X \leq 80$	Baik	15	75%
3	$41 < X \leq 60$	Cukup	-	-
4	$21 < X \leq 40$	Kurang	-	-

5	$0 < X \leq 20$	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			20	100%

Tabel 4.8 Distribusi Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah	
			F	%
1	$81 < X \leq 100$	Sangat Baik	-	-
2	$61 < X \leq 80$	Baik	2	10%
3	$41 < X \leq 60$	Cukup	18	90%
4	$21 < X \leq 40$	Kurang	-	-
5	$0 < X \leq 20$	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			20	100%

Berdasarkan Tabel 4.7 dan 4.8 menunjukkan bahwa *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen menunjukkan 30% siswa memiliki kecerdasan interpersonal sangat baik, 70% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik. Pada kelas kontrol menunjukkan 10% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik, 90% siswa memiliki kecerdasan interpersonal cukup.

Data tersebut menunjukkan beragam kecerdasan interpersonal siswa di kelas VA dan VB yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Distribusi nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada saat *pre-test* dan *post-test*, kenaikan ditunjukkan dari kriteria cukup menjadi baik dan kriteria baik menjadi sangat baik.

2. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Interpersonal

Berdasarkan data yang telah dikemukakan oleh peneliti pada paparan data di atas, kecerdasan interpersonal siswa di atas menunjukkan adanya perbedaan hasil distribusi nilai. Kriteria pada saat *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tahap cukup dan baik. Kriteria tersebut berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dengan menyelesaikan beberapa pertanyaan pada angket yang dibagikan oleh peneliti kepada siswa.

Perbedaan kecerdasan interpersonal pada siswa mengalami peningkatan yang disebabkan oleh tindakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Peneliti memberikan tindakan penelitian pada kelas eksperimen berupa metode *Role Playing*. Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sub tema yang diajarkan oleh guru, sehingga antara materi, metode, dan bahan ajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi kesinambungan.

Hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan dari kriteria cukup menjadi baik dan sangat baik. Pembelajaran dilakukan selama 6 kali pertemuan sesuai dengan standar pembelajaran kurikulum 2013 revisi yaitu 1 subtema berisikan 6 pembelajaran. Data tersebut menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen.

B. Hasil Penelitian

Kemampuan kecerdasan interpersonal siswa ditinjau dari metode pembelajaran *Role Playing* akan diketahui dari data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis sebagaimana berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini berdasarkan pada pengujian menggunakan aplikasi SPSS, dengan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan derajat ketepatan 0.05%. Adapun hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test*

Kelas	Jumlah Sampel	L_{hitung}	$L_{tabel \alpha = 0.05}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	20	0.977	0,905	Data berdistribusi normal
Kelas Kontrol	20	0.964	0,905	Data berdistribusi normal

Berdasarkan pada Tabel 4.9 L_{hitung} dari kedua hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari pada L_{tabel} . Sehingga dapat dikatakan bahwa keduanya berdistribusi normal.

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Post-test*

Kelas	Jumlah Sampel	L_{hitung}	$L_{tabel \alpha = 0.05}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	20	0.942	0,905	Data berdistribusi normal
Kelas Kontrol	20	0.941	0,905	Data berdistribusi normal

Berdasarkan pada Tabel 4.10 L_{hitung} dari kedua hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar daripada L_{tabel} . sehingga keduanya berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan agar peneliti mengetahui tingkat keseragaman variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, dengan derajat ketepatan 0,05% atau 5%. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
hasil angket			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.042	1	38	.838

Berdasarkan pada Tabel 4.11 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,838, nilai tersebut menunjukkan lebih besar dari pada α yang telah

ditetapkan yaitu 0,05%, sehingga dapat dikatakan dan disimpulkan bahwa variansi data tersebut homogen.

3. Uji Hipotesis

Peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Uji hipotesis pada penelitian menggunakan uji statistik parametrik, karena telah memenuhi persyaratan perhitungan uji statistik parametrik. Peneliti telah melakukan perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan data distribusi normal serta kedua variansi data dinyatakan homogen. Uji parametrik yang digunakan yaitu uji t. Langkah-langkah pengujian menggunakan uji-t adalah sebagai berikut:

a. Menguji normalitas data

Pada pembahasan sebelumnya telah dipaparkan pada paparan data uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga telah memenuhi syarat untuk melakukan uji statistik parametrik.

b. Menguji homogenitas data

Pada pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti di pembahasan sebelumnya uji homogenitas pada penelitian ini menunjukkan variansi data dinyatakan homogen, sehingga peneliti dapat melakukan perhitungan uji hipotesis menggunakan uji statistik parametrik dengan menggunakan uji t.

c. Merumuskan hipotesis

Merumuskan hipotesis untuk diujikan pada tahap uji statistik adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas VI di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

H_a = ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas VI di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

d. Menentukan nilai uji statistik

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 - n_2}{n_1 \times n_2}}}$$

dengan

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Peneliti memperoleh data dari nilai angket postest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Postes Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No. Absen	Skor Kelas Eksperimen	No. Absen	Skor Kelas Kontrol
1	74	1	54
2	80	2	56
3	77	3	59
4	75	4	49
5	78	5	60
6	75	6	55
7	75	7	58
8	78	8	62
9	75	9	53
10	78	10	56
11	76	11	58
12	81	12	55
13	75	13	51
14	75	14	49

15	70	15	54
16	79	16	57
17	88	17	59
18	84	18	59
19	81	19	60
20	82	20	59
Jumlah	1556	Jumlah	1123

Dari tabel 4.12 diperoleh data sebagai berikut:

Rata-rata nilai kelas eksperimen (X_1) = 77.80

Rata-rata nilai kelas kontrol (X_2) = 56.15

Variansi kelas eksperimen (S_1^2) = 16,48

Variansi kelas kontrol (S_2^2) = 13,39

Jumlah siswa kelas eksperimen (n_1) = 20

Jumlah siswa kelas kontrol (n_2) = 20

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(20-1) \times 16,48 + (20-1) \times 13,39}{20+20-2}} = 14,940$$

Karena diketahui variansi data homogen, maka nilai t_{hitung} diperoleh

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 - n_2}{n_1 \times n_2}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{77,80 - 56,15}{14,940 \sqrt{\frac{20+20}{20 \times 20}}} = 17,712$$

e. Menentukan kecerdasan interpersonal

Peneliti melakukan perhitungan kecerdasan interpersonal menggunakan rumus:

$$t_{tabel} = t_{(\alpha, dk)}$$

Keterangan:

α = taraf signifikansi

dk = derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2$)

karena varians pada kedua data dinyatakan homogen maka, nilai t untuk uji t yaitu 5% atau 0,05, perhitungan kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

$$t_{tabel} = t_{(\alpha, dk)} = t_{(0,005, 38)} = 2,024$$

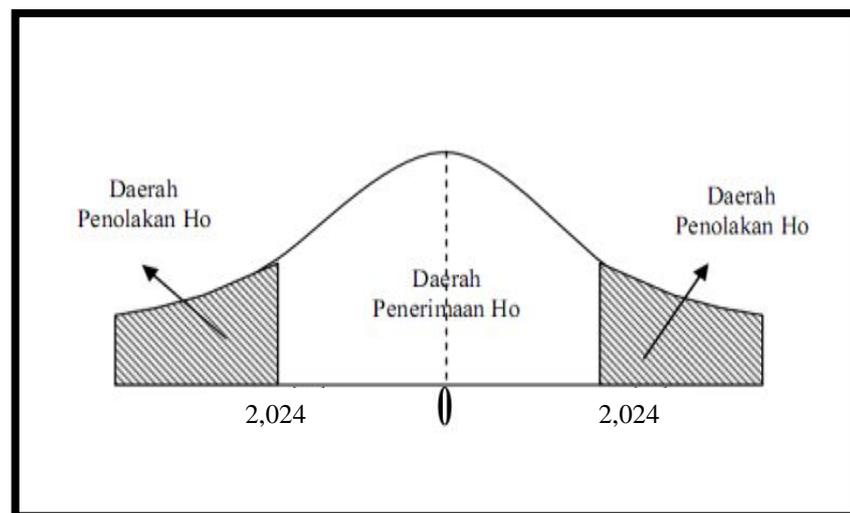
Penentuan t_{tabel} dapat dilakukan dengan bantuan microsoft Excel, menggunakan rumus =TINV (*probability, deg, freedom*), dari perhitungan tersebut diperoleh = TINV (0,05,38)= 2,024, dapat disimpulkan bahwa nilai kritis pada pengujian hipotesis ini adalah 2,024.

Tabel 4.13 Hasil Nilai kecerdasan Interpersonal Dengan Bantuan Microsoft Excel

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>Kelas eksperimen</i>	<i>Kelas kontrol</i>
Mean	77,8	56,15
Variance	16,48421053	13,39736842
Observations	20	20
Pooled Variance	14,94078947	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	38	
t Stat	17,71214372	
P(T<=t) one-tail	2,95003E-20	
t Critical one-tail	1,68595446	
P(T<=t) two-tail	5,90006E-20	
t Critical two-tail	2,024394164	

f. Menentukan kriteria pengujian hipotesis

Gambar 4.1 Kriteria Pengujian Hipotesis



Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima⁴⁵.

perhitungan sebelumnya menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Jika dilakukan perhitungan menggunakan bantuan

⁴⁵ *Ibid*, hlm. 282-284.

SPSS H_0 akan diterima apabila nilai *P-value* lebih besar dari taraf signifikansi. Apabila nilai *P-value* lebih kecil dari taraf signifikansi maka H_0 di tolak.

Hasil perhitungan uji t menggunakan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji t

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
hasil angk et	Equal variances assumed	.042	.838	17.712	38	.000	21.650	1.222	19.176	24.124
	Equal variances not assumed			17.712	37.599	.000	21.650	1.222	19.175	24.125

Dari Tabel 4.14 diatas, menunjukkan bahwa nilai *P-value* lebih kecil dari taraf signifikansi 5% yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak.

g. Memberikan kesimpulan

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu sebesar $17,712 > 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa 95% terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kecerdasan Intepersonal Siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan

Kecerdasan interpersonal dilakukan dengan cara mengamati dan mengerti maksud motivasi dan perasaan orang lain.⁴⁶ Kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan emosional atau tanggapan terhadap suasana hati. Sasaran yang paling utama yaitu agar siswa mampu memahami bagaimana merespon secara aktif dalam berkomunikasi dengan orang lain, bukan hanya merespon saja melainkan juga dapat mengerti pandangan orang lain. Kecerdasan ini sangat di butuhkan dalam behubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, kecerdasan interpesonal memiliki dua sisi keberadaan yaitu sisi kepekaan dan sisi kepandaian memahami orang lain.⁴⁷ Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Hujarat ayat 10, sebagai berikut:

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya : *“Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara. Karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu (yang berselisih) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu mendapat rahmat.”*

ayat di atas menunjukkan bahwa setiap manusia di perintahkan untuk saling memperbaiki hubungan antar sesama karena setiap manusia satu

⁴⁶ Dini Nurdiantika dkk. Penerapan Metode Role Play Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dalam Pergaulan di Sekolah. (jember : Univesitas Negeri Jember) Hlm. 32

⁴⁷ Ibid., Hlm 32

dengan yang lain itu bersaudara. Jika mengaitkan dengan pembahasan kecerdasan interpersonal, yaitu salah satu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami keinginan dan perasaan orang lain. Kemampuan ini akan mempermudah siswa dalam berhubungan dengan orang lain.

Kecerdasan interpersonal mengacu pada keterampilan manusia yaitu membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Biasanya seorang anak memiliki cara berfikir dengan melemparkan gagasan kepada orang lain. Dapat dikatakan bahwa karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi cenderung suka dan mudah untuk bergaul, menyukai dunia sosial dan merespon secara aktif.

Kecerdasan interpersonal meliputi kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat dalam berinteraksi dengan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya sering menjadi pemimpin di sekolah maupun di rumah. Cara belajar terbaik mereka biasanya dengan bekerjasama dengan orang lain.⁴⁸

Kecerdasan interpersonal memiliki tiga dimensi yaitu kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial. Kepekaan sosial dalam mengamati perubahan respon terhadap orang lain. Pemahaman sosial dalam

⁴⁸ Ade Dwi Utami, *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach*, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*-Vol. 7, No.2, Desember 2012. Hlm. 142

memecahkan masalah serta interaksi sosial yang sehat dan keterampilan yang baik.⁴⁹

Kriteria kecerdasan interpersonal yang dipaparkan oleh Arikunto dalam penelitian Ilvin terbagi menjadi lima bagian. Kriteria tersebut berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dalam mengisi angket penilaian. Kriteria yang pertama yaitu sangat baik dengan nilai antara 81-100, siswa yang memperoleh nilai tersebut dikategorikan memiliki kecerdasan interpersonal sangat baik. Nilai antara 61-80 dikategorikan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal baik.⁵⁰

Siswa yang mendapatkan nilai 41-60 dikategorikan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal cukup. Kriteria siswa yang mendapatkan nilai 21-40 dikategorikan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal kurang. Siswa yang mendapatkan nilai 0-20 dikategorikan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat kurang. Kriteria tersebut dapat menunjukkan sejauh mana siswa memiliki kecerdasan interpersonal. Guru dapat memberikan tindakan yang lebih maksimal terhadap siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal kurang baik agar mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.⁵¹

Sebelum melakukan penilaian peneliti terlebih dahulu melakukan 5 kali *treatment*. Pada *treatment* pertama yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2020 dan pada prosesnya mengalami beberapa kendala. Setelah

⁴⁹ Ilvin Zahrotul Wardah. 2018. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.

⁵⁰ Ibid.,

⁵¹ Ibid.,

menjelaskan jalan cerita dan tugas masing-masing siswa dalam kelompok, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok (1 kelompok 6-8 orang) dengan alasan untuk mempermudah peneliti agar dapat mengklasifikasi subjek dengan mudah. Perlakuan dilakukan di 2 tempat yang berbeda yakni di dalam kelas dan luar kelas. Pada saat pembagian kelompok beberapa siswa tidak bersedia dikelompokkan dengan yang bukan teman dekatnya, namun dengan pengertian yang diberikan oleh guru siswa pun menerima teman dalam kelompok. Permainan dimulai sesuai dengan nomor urut kelompok.

Pada *treatment* pertama ini, siswa masih bingung akan apa yang harus dilakukan dan masih belum bisa bekerja sama dengan teman kelompoknya. Alur ceritanya pun tidak begitu sesuai dengan naskah. Karena sebagian anak yang menunggu giliran bermain ikut dengan dunianya sendiri yang akibatnya konsentrasi para pemain yang sedang bermain peran menjadi teralihkan.

Treatment yang kedua dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2020. Pada *treatment* kedua ini jalan eksperimen sedikit berbeda dengan *treatment* yang pertama. Guru menyarankan untuk mengkondisikan permainan siswa yang tidak bertugas diwajibkan untuk mencatat pesan moral yang diperoleh dari cerita yang diperankan oleh kelompok lain. Ketika pembagian kelompok, beberapa siswa masih ada yang enggan menerima teman kelompoknya. Dan permainan pada setiap kelompok sering kali beradu pendapat, meskipun begitu siswa tetap mau melakukan permainan dan permainan berjalan dengan lancar.

Saat permainan berlangsung, siswa masih banyak yang sibuk dengan kelompoknya masing-masing. Mereka belum memahami dengan baik tugas dari peran tokoh yang dimainkan. Masih banyak siswa yang tidak mau mengalah dan menerima peran tokoh yang harus di mainkan dalam permainan. Dialogpyn masih banyak yang tidak sesuai dengan peran siswa. Hal seperti ini sering dijumpai oleh peneliti dan menuntun dialog siswa sesuai dengan peran . tapi meskipun begitu, siswa bermain dengan suka hati.

Setelah permainan selesai, siswa ditugaskan untuk merapikan tempat permainan. Setelah semua siswa selesai, guru melakukan tanya jawab tentang peran yang mereka perankan. Ada siswa yang menjawab peran yang mereka mainkan ada pula yang hanya diam saja. Contohnya guru menanyakan peran pada subjek 3 yang pada hari itu memerankan sebagai guru. Dan subjek 3 mampu menjawab dengan benar.

Treatment yang ketiga dilakukan pada tanggal 07 September 2020. Pada *treatment* siswa mulai terbiasa dan teratak dengan permainan bermain peran. Terbukti setelah peneliti datang sebelum masuk kelas, beberapa anak menyapa dan antusias untuk bermain. Tidak ada perbedaan dengan *treatment* kedua mengenai prosedur eksperimen, yakni kelas bermain secara bergantian di tempat yang berbeda. Ketika guru kelas membagi kelompok, siswa sudah terbiasa dan menurut dengan apa yang diperintahkan guru demi lancarnya permainan. Siswa yang belum mendapat giliran, mereka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Pada setiap kelompok yang sedang dalam giliran bermain, mereka dapat mendengarkan instruksi yang diberikan dengan baik. Mereka mulai memahami jalannya alur permainan dengan baik. Siswa telah memahami peran dan dialog yang sesuai dengan perannya. Pada *treatment* ketiga ini terdapat kejadian yang menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa. Terdapat subjek dengan nomor 7 dan 16 sangat bersemangat dalam menjalankan permainan. Dialog yang mereka katakan juga sesuai dengan peran yang dimainkan sebagai siswa pindahan.

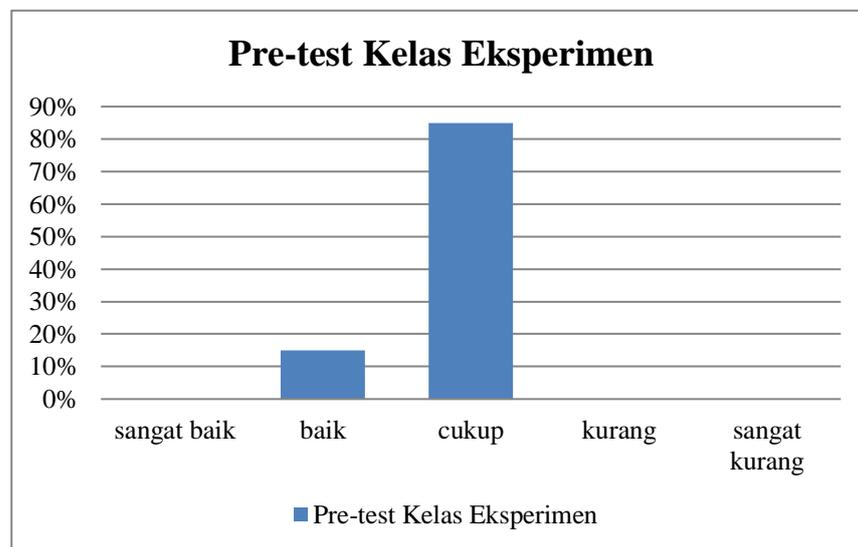
Treatment yang keempat dilakukan pada tanggal 14 September 2020. Seperti pada *treatment* sebelumnya, setelah do'a pembuka dan kegiatan bernyanyi selesai, siswa langsung dibagi kelompoknya masing-masing. Pada *treatment* ini terdapat peningkatan yang cukup baik, yakni terdapat setengah dari subjek penelitan sangat bersemangat dalam menjalankan permainan. Dialog yang dilakukan juga sesuai dengan peran yang dimainkan sesuai dengan peran yang diperankan.

Treatment yang terakhir dilakukan pada tanggal 21 September 2020. Pada *treatment* terakhir kali ini siswa terlihat senang dan antusias ketika mengetahui akan bermain peran. Beberapa siswa ikut membantu mempersiapkan permainan, seperti membantu mengkondisikan kelompok yang akan bermain. Ketika permainan akan berlangsung, pembagian peran dilakukan oleh siswa sendiri. Mereka saling mengingatkan peran yang belum diperankan oleh temannya. *Treatment* terakhir berjalan dengan lancar, dialog siswa pun sesuai dengan peran yang dimainkan. Mereka

telah mengerti alur cerita dan tugas peran yang dimainkan. Ketika permainan selesai mereka saling membantu untuk merapikan tempat yang dimainkan.

Sejalan dengan pemikiran Arikunto hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal siswa kelas V MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan menunjukkan pada kegiatan *pre-test* yang dilakukan dikelas VA dan VB. Secara keseluruhan terdapat dua kriteria cukup baik dan baik. Kelas eksperimen dilakukan di kelas VA, dilaksanakan *pre-test* terlebih dahulu sebelum peneliti menerapkan tindakan penelitian pada kelas tersebut. Hasil yang diperoleh pada *pre-test* tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 5.1 Hasil *Pre-test* Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen



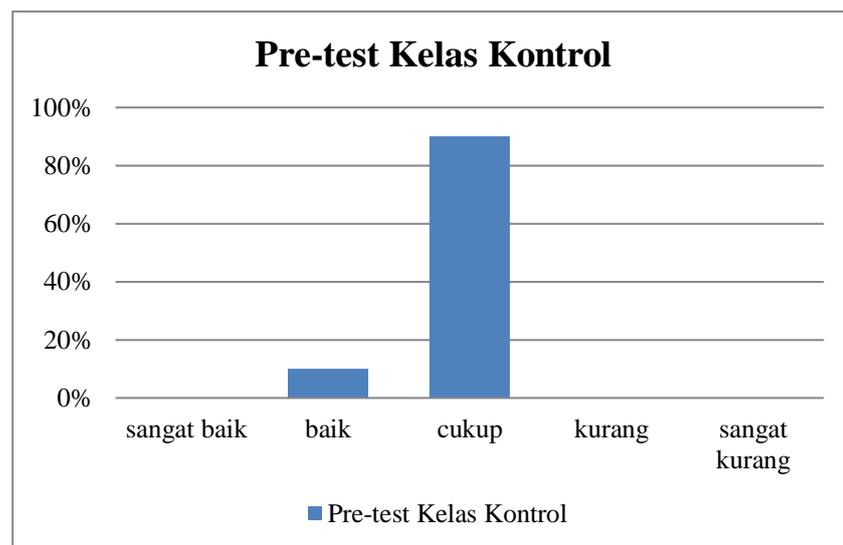
Pada diagram 5.1 dapat dikatakan bahwa hasil *pre-test* kelas eksperimen memiliki 2 kriteria dalam kelas tersebut. Siswa yang mendapatkan kriteria baik sebanyak 15%, siswa yang mendapatkan

kriteria cukup sebanyak 85%. Hasil tersebut untuk mengetahui kecedasan interpersonal awal siswa, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan angket *pre-test* Pada kelas VB sebagai kelas kontrol. *Pre-test* yang dilakukan pada kelas kontrol sama dengan *pre-test* yang dilakaukan pada kelas eksperimen.

Hasil yang didapat dari *pre-test* pada kelas kontrol sebagai berikut:

Diagram 5.2 Hasil *Pre-test* Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol

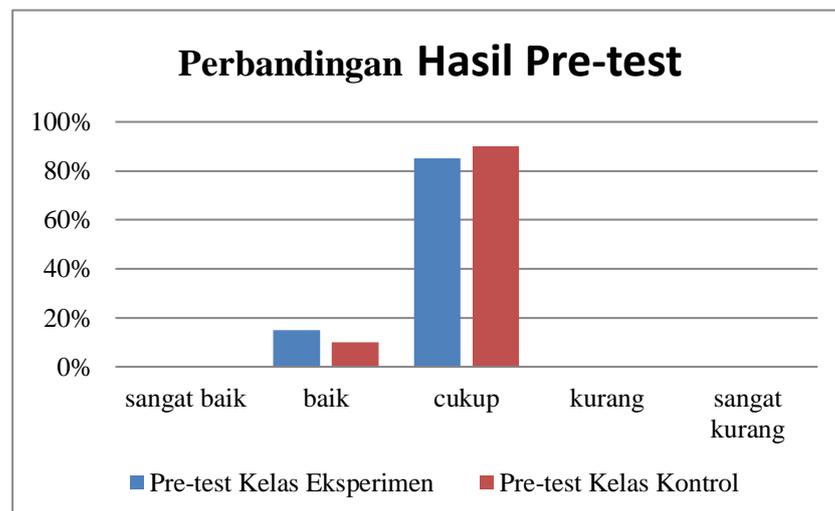


Pada diagram 5.2 dapat dikatakan bahwa hasil *pre-test* kelas kontrol memiliki 2 kriteria dalam kelas tersebut. Siswa yang mendapatkan kriteria baik sebanyak 10%, siswa yang mendapatkan kriteria cukup sebanyak 90%. Hasil tersebut untuk mengetahui kecedasan interpersonal awal siswa, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pre-test yang dilakukan pada kedua kelas menggunakan instrumen angket berupa soal dengan 5 jawaban, sesuai dengan yang dikatakan oleh

narasumber penelitian yaitu bu Maslukhah bahwa, rata-rata kecerdasan interpersonal siswa berada pada tahap sedang-tinggi. Hal itu dapat diketahui pada saat penerimaan siswa baru, hasil ujian dan keseharian siswa dalam mengerjakan tugas. Siswa mendapatkan perhatian yang maksimal untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Hasil yang didapat dapat dibandingkan pada tabel diagram berikut:

Diagram 5.3 Perbandingan *Pre-test* Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Setelah melakukan tindakan penelitian, peneliti melakukan penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing*. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jumatan, menerapkan 6 tahapan dalam proses pembelajaran.

Pada saat pembelajaran peneliti mengaitkan dengan indikator-indikator kecerdasan interpersonal dengan tujuan agar kecerdasan

interpersonal siswa terasah dengan baik. Menurut Ilvin Zahrotul mengemukakan beberapa indikator sebagai acuan dalam penelitian, indikator yang di gagas oleh Ilvin Zahrotul yaitu⁵² :

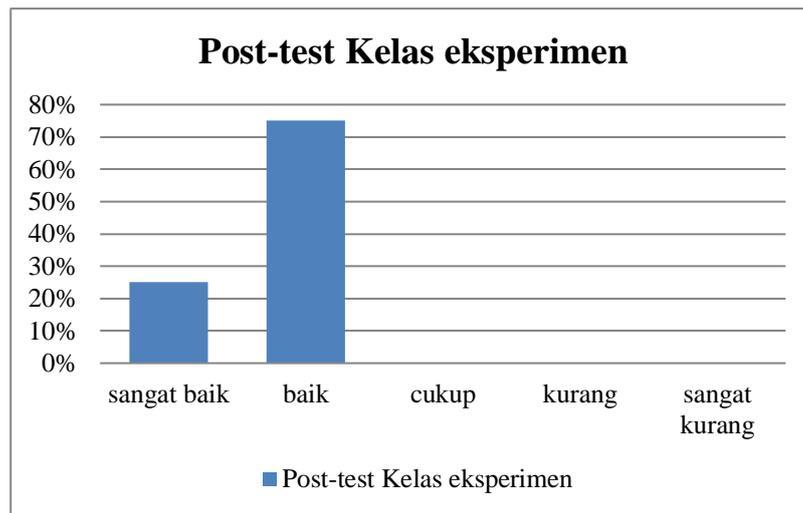
1. Anak terlihat paling sering berkomunikasi dikalangan teman sebayanya dan memiliki banyak teman.
2. Anak mudah dalam bersosialisasi dan ramah.
3. Anak dapat menjawab dengan terperinci.
4. Anak dapat terlibat dalam kegiatan berkelompok dengan segala aktivitas.
5. Memiliki perhatian besar terhadap teman sebayanya.
6. Tidak pemalu.

Keenam indikator tersebut diterapkan pada saat proses pembelajaran dengan mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing*. Siswa akan terbiasa dengan bersosialisasi terhadap orang lain. Tahap selanjutnya peneliti mengambil data berupa *post-test* untuk melihat hasil dari tindakan yang dilakukan oleh peneliti. *Post-test* tersebut dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

⁵² Ilvin Zahrotul Wardah. 2018. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Skripsi tidak diterbitkan. Suabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.

Hasil yang diperoleh dari *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Diagram 5.4 Hasil *Post-test* Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen

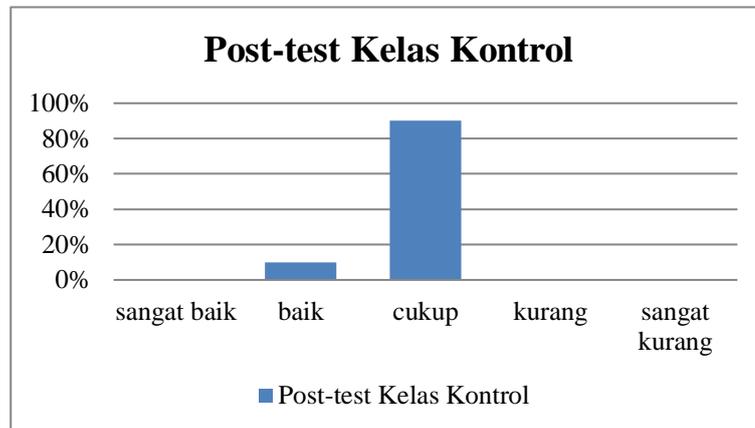


Pada diagram 5.4 dapat dikatakan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen memiliki 2 kriteria dalam kelas tersebut. Siswa yang mendapatkan kriteria sangat baik sebanyak 25%, siswa yang mendapatkan kriteria baik sebanyak 75%. Peningkatan tersebut menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi, pada saat *pre-test* belum terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik. Tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti memberikan pengaruh yang baik bagi siswa.

Peneliti juga melakukan angket *post-test* Pada kelas VB sebagai kelas kontrol. *Pre-test* yang dilakukan pada kelas kontrol sama dengan *pre-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen.

Hasil yang didapat dari *pre-test* pada kelas kontrol sebagai berikut:

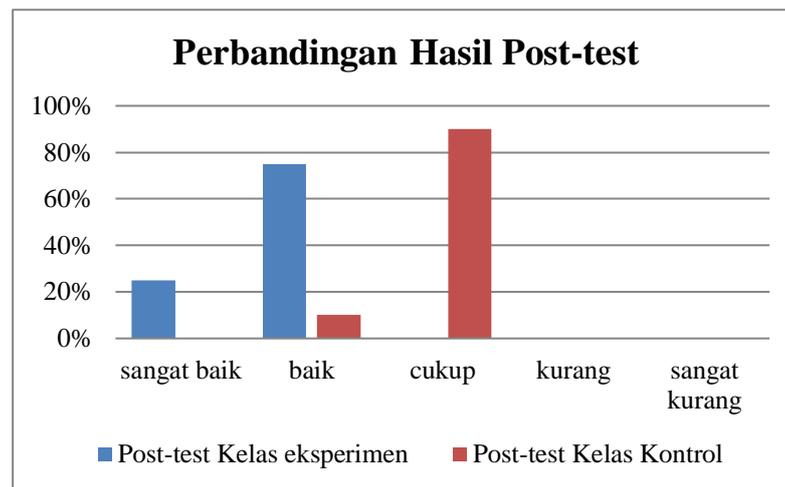
Diagram 5.5 Hasil *Post-test* Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol



Pada diagram 5.5 dapat dikatakan bahwa hasil *post-test* kelas kontrol memiliki 2 kriteria dalam kelas tersebut. Siswa yang mendapatkan kriteria baik sebanyak 10%, siswa yang mendapatkan kriteria cukup sebanyak 90%. Kedua hasil *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, menghasilkan kecerdasan interpersonal yang berbeda. Tahap awal *pre-test* dapat dilihat bahwa kemampuan siswa mendekati sama rata. Salah satu faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut adalah tindakan yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran.

Perbandingan hasil *post-test* dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 5.6 Perbandingan *Post-test* Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Tinggi rendahnya nilai pada indikator kriteria kecerdasan interpersonal, untuk mengukur serta menunjukkan kepada siswa sejauh mana mereka mengasah kecerdasan interpersonal pada suatu pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Sujiono dkk, yang menyatakan bahwa tujuan mengasah kecerdasan interpersonal adalah untuk menjadikan siswa pandai dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman bahwa kecerdasan interpersonal yang diterima oleh siswa akan lebih kuat, mudah bergaul, menyukai dunia sosial dan merespon dengan aktif.⁵³

⁵³ Muhammad Yusri Bachtiar, Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di TK Buah Hati Kota Makassar, Jurnal Pendidikan Anak, Universitas Negeri Makassar, Vol. 3 No, 2, September 2017.

Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal akan selalu menerapkan cara memecahkan masalah untuk mendapatkan solusi yang terbaik dari suatu permasalahan. Siswa tersebut akan melakukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bersosialisasi di dalam lingkungannya.
2. Sebagai penasehat atau pemecahan masalah oleh teman-teman.
3. Suka dalam kegiatan berkelompok.
4. Mempunyai empati yang besar terhadap orang lain.
5. Memiliki banyak teman.

B. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kecerdasan Interpersonal

Role playing merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dari siswa yang dilakukan dengan cara memerankan sebuah peran.⁵⁴ Metode *role playing* merupakan metode dimana siswa akan berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis. Metode *role playing* merupakan bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dengan menggunakan metode *role playing* mampu mendorong siswa bermain peran melalui dialog interaksi sehingga dapat menghasilkan keterampilan berbicara atau

⁵⁴ Heru Subagiono, *Role Play* (Jakarta : Kemendikbud Direktur Pembinaan SMK, 2013), hlm. 3

menyampaikan pikiran, dan perasaan.⁵⁵ Hal ini sesuai dengan ajaran Islam, Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-A'raaf ayat 175 sebagai berikut:

وَإِذْ عَلَّمْنَا نَبَأَ الَّذِي آتَيْنَاهُ آيَاتِنَا فَانْسَلَخْنَا مِنْهَا فَأَتْبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ الْغَاوِينَ

Artinya : “Dan bacakanlah (Muhammad) kepada mereka, berita orang yang telah Kami berikan kepadanya, kemudian dia melepaskan diri dari ayat-ayat itu, lalu dia diikuti oleh setan (sampai dia tergoda), maka jadikanlah dia termasuk orang-orang yang sesat.”

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya maka ia telah mengikuti Setan. Jika kita mengaitkan dengan pembahasan metode *Role Playing*, yaitu salah satu bentuk metode pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan peran, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Metode ini akan mempermudah siswa dalam memahami orang lain.

Oleh karena itu metode *role playing* merupakan metode yang dilakukan untuk melatih kepekaan pemeran dalam menanggapi dunia luar. Keberhasilan dari metode ini dilihat dari cara penggunaan dan aturan yang telah ditentukan sebelum melakukan permainan.

Peneliti menerapkan metode *role playing* dengan 7 tahap pembelajaran. Tahap 1 yaitu guru mempersiapkan kondisi kelas, mempersiapkan lingkungan belajar bagi siswa agar tercipta suasana yang

⁵⁵ Erani dan Ahmad Syaifuddin, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*, Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1, 2016. Hlm. 30-31

nyaman bagi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan guru pada saat tahap ini berupa mengatur posisi tempat duduk sebanyak 20 siswa. Guru membuat bentuk posisi duduk berkelompok. Selanjutnya, guru menyiapkan bahan ajar secara terperinci, memberikan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan dalam lingkungan keseharian siswa.

Tahap 2 guru mulai melakukan pembelajaran dengan metode *role playing*. Terjadi interaksi antara guru dan siswa. Sebelum melakukan metode *role playing*, guru terlebih dahulu mempersiapkan konsep dasar yang harus dipahami oleh siswa, sebelum melakukan permainan *role playing*. Guru mendeskripsikan gambar karakter yang akan di mainkan, dan pemilihan pemain yang dilakukan dengan cara di tentukan.

Tahap 3 adalah tahap dalam penyusunan skenario yang bersangkutan dengan permasalahan yang telah ditentukan. dalam penyusunan skenario guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan peran yang akan di mainkan.

Tahap 4 dalam permainan *role playing* memerlukan sebuah penonton untuk memberikan penilaian atau komentar mengenai pemecahan masalah, proses kerja sama, dan cara bermain. Guru memilih penonton dari siswa yang tidak kebagian dalam permainan untuk memberikan penilaian dan komentar.

Tahap 5 permainan dapat dimulai sesuai dengan peran yang telah di susun dalam skenario. Tahap 6 guru mendiskusikan pemasalahan dan

pertanyaan yang diajukan siswa. Dengan adanya pemikiran dari siswa dapat memunculkan bahan alternatif untuk menciptakan penemuan baru.

Tahap 7 adalah tahap pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*, sehingga guru memberikan tugas yang berkaitan dengan metode tersebut untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Guru dan siswa saling memberikan timbal balik agar siswa semakin memahami bagaimana cara mengembangkan imajinasi dan penghayatan. tujuh tahapan tersebut diterapkan oleh peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* pada siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

Penerapan 7 tahap tersebut merujuk pada pendapat Jumantan yang menerapkan 7 tahap *role playing* dalam melaksanakan metode pembelajaran di kelas. Ketujuh tahapan tersebut ditetapkan untuk mengasah kecerdasan interpersonal siswa, prosedur yang dilakukan Jumantan dalam penerapan metode *role playing* sebagai berikut⁵⁶ :

1. Menentukan sebuah masalah yang akan dimainkan.
2. Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan.
3. Menyusun langkah-langkah bermain peran/skenario.
4. Menyiapkan penonton sebagai pengamat permainan.
5. Memainkan permainan *role playing*.
6. Melakukan diskusi dan evaluasi permainan.

⁵⁶ Jumantan Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 191

7. Mengambil kesimpulan dari permainan yang dilakukan dan saling berbagi pengalaman.

Tahapan metode *role playing* tersebut mampu mengasah kecerdasan interpersonal siswa. Metode *role playing* menuntut siswa untuk menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar dalam membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam kegiatan berkelompok, dan memecahkan sebuah permasalahan. Cara berfikir tersebut akan muncul kepada siswa ketika antara siswa dan guru saling memberikan dorongan untuk menanggapi sebuah permasalahan dengan memberikan solusi yang terbaik dengan menjelaskan sesuai dengan kebenaran di lingkungan.

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang telah dilakukan memiliki beberapa tingkat kecerdasan interpersonal. Tingkat kecerdasan interpersonal siswa dapat diidentifikasi dengan melaksanakan angket *pre-test* dan *post-test*. Soal angket yang dipilih oleh peneliti sebagai instrumen penilaian kecerdasan interpersonal karena dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk menganalisis pernyataan dan memberikan jawaban yang sesuai dengan keadaan siswa.

Identifikasi hasil tingkat kecerdasan interpersonal siswa menggunakan kriteria menurut Arikunto. Kriteria siswa tersebut didapat dari tes angket yang disebarkan oleh peneliti kepada siswa. Tes angket tersebut terdapat 6 indikator penilaian yang dapat menunjukkan kecerdasan interpersonal

siswa. 6 indikator tersebut dipaparkan oleh Ilvin Zahrotul dalam penelitiannya.⁵⁷

Siswa yang mendapatkan skor 5 dikategorikan siswa sangat baik dalam bersosialisasi dengan baik, memiliki perhatian besar, dan mudah dalam berkomunikasi. Sedangkan siswa yang mendapatkan skor 4 dikategorikan siswa yang baik bersosialisasi dengan baik namun masih ada beberapa faktor yang masih belum memenuhi persyaratan seperti pemalu.

Siswa yang mendapatkan skor 3 dikategorikan siswa yang cukup dalam berinteraksi, namun tidak memiliki bukti yang cukup terkait dalam menyelesaikan permasalahan. Siswa yang mendapatkan skor 2 dikategorikan siswa yang kurang dalam hal interaksi, kerja kelompok, dan pemalu. Selanjutnya siswa yang mendapatkan skor 1 dikategorikan siswa yang masih sangat kurang dalam berkomunikasi, bersosialisasi, memecahkan masalah dan pemalu.

Hasil dari jawaban tersebut diakumulasikan dengan membuat Tabel distribusi nilai siswa. Distribusi nilai berdasarkan hasil angket *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki beragam kriteria kecerdasan interpersonal. Kelas eksperimen menunjukkan 15% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik, 85% memiliki kecerdasan

⁵⁷ Ilvin Zahrotul Wardah. 2018. Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.

interpersonal baik. Kelas kontrol menunjukkan 10% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik, 90% memiliki kecerdasan interpersonal cukup. Hasil tersebut didapat sebelum siswa mendapatkan suatu perlakuan, jadi pengetahuan mereka sebelumnya yang mendorong kecerdasan interpersonal.

Kemampuan kepekaan siswa belum optimal, terlihat saat *treatment* pertama siswa yang hanya mau bermain dengan teman dekatnya saja. Mereka menolak bermain dengan teman yang lain. Kemampuan menikmati permainan kelompok siswa juga belum optimal. Terlihat dari siswa yang lebih memilih melakukan pekerjaan sendiri dan menggunakan barangnya sendiri tanpa berbagi dengan teman. Begitu pula dengan *treatment* yang kedua, masih terlihat beberapa siswa yang tidak mau bermain dengan teman yang lain dalam satu kelas. Pada *treatment* ketiga, barulah terlihat siswa mulai mengikuti alur cerita yang telah dijelaskan sebelum permainan dimulai. Siswa menjalankan tugas dan peraturan permainan dengan baik. Pada *treatment* keempat, sama dengan pada *treatment* sebelumnya. Pada *treatment* terakhir, siswa mulai terlihat kemampuan kepekaan sosial, bekerja sama, dan kepedulian. Terlihat ketika terdapat salah satu siswa mengingatkan salah satu temannya yang belum kebagian peran dalam permainan.

Komunikasi yang teralin di lapangan saat pengamatan sebelum *treatment* beberapa siswa aktif berkomunikasi pada teman dekatnya saja. Begitu juga saat bermain siswa hanya bermain dengan teman yang hanya

di sukainya. Beberapa anak bahkan cenderung diam dan hanya melihat temannya bermain walau sudah diajak bermain. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal siswa kelas VA MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas VA.

Setelah melakukan *treatment* kegiatan *role playing* dalam pembelajaran tematik selama 5x pertemuan. Hasil *post-test* menunjukkan distribusi nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan kenaikan menjadi 25% sangat baik dan 75% memiliki kecerdasan interpersonal baik. Sedangkan pada kelas kontrol tidak mengalami perubahan yaitu 10% siswa memiliki kecerdasan interpersonal baik, 90% memiliki kecerdasan interpersonal cukup.

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan kemampuan yang signifikan setelah dilakukan tindakan kelas pada kelas eksperimen. Distribusi nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada saat *pre-test* dan *post-test*, kenaikan ditunjukkan dari kriteria baik menjadi sangat baik. Pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan uji-t, pengujian hipotesis menggunakan perhitungan manual dengan uji 2 pihak. Dari perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 17,712 dengan t_{tabel} sebesar 2,024 dan -2,024. Nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 kaena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 maka H_a diterima.

Pengujian hipotesis juga menggunakan bantuan SPSS, perhitungan SPSS menghasilkan beberapa informasi terkait hasil dari tes angket siswa pada *post-test*. Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan bahwa nilai *P-value* lebih kecil dari taraf signifikansi 5% yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

Berdasarkan penjelasan di atas, menunjukkan bahwa metode pembelajaran *role playing* mampu mendorong atau mengasah kecerdasan interpersonal siswa. kecerdasan interpersonal siswa tersebut diperoleh siswa melalui beberapa tahapan yang dilakukan oleh siswa pada penerapan 7 tahap pembelajaran menggunakan metode *role playing*. 3 tahapan tersebut mendorong siswa beserta guru untuk saling memberikan pendapat serta menyampaikan solusi dari permasalahan yang ditemukan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, berdasarkan hal tersebut terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal siswa kelas V MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan terdapat dua kriteria cukup dan baik. Pada kelas eksperimen siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dengan kriteria baik sebanyak 3 siswa, sedangkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal cukup sebanyak 17. Pada kelas kontrol siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dengan kriteria baik sebanyak 2 siswa, sedangkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal cukup sebanyak 18.
2. Kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan, menunjukkan perbedaan yang signifikan. Setelah diadakan tindakan kelas pada masing-masing kelas, peneliti melaksanakan *post-test* untuk mengetahui perbedaan kecerdasan interpersonal siswa. Kelas V A sebagai kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dengan memiliki 2 kriteria kecerdasan interpersonal dalam kelas tersebut. Siswa yang mendapatkan kriteria kecerdasan interpersonal sangat baik sebanyak 25%, siswa yang mendapatkan kriteria

kecerdasan interpersonal baik 75%. Pada kelas V B sebagai kelas kontrol didapatkan hasil siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal baik sebanyak 10%, dan siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal cukup sebanyak 90%.

Peneliti melakukan tindakan penelitian berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli hasil pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS menggunakan uji t menunjukkan nilai sebesar 17,721 dengan *P-value* 0,000. Nilai *P-value* lebih kecil dari taraf signifikansi, sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran tematik kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan.

Dari paparan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan terdapat peningkatan sebanyak 25% siswa pada kelas eksperimen mendapatkan kriteria sangat baik dan 75% mendapatkan kriteria baik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak yang berkaitan dengan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik sebagai upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

a. Guru

Guru kelas agar mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dengan melalui metode *role playing*.

b. Orang tua

Orang tua yang memiliki anak yang cenderung pendiam dan pemalu, diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan mengajak anak melakukan kegiatan yang mengandung interaksi sosial, dimulai dari lingkungan paling kecil yaitu keluarga, kemudian mengarah ke lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Sehingga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

c. Peneliti selanjutnya

Meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dapat menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan permasalahan yang ada di lingkungan siswa agar lebih inovatif dan bervariasi. Selain itu untuk peneliti selanjutnya harus lebih detail dengan membuat intruksi agar lebih jelas.

d. Mahasiswa yang menempuh pendidikan guru MI atau SD

Menjadi pengetahuan tambahan tentang metode *role playing* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Muslich dan Sri Iswati. 2006. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya : AUP.
- Bachtiar, Yusri Muhammad. 2017. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di TK Buah Hati Kota Makassar*, *Jurnal Pendidikan anak, Universitas Negeri Makassar*. Vol. 3 No. 2, September 2017.
- Damayanti, Rd. Ranie dkk. *Pengaruh Bermain Peran Mikro Terhadap Kecerdasan Interpersonal*, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Pahlawan. Vol 2 No 1 (2018).
- Dwi Utami, Ade. *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach*, *Jurnal Ilmiah, VISI P2TK PAUD NI*-Vol. 7, No.2, Desember 2012.
- Erani dan Ahmad Syaifuddin. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang*, *Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1*, 2016.
- Fernandes, Joni. 2017. *Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah SDN 1 Blunyan Sewon Bantul Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UNY*. Edisi 9 Tahun ke-6 2017.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumantan. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Hatanti dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi*, *Economic Education Analysis Journal* 1(1) (2012).
- Kadir, Abd. dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Khairunnisa, 2018. *Pengaruh Pelaksanaan Metode Role Play (Bermain Peran) Terhadap kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa*. Makassar : UIN Alaudin Makassar.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad ridwan yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nikmah, Siti Aminatin. 2019. *Pengaruh Penerapan Model PBMP Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Pemahaman Konsep Dan Retensi Belajar IPA Siswa SMP*. Skripsi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Universitas Negeri Malang.
- Nurtika, Eka. *Analisis Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Dengan Metode Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal. PAUD Institute*. Volume 2 Nomor 1 Maret 2019.
- Nurdiantika, Dini dkk. *Penerapan Metode Role Play Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dalam Pergaulan di Sekolah*. Jember : Universitas Negeri Jember.
- Nst, Elfrianto. 2016. *Pengaruh Metode SAVI Dan Metode Inquiry Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Medan*. *Jurnal Edu Tech ISSN 2442-6021*, Vol. 2 No. 1.

- Safitri, Meti. 2015. *Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Cempaka I Putih Tahun Ajaran 2014-2015*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Subagiyo, Heru. 2013. *RolePlay*. Jakarta : Kependikbud Direktur Pembinaan SMK.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Sutinah. 2007. *Metodologi Kuantitatif Dalam Penelitian Komunikasi*. Jurnal Ilmiah Scriptura ISSN 1978-385X Vol. 01 No. 02.
- Syamsiani. 2018. *Pengaruh Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantu Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Menulis Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI SDN 1 Dadaprejo Kota Batu Provinsi Jawa Timur*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Triyono. 2013. *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Wardah, Ilvin Zahrotul. 2018. *Pengaruh Kegiatan Sosiodrama Dalam Permainan Tradisional Ajang-ajangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Yanto, Ai. *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015.

LAMPIRAN

item Pears _5 on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.00 9	.091	.004	.396 *	1	.121	.229	.005	.223	.101	.11 6	.025	- .079	.132	.124	.468 *	.053	.229	1.00 0**	.428 *	.44 8'
item Pears _6 on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.26 3	.272	.100	.289	.121	1	.224	.197	- .007	.096	.00 7	.279	.391	.613 **	.039	.376	.225	.224	.121	.041	.50 8**
item Pears _7 on Correl ation	.33 0	.160	.128	.100	.229	.224	1	.241	.410 *	.470 *	- .04 4	.159	.077	.148	- .044	.280	.496 *	1.00 0**	.229	.415 *	.62 7**

item Pears _10 on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.03 3	.080	.310	.138	.101	.096	.470 *	.187	.242	1	.20 9	.221	.031	.232	.177	.396 *	.256	.470 *	.101	.118	.51 4**
	.87 4	.704	.131	.509	.631	.649	.018	.371	.244		.31 7	.289	.885	.263	.397	.050	.216	.018	.631	.573	.00 9
	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item Pears _11 on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.43 9*	-.036	.196	.193	.116	.007	-.044	.184	-.027	.209	1	.029	.252	.162	.646 **	.191	.081	-.044	.116	.083	.40 2*
	.02 8	.865	.348	.354	.580	.975	.834	.380	.897	.317		.889	.224	.438	.000	.362	.702	.834	.580	.693	.04 6
	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item Pears _12 on Correl ation	.13 0	.188	.231	.035	.025	.279	.159	.294	.143	.221	.02 9	1	.333	.357	.257	.333	-.087	.159	.025	.077	.44 8*

item Pears _15 on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.16 8	.090	.389	.251	.124	.039	-.044	.411	.056	.177	.64 6**	.257	.301	.023	1	.158	-.253	-.044	.124	.330	.45 6*
	.42 1	.669	.055	.225	.556	.853	.836	.041	.789	.397	.00 0	.215	.143	.914	.452	.223	.836	.556	.107	.02 2	
	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item Pears _16 on Correl ation Sig. (2- tailed) N	.29 8	.138	-.055	.002	.468	.376	.280	.131	.288	.396	.19 1	.333	.087	.335	.158	1	.287	.280	.468	.053	.55 9**
	.14 8	.510	.793	.994	.018	.064	.175	.532	.163	.050	.36 2	.104	.681	.102	.452	.165	.175	.018	.800	.00 4	
	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
item Pears _17 on Correl ation	.45 2*	.085	-.009	.099	.053	.225	.496	.147	.087	.256	.08 1	-.087	.233	.284	-.253	.287	1	.496	.053	.197	.44 3*

item Pears																							
_20 on	.18	-			.428	.041	.415	.348	.215	.118	.08	.077	.136	-	.330	.053	.197	.415	.428				
Correl	6	.123	.138	.223	*		*				3			.164				*	*				
ation																							
Sig.																							
(2-	.37	.559	.510	.285	.033	.845	.039	.088	.302	.573	.69	.713	.517	.434	.107	.800	.346	.039	.033				
tailed)	4										3												
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
total Pears																							
_sk on	.47	.408		.432	.448	.508	.627	.474	.432	.514	.40	.448	.402	.498	.456	.559	.443	.627	.448	.477			
or Correl	0	*	.469	*	*	**	**	*	*	**	2	*	*	*	*	**	*	**	*	*	*		
ation																							
Sig.																							
(2-	.01	.043	.018	.031	.025	.010	.001	.017	.031	.009	.04	.025	.046	.011	.022	.004	.026	.001	.025	.016			
tailed)	8										6												
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

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

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

Lampiran 2

Tabel Nilai-Nilai “r” Product Moment dengan Taraf Signifikan 5% (0,05)

N	Nilai “r”	N	Nilai “r”	N	Nilai “r”
3	0,997	27	0,381	55	0,266
4	0,950	28	0,374	60	0,254
5	0,878	29	0,367	65	0,244
6	0,811	30	0,361	70	0,235
7	0,754	31	0,355	75	0,227
8	0,707	32	0,349	80	0,220
9	0,666	33	0,344	85	0,213
10	0,632	34	0,339	90	0,207
11	0,602	35	0,334	95	0,202
12	0,576	36	0,329	100	0,195
13	0,553	37	0,325	125	0,176
14	0,532	38	0,320	150	0,159
15	0,514	39	0,316	175	0,148
16	0,497	40	0,312	200	0,138
17	0,482	41	0,308	300	0,113
18	0,468	42	0,304	400	0,098
19	0,456	43	0,301	500	0,088
20	0,444	44	0,297	600	0,080
21	0,443	45	0,294	700	0,074
22	0,423	46	0,291	800	0,070
23	0,413	47	0,288	900	0,065
24	0,404	48	0,284	1000	0,062
25	0,396	49	0,281		
26	0,388	50	0,279		

Lampiran 3

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.817	.822	20

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
item_1	47.64	88.907	.391	.	.810
item_2	48.28	89.710	.319	.	.813
item_3	48.12	88.110	.380	.	.810
item_4	48.16	88.640	.336	.	.812
item_5	47.44	90.257	.380	.	.811
item_6	48.00	86.750	.416	.	.808
item_7	48.20	85.333	.559	.	.801
item_8	47.88	87.110	.373	.	.811
item_9	48.32	88.310	.330	.	.813
item_10	47.84	87.473	.432	.	.807
item_11	48.48	89.010	.299	.	.815

item_12	48.24	87.857	.347	.	.812
item_13	48.48	89.927	.315	.	.813
item_14	47.92	88.660	.425	.	.808
item_15	48.28	87.710	.357	.	.811
item_16	48.24	87.107	.487	.	.805
item_17	48.16	87.473	.335	.	.813
item_18	48.20	85.333	.559	.	.801
item_19	47.44	90.257	.380	.	.811
item_20	48.08	87.660	.385	.	.810

Lampiran 4

Tabel Shapiro Wilk dengan Signifikan 5%

n \ P	0,05						
3	0,767	15	0,881	27	0,923	39	0,939
4	0,748	16	0,887	28	0,924	40	0,940
5	0,762	17	0,892	29	0,926	41	0,941
6	0,788	18	0,897	30	0,927	42	0,942
7	0,803	19	0,901	31	0,929	43	0,943
8	0,818	20	0,905	32	0,930	44	0,944
9	0,829	21	0,908	33	0,931	45	0,945
10	0,842	22	0,911	34	0,933	46	0,945
11	0,850	23	0,914	35	0,934	47	0,946
12	0,859	24	0,916	36	0,935	48	0,947
13	0,866	25	0,918	37	0,936	49	0,947
14	0,874	26	0,920	38	0,938	50	0,947

Lampiran 5

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1216/Un.03.1/TL.00.1/07/2020 07 Juli 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MI Bahrul Ulum
di
Lamongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Miftahus Sa'adah
NIM : 16140021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing terhadap Kecerdasan Internasional pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan
Lama Penelitian : Juli 2020 sampai dengan September 2020 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran 6

Surat Keterangan Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
BHPNU SK. Kemenkumham RI, Nomor AHU-119.AH.01.08. Tahun 2013
MADRASAH IBTIDAIYAH BAHRUL ULUM
NPSN : 60718745 - Terakreditasi "B" - NSM : 111235240517
DERMOLEMAHBANG SARIREJO LAMONGAN

Alamat : Dsn. Dermo Ds. Dermolemahbang Sarirejo Lamongan - 62281 ☎ 085645611037

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI.17-02/07/VII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. ISMAIL, S.Pd.I
Nip : -
Jabatan : Kepala MI Bahrul Ulum
Alamat : Dusun Dermo Desa Dermolemahbang Kec. Sarirejo Lamongan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Miftahus Sa'adah
NIM : 16140021
Fakultas : FITK
Jurusan : PGMI
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan Penelitian di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan, sehubungan dengan SKRIPSI yang berjudul "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Pembelajaran Tematik kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan".

Demikian Surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagai mana mestinya

Lamongan, 29 Juli 2020

Kepala MI Bahrul Ulum



M. ISMAIL, S.Pd.I

Lampiran 7

Foto Penelitian di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan







Lampiran 8

Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pre-test pada kelas eksperimen dan kelas control

Kelas eksperimen

Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

Nama : Silvi Maulina
Kelas : V - A
Sekolah : Bahruul Ulum

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah identitas diri anda pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama.
3. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan sejujur-jujurnya atau sesuai dengan kenyataan.
4. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tersedia.
5. Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

~Selamat mengerjakan~

No	Butir Soal	Kriteria				
		Tidak Pernah	Hampir tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1	Saya tidak merendahkan teman jika teman tidak bisa mengerjakan tugas.			✓		
2	Saya menghargai teman yang berbeda pendapat.				✓	
3	Saya menyisihkan uang saku untuk				✓	

	membantu teman yang terkena bencana.					
4	Saya menjenguk teman ketika mereka sakit.		✓			
5	Saya memberikan pendapat ketika mengerjakan tugas kelompok.			✓		
6	Saya mencari solusi ketika mendapatkan masalah dalam mengerjakan tugas kelompok.			✓		
7	Saya menyapa teman ketika berpapasan di jalan.				✓	
8	Saya berbicara dengan santun kepada orang yang lebih tua.				✓	
9	Saya bahagia ketika mendengar kabar gembira.				✓	
10	Saya senang mendengarkan cerita dari teman-		✓			

	teman.					
11	Saya dapat menjelaskan kesimpulan pada akhir pembelajaran.				✓	
12	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	✓				
13	Saya mentaati tata tertib yang ada di sekolah.		✓			
14	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperhatikan penjelasan dari guru.				✓	
15	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	7	✓			
16	Saya berani menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.				✓	
17	Saya dapat					

	bekerjasama dengan teman kelompok.				✓	
18	Saya dapat memecahkan masalah dalam menjejakan tugas kelompok.	✓				
19	Saya berani bertanya ketika tidak faham dengan materi pembelajaran.		✓			
20	Saya berteman baik dengan teman sebaya.			✓		

Kelas Kontrol

Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

Nama : Kafa

Kelas : 5 b

Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah identitas diri anda pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama.
3. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan sejujur-jujurnya atau sesuai dengan kenyataan.
4. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tersedia.
5. Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

~Selamat mengerjakan~

No	Butir Soal	Kriteria				
		Tidak Pernah	Hampir tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1	Saya tidak merendahkan teman jika teman tidak bisa mengerjakan tugas.	✓				
2	Saya menghargai teman yang berbeda pendapat.				✓	
3	Saya menyisihkan uang saku untuk	✓				

	membantu teman yang terkena bencana.					
4	Saya menjenguk teman ketika mereka sakit.		✓			
5	Saya memberikan pendapat ketika mengerjakan tugas kelompok.			✓		
6	Saya mencari solusi ketika mendapatkan masalah dalam mengerjakan tugas kelompok.	✓				
7	Saya menyapa teman ketika berpapasan di jalan.				✓	
8	Saya berbicara dengan santun kepada orang yang lebih tua.			✓		
9	Saya bahagia ketika mendengar kabar gembira.			✓		
10	Saya senang mendengarkan cerita dari teman-		✓			

	teman.					
11	Saya dapat menjelaskan kesimpulan pada akhir pembelajaran.				✓	
12	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	✓				
13	Saya mentaati tata tertib yang ada di sekolah.				✓	
14	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperhatikan penjelasan dari guru.				✓	
15	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.		✓			
16	Saya berani menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.				✓	
17	Saya dapat					

	bekerjasama dengan teman kelompok.			✓		
18	Saya dapat memecahkan masalah dalam mengerjakan tugas kelompok.		✓			
19	Saya berani bertanya ketika tidak faham dengan materi pembelajaran.				✓	
20	Saya berteman baik dengan teman sebaya.		✓			

2. Instrumen Post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas eksperimen

Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

Nama : Della Analia
Kelas : 5 - A
Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah identitas diri anda pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama.
3. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan sejujur-jujurnya atau sesuai dengan kenyataan.
4. Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tersedia.
5. Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

~Selamat mengerjakan~

No	Butir Soal	Kriteria				
		Tidak Pernah	Hampir tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1	Saya tidak merendahkan teman jika teman tidak bisa mengerjakan tugas.				✓	
2	Saya menghargai teman yang berbeda pendapat.					✓
3	Saya menyisihkan uang saku untuk					✓

	membantu teman yang terkena bencana.					
4	Saya menjenguk teman ketika mereka sakit.				✓	
5	Saya memberikan pendapat ketika mengerjakan tugas kelompok.				✓	
6	Saya mencari solusi ketika mendapatkan masalah dalam mengerjakan tugas kelompok.					✓
7	Saya menyapa teman ketika berpapasan di jalan.					✓
8	Saya berbicara dengan santun kepada orang yang lebih tua.				✓	
9	Saya bahagia ketika mendengar kabar gembira.					✓
10	Saya senang mendengarkan cerita dari teman-			✓		

	teman.					
11	Saya dapat menjelaskan kesimpulan pada akhir pembelajaran.					✓
12	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.			✓		
13	Saya mentaati tata tertib yang ada di sekolah.				✓	
14	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperhatikan penjelasan dari guru.				✓	
15	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				✓	
16	Saya berani menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.			✓		
17	Saya dapat					

	bekerjasama dengan teman kelompok.					✓
18	Saya dapat memecahkan masalah dalam mengerjakan tugas kelompok.			✓		
19	Saya berani bertanya ketika tidak faham dengan materi pembelajaran.			✓		
20	Saya berteman baik dengan teman sebaya.				✓	

Kelas kontrol

Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa

Nama : nabii

Kelas : 5 - b

Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah identitas diri anda pada lembar jawaban secara lengkap dan jelas.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan seksama.
3. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan sejujur-jujurnya atau sesuai dengan kenyataan.
4. Berilah tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tersedia.
5. Periksalah kembali jawaban anda sebelum dikumpulkan.

~Selamat mengerjakan~

No	Butir Soal	Kriteria				
		Tidak Pernah	Hampir tidak pernah	Kadang-kadang	Sering	Selalu
1	Saya tidak merendahkan teman jika teman tidak bisa mengerjakan tugas.				✓	
2	Saya menghargai teman yang berbeda pendapat.	✓				
3	Saya menyisihkan uang saku untuk	✓				

	membantu teman yang terkena bencana.					
4	Saya menjenguk teman ketika mereka sakit.	✓				
5	Saya memberikan pendapat ketika mengerjakan tugas kelompok.				✓	
6	Saya mencari solusi ketika mendapatkan masalah dalam mengerjakan tugas kelompok.		✓			
7	Saya menyapa teman ketika berpapasan di jalan.			✓		
8	Saya berbicara dengan santun kepada orang yang lebih tua.			✓		
9	Saya bahagia ketika mendengar kabar gembira.			✓		
10	Saya senang mendengarkan cerita dari teman-	✓				

	teman.					
11	Saya dapat menjelaskan kesimpulan pada akhir pembelajaran.				✓	
12	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	✓				
13	Saya mentaati tata tertib yang ada di sekolah.				✓	
14	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik dan memperhatikan penjelasan dari guru.				✓	
15	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓				
16	Saya berani menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.				✓	
17	Saya dapat					

	bekerjasama dengan teman kelompok.		✓			
18	Saya dapat memecahkan masalah dalam mengejakan tugas kelompok.			✓		
19	Saya berani bertanya ketika tidak faham dengan materi pembelajaran.				✓	
20	Saya berteman baik dengan teman sebaya.		✓			

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : MI Bahrul Ulum Dermo
Kelas / Semester : 5/1
Tema : Makanan Sehat (Tema 3)
Sub Tema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Negeriku (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR

B. Indonesia

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik

4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

IPA

3.3. Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia

4.3. Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia

C. INDIKATOR

3.4.1 Mengidentifikasi informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik

4.4.1 Mengamati kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dalam bentuk peta pikiran

3.3.1 Mencermati organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.

4.3.1 Menjekaskan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mengidentifikasikan kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.
3. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu memukan informasi tentang organ-organ pencernaan hewan.
4. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan hewan dan fungsinya.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Kata kunci pada iklan
- Organ pencernaan pada hewan

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Strategi : Cooperative Learning

Metode : Ceramah, tanya jawab, *Role Playing*

G. MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar-gambar iklan dari media cetak, majalah dan lingkungan sekitar
- Teks dialog

H. SUMBER BELAJAR

- Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Buku bacaan tentang organ-organ pencernaan hewan

I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa.2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	15 menit

<p>Inti</p>	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pembuka</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul tema yaitu “Organ Pencernaan Hewan dan Manusia”, Guru memberikan penjelasan bahwa dalam tema ini, siswa akan mencari informasi dan memahami lebih rinci tentang organ pencernaan hewan dan manusia. ➤ Guru meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang ingin siswa ketahui tentang organ pencernaan hewan dan manusia, kemudian menempelkan pertanyaan-pertanyaan tersebut di dinding kelas. ➤ Siswa dapat menuliskan jawaban di bawah kertas-kertas tersebut di sepanjang proses pembelajaran dalam tema ini. ➤ Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap proses pembelajaran, menumbuhkan keterampilan untuk membuat pertanyaan, dan mencari informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. <p>A. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membaca dan mencermati dialog pembuka kegiatan pembelajaran, dengan memberi penekanan pada kata sistem pencernaan. ➤ Memberikan beberapa pertanyaan pancingan kepada siswa : <ul style="list-style-type: none"> ○ Menurut kamu apakah sarapan itu penting? Mengapa? ○ Apa yang kamu ketahui tentang organ pencernaan? ○ Apakah organ pencernaan itu penting bagi kita? Mengapa? ○ Menurutmu, apakah organ pencernaan yang kita miliki sama dengan yang dimiliki oleh hewan? ➤ Pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas dimaksudkan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan. ➤ Meminta siswa untuk mengingat kembali hal-hal 	<p>140 menit</p>
--------------------	--	------------------

yang mereka temukan di lingkungan sekitar mereka. “Coba perhatikan lingkungan sekitar kita, hewan–hewan apa saja yang sering kamu lihat di lingkungan sekitarmu?”

Hasil yang diharapkan:

- Sikap rasa ingin tahu siswa tentang topik pembelajaran

B. Ayo Mengamati

- Guru memimpin diskusi kelas dengan mengaitkan pembicaraan tentang dialog sarapan yang dibaca oleh siswa sebelumnya dengan gambar-gambar iklan yang disajikan Buku Siswa.
- Siswa mengamati dan mencermati gambar iklan yang disajikan.
- Siswa menuliskan dan mengemukakan hal-hal yang mereka temukan pada iklan, dalam bentuk peta pikiran. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencapai KD 3.4 Bahasa Indonesia. Guru memberikan penjelasan tentang “kata kunci”. Siswa dengan teman sebangkunya berdiskusi untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru.
- Siswa membuat kesimpulan tentang kata kunci yang mereka temukan pada iklan media cetak yang disajikan.

C. Ayo Mengamati

- Siswa mencermati teks bacaan yang disajikan pada buku siswa tentang organ pencernaan hewan (sapi).
- Siswa dengan bimbingan guru menggaris bawahi kosa kata baru yang mereka temukan dalam bacaan, dan bersama-sama dalam diskusi kelas membahas kosa kata baru tersebut.
- Sarankan kepada siswa untuk membuat catatan kecil untuk membantu siswa mengingat kembali organ-organ pencernaan pada hewan sapi.
- Siswa melengkapi diagram yang disediakan dalam buku siswa (kegiatan ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).

	<p>➤ Pada kegiatan ini siswa boleh menggunakan informasi yang mereka dapatkan dari teks bacaan yang disajikan di Buku Siswa.</p> <p>D. Ayo Berkreasi</p> <p>➤ Siswa bersama dengan teman sekelompok, membaca kembali teks informasi tentang organ pencernaan sapi dan mencermati kembali diagram yang mereka buat sebelumnya.</p> <p>➤ Siswa menggambar poster tentang organ pencernaan sapi.</p> <p>➤ Siswa bersama dengan sekelompoknya memberi nama pada setiap organ pencernaan dan menggambarkan perjalanan yang terjadi pada makanan dengan menggunakan tanda panah.</p> <p>➤ Kegiatan ini digunakan untuk memberi pemahaman kepada siswa tentang organ-organ pencernaan hewan (KD IPA 3.3 dan 4.3).</p> <p>➤ Kegiatan selanjutnya guru mengajak siswa untuk memerankan sebuah drama yang berhubungan dengan lingkungan sekolah.</p> <p>➤ Sebelum permainan berlangsung guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok lalu menjelaskan prosedur yang harus dilakukan saat melakukan drama.</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Penugasan dirumah 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>

J. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap dengan rubrik penilaian.

Lamongan, 24 Agustus 2020

Guru Kelas 5A

Mahasiswa

(Maslukhah, S.Pd)

(Miftahus Sa'adah)
NIM. 16140021

Mengetahui
Kepala MI Bahrul Ulum Dermo

(M. Ismail, S. Pd.I)

Lampiran 10

Daftar Absensi Siswa

1. Kelas Eksperimen (V A)

No Absen	Nama Siswa Kelas V A
1	Della Amalia Salsabilla
2	Faridhotul Maghfiroh
3	Ismi Dwi Adinda
4	Khoiril Ma'wa
5	Lay Denis Musthofi
6	Muhammad Dwi Afrianto
7	Muhammad Yunus Al Fariqi
8	Muhammad Yusril
9	Nadiyah Isnatul Alawiyah
10	Nailatul Udhmah
11	Nur Fadhilah Ramadanani
12	Nurul Maulidiyah
13	Rangga Ahmad Febriyan
14	Robi'atur Rohma
15	Silvi Maulina
16	Umdatul Khoiroh
17	Zahrotul Khumairoh
18	Della Amalia Salsabilla
19	Faridhotul Maghfiroh
20	Ismi Dwi Adinda

2. Kelas Kontrol (V B)

No Absen	Nama Siswa Kelas V B
1	Ahmad Raka Zahirul Alim
2	Andini Silvia Oktaviani
3	Awwaludin Nabil Zakiyah
4	Fadhil Muhammad Maulana
5	Faidah Citra Dewi
6	Iffayatul Afinia
7	Intan Nur Maulida
8	Kafa Maulana
9	Laura Bela Abidatin
10	Mohammad Wasi'urrizqi Azzuhdi R
11	Muhammad Saikhu Fahri
12	Saila Rizki
13	Siti Janatul Alfafa
14	Zilvianti Ruhqmana
15	Achmad Khunaifi Abdillah
16	Auliya Septi Anjani
17	Intan Nur Faizah
18	Jazilatul Hikmiyah
19	M. Fajar Fadhullah Romadhoni
20	M. Iqbal Multazam

Lampiran 11

Hasil Penilaian Instrumen Angket

1. Hasil Pre-test kelas V A

No. Absensi	Nomor Soal																				Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	4	4	2	3	3	4	4	4	2	4	1	2	3	2	3	4	1	2	3	58
2	1	1	4	3	4	2	4	1	3	4	2	3	4	3	1	2	4	4	2	1	49
3	2	2	1	4	3	2	3	3	4	4	1	2	4	4	3	2	3	1	2	3	55
4	1	4	2	4	4	4	3	4	4	3	3	1	2	3	2	4	4	2	3	2	55
5	1	1	1	4	4	4	2	3	2	4	2	3	3	3	1	2	1	4	4	3	52
6	3	3	2	2	1	1	4	3	2	4	4	4	1	1	2	2	3	1	1	1	45
7	3	3	3	1	3	2	2	2	2	4	4	1	3	3	1	4	3	4	2	3	53
8	1	4	3	3	4	2	1	4	3	4	1	2	3	3	4	4	2	4	1	1	34
9	1	4	4	2	3	3	4	4	1	3	2	1	4	3	4	1	3	4	3	4	58
10	3	4	4	2	3	1	3	1	1	4	4	2	2	2	3	4	4	4	2	3	56
11	1	4	4	1	3	2	3	3	1	2	2	4	1	2	3	4	3	2	4	4	55
12	1	3	1	3	2	4	4	3	3	4	3	3	1	1	2	4	3	2	1	4	62
13	1	2	3	4	4	4	3	4	4	4	2	1	3	4	3	3	1	1	4	3	58

14	3	3	2	3	2	2	2	3	4	4	4	1	3	3	4	4	2	1	1	3	55
15	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	1	2	1	3	4	2	4	3	3	60
16	4	3	3	3	4	4	4	2	4	3	2	4	3	3	2	3	4	1	1	1	49
17	4	4	4	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	1	3	2	3	4	4	4	60
18	1	1	4	4	2	3	3	2	1	3	2	4	4	4	4	1	4	2	2	3	54
19	1	1	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	1	2	3	2	4	4	3	2	56
20	4	1	3	2	3	4	2	1	4	2	4	3	3	1	2	3	2	4	1	3	53

2. Hasil Pre-test kelas V B

No. Absensi	Nomor Soal																				Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	4	1	2	3	1	4	3	3	2	4	1	4	4	2	4	3	2	4	2	54
2	3	2	2	4	4	3	2	3	4	2	2	1	3	3	2	4	3	4	4	2	56
3	4	4	4	3	3	2	2	3	4	2	3	1	3	2	3	2	3	4	3	4	59
4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	1	4	1	1	49
5	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	1	1	3	4	3	4	2	3	60
6	3	2	3	4	2	3	2	3	4	2	4	3	4	3	1	4	1	2	1	3	55
7	2	1	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	1	3	3	3	1	1	4	58
8	3	1	1	4	3	2	4	3	4	3	1	2	4	3	1	3	1	4	2	3	62
9	4	1	4	2	3	1	1	2	3	3	2	3	2	1	4	4	4	4	2	3	53
10	4	4	3	1	4	1	2	1	3	3	2	3	2	4	4	2	4	3	4	2	56
11	4	1	4	4	3	1	4	2	3	3	1	3	2	1	4	4	3	3	4	4	58
12	4	1	3	3	1	3	4	2	4	4	3	4	3	1	4	2	1	1	4	1	53
13	3	3	3	2	4	2	1	3	2	2	3	4	1	3	1	4	1	2	4	3	51
14	3	2	3	1	2	3	1	4	2	4	4	2	4	2	1	1	2	3	1	4	49
15	2	2	1	4	3	4	2	4	2	4	1	3	2	3	2	3	4	4	3	1	54
16	4	2	1	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	1	4	2	2	4	2	3	55
17	1	2	2	4	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	4	4	4	3	3	59

18	4	1	1	4	3	1	4	2	4	3	2	1	3	4	3	2	2	2	4	4	50
19	4	4	3	2	3	4	4	4	1	2	3	3	2	2	1	4	4	3	3	2	61
20	3	2	3	3	1	1	4	3	2	4	4	4	2	1	3	2	3	4	2	3	54

3. Hasil Post-test kelas V A

No. Absensi	Nomor Soal																				Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	4	4	4	4	5	5	4	5	3	5	3	4	4	4	3	5	3	3	4	82
2	3	4	5	4	5	3	5	3	4	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	81
3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	3	3	5	4	4	4	5	4	4	5	84
4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	3	88
5	3	3	3	5	4	5	3	4	4	5	4	4	3	5	3	4	3	5	5	4	79
6	5	3	4	3	3	4	3	3	5	2	5	4	4	3	3	3	3	4	2	4	70
7	3	3	5	4	3	3	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	5	4	3	4	75
8	3	3	5	5	3	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4	3	4	4	75
9	5	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	3	3	3	5	4	5	5	81
10	5	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	3	76
11	5	4	3	5	4	3	4	4	5	3	4	3	3	3	4	5	3	5	4	4	78
12	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	3	4	5	3	3	3	4	75
13	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	78
14	3	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	5	75
15	3	4	5	3	4	3	4	4	3	3	3	5	3	4	3	4	4	4	4	5	75
16	4	5	4	4	4	3	3	3	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	78
17	3	4	5	4	4	3	4	5	3	3	3	3	5	4	4	3	3	4	3	5	75

18	3	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	3	5	4	3	4	3	3	77
19	4	4	5	3	4	4	5	3	3	5	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	80
20	4	5	4	3	3	3	5	4	4	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	76

4. Hasil Post-test kelas V B

No. Absensi	Nomor Soal																				Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	1	1	1	4	2	3	3	3	2	4	2	4	4	1	4	2	3	4	2	54
2	2	3	2	4	3	2	3	2	4	4	3	2	2	3	1	4	2	4	3	4	56
3	4	4	4	2	3	3	2	4	2	3	3	2	2	1	3	3	4	3	4	3	59
4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	2	3	3	4	2	3	1	1	1	4	49
5	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	1	3	1	2	4	3	2	4	3	3	60
6	2	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	4	3	1	4	4	2	1	1	3	55
7	1	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	1	3	2	3	1	3	1	4	58
8	3	1	1	4	2	3	3	4	4	3	2	1	3	4	3	1	2	4	1	3	62
9	1	4	4	1	3	2	2	1	3	3	3	2	1	2	4	4	4	4	3	2	53
10	3	4	4	1	3	3	1	2	1	4	3	2	2	4	4	2	4	2	4	3	56
11	1	4	4	3	4	2	3	1	4	3	2	3	1	1	4	4	4	3	3	4	58
12	4	3	1	3	3	2	4	1	4	4	4	3	3	2	4	1	4	1	3	1	55
13	3	3	3	1	4	2	3	2	2	2	1	3	4	1	4	3	2	1	4	3	51
14	2	3	3	2	2	1	4	1	3	4	4	1	4	1	2	2	1	4	2	3	49
15	1	2	2	2	4	4	2	3	4	4	3	2	1	3	3	2	3	4	4	1	54
16	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	1	3	2	3	2	4	2	2	3	57
17	2	1	2	3	3	2	4	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3	4	3	59

18	4	3	3	3	2	4	3	1	4	4	3	2	3	1	4	2	4	2	3	4	59
19	4	3	4	4	2	3	4	2	4	2	3	1	2	4	2	4	3	3	4	2	60
20	2	3	4	4	3	3	2	4	2	2	4	2	4	3	2	3	3	4	2	3	59

Lampiran 12

Hasil Uji Normalitas Menggunakan Uji Shapiro Wilk

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kelas VA sebelum	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Kelas VB sebelum	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
kelas VA sebelum	Mean	54.95	.999	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	52.86	
		Upper Bound	57.04	
	5% Trimmed Mean	55.00		
	Median	55.00		
	Variance	19.945		
	Std. Deviation	4.466		
	Minimum	45		
	Maximum	64		
	Range	19		
	Interquartile Range	5		
	Skewness	-.097	.512	
	Kurtosis	.550	.992	
Kelas VB sebelum	Mean	55.30	.865	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.49	
		Upper Bound	57.11	
	5% Trimmed Mean	55.28		
	Median	55.00		
	Variance	14.958		

Std. Deviation	3.868	
Minimum	49	
Maximum	62	
Range	13	
Interquartile Range	6	
Skewness	-.029	.512
Kurtosis	-.831	.992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kelas VA sebelum	.131	20	.200*	.977	20	.886
Kelas VB sebelum	.107	20	.200*	.964	20	.623

a. Lilliefors Significance Correction

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

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kelas VA sesudah	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%
Kelas VB sesudah	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Kelas VA sesudah	Mean	77.80	.908
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	75.90	
	Upper Bound	79.70	
	5% Trimmed Mean	77.67	
	Median	77.50	
	Variance	16.484	

	Std. Deviation		4.060	
	Minimum		70	
	Maximum		88	
	Range		18	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		.685	.512
	Kurtosis		1.017	.992
Kelas VB sesudah	Mean		56.15	.818
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	54.44	
		Upper Bound	57.86	
	5% Trimmed Mean		56.22	
	Median		56.50	
	Variance		13.397	
	Std. Deviation		3.660	
	Minimum		49	
	Maximum		62	
	Range		13	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		-.598	.512
	Kurtosis		-.330	.992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas VA sesudah	.155	20	.200*	.942	20	.260
Kelas VB sesudah	.143	20	.200*	.941	20	.246

a. Lilliefors Significance Correction

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

Lampiran 13

Hasil Uji Homogenitas Menggunakan Uji F

Test of Homogeneity of Variances

hasil angket

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.042	1	38	.838

ANOVA

hasil angket	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4687.225	1	4687.225	313.720	.000
Within Groups	567.750	38	14.941		
Total	5254.975	39			

Lampiran 14

Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji T

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil angket	kelas eksperimen	20	77.80	4.060	.908
	kelas kontrol	20	56.15	3.660	.818

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil angket	.042	.838	17.712	38	.000	21.650	1.222	19.176	24.124
			17.712	37.599	.000	21.650	1.222	19.175	24.125

Lampiran 15

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Miftahus Sa'adah
NIM : 16140021
Judul : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Pembelajaran Tematik Kelas V di MI Bahrul Ulum Dermo Lamongan
Dosen Pembimbing : Dr. H. Abdul Bashit, S.Pd., M. Si
NIP : 197610022003121003

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	21-12-2020	<ul style="list-style-type: none">• Pelajari tentang uji non equivalent• Pahami proses analisis data• Pembahasan dipertajam dan diperjelas• Kesimpulan di ringkas	
2	04-03-2021	<ul style="list-style-type: none">• Tabel dijadikan 1 halaman• Pelajari uji T perbedaan bukan pengaruh• Pelajari khusus uji quasi	
3	16-03-2021	<ul style="list-style-type: none">• Referensi ditambah• Merapikan penulisan• 1 paragraf minimal 5 baris	
4	25-11-2021	<ul style="list-style-type: none">• Pembahasan dipertajam dan diperjelas• Kesesuaian referensi dan kutipan• Konsistensi rumusan masalah, tujuan penelitian, kajian pustaka bab V dan bab VI• Disiapkan untuk ujian	
5	30-03-2021	ACC skripsi untuk ujian sidang skripsi.	

Lamongan, 30 Maret 2020
Ketua Jurusan PGMI,



H. Ahmad Sholeh, M. Ag

NIP. 197610803 200604 1 001

Lampiran 16

Pedoman Wawancara

Narasumber : Ibu Maslukhah (Guru kelas tematik kelas V)

Waktu Wawancara : Rabu, 12 Agustus 2020

1. Bagaimana proses pembelajaran tematik dalam kelas ?

Jawaban :

Sekolah kami salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013, sehingga pembelajaran yang digunakan merupakan pelajaran tematik. Namun dalam penerapan pembelajarannya masih menyesuaikan kebijakan sekolah. Walaupun sekolah kami menggunakan pembelajaran tematik tetap kami pisahkan mata pelajaran tematik dengan mata pelajaran yang membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama. Sehingga kami tetap memisahkan jam pembelajaran tematik dengan beberapa mata pelajaran misalnya, B. Inggris dan Matematika. Proses pembelajarannya dilakukan oleh guru kelas masing-masing kelas.

2. Apakah kedua kelas tersebut menerapkan metode pembelajaran yang sama ?

Jawaban :

Untuk metode pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa, sehingga kedua kelas terkadang walaupun pembelajaran dengan tema yang sama tidak menutup kemungkinan penerapan strategi, metode pembelajaran berbeda. Wali kelas bertanggungjawab penuh dalam kegiatan pembelajaran dalam masing-masing kelas, namun kami tetap berkomunikasi dengan wali kelas yang lain.

3. Menurut ibu, bagaimana kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh siswa ?

Jawaban :

Rata-rata kecerdasan yang dimiliki dalam tahap sedang. Sekolah berusaha memberikan fasilitas serta penunjang secara maksimal bagi siswa, agar siswa mampu mengoptimalkan masing-masing siswa.

4. Di kelas V terdapat kelas paralel, menurut ibu apakah ada perbedaan antara kedua kelas tersebut ?

Jawaban :

Secarah keseluruhan sama rata kemampuan siswa, karena penentuan kelas paralel dipilih sesuai acak sesuai kriteria masing-masing wali kelas. Jadi dalam sat kelas diisi oleh siswa yang memiliki kemampuanginggi semua atau sebaliknya. Dalam satu kelas tersebut diacak sesuai dengan kriteria walikelas masing-masing dengan mempertimbangkan kemampuan siswa.

Lampiran 17

Hasil Turnitin Skripsi

16140021 SKRIPSI

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

25%
INTERNET SOURCES

10%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1%
9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%

Lampiran 18

Biodata Penulis



Nama : Miftahus Sa'adah

NIM : 16140021

Tempat/ Tanggal lahir: Lamongan, 16 Mei 1998

Fak./Jur./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2016

Alamat : Dsn. Dermo Ds. Dermolemahbang RT/RW 001/004 Kec.
Sarirejo Kab. Lamongan

No. Telp : 085855649749

E-mail : miftahus.saadah1605@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Bahrul Ulum Dermo (2002-2004)
2. MI Bahrul Ulum Dermo (2004-2010)
3. MTS Putra Putri Lamongan (2010-2013)
4. MA Pembangunan Lamongan (2013-2016)
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2016-2021)