

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI**

MTs NEGERI 1 PASURUAN

SKRIPSI

OLEH

SILFIA SALSABILA

NIM. 200102110054



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI**

MTs NEGERI 1 PASURUAN

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu 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:

Silfia Salsabila

NIM. 200102110054



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTs
NEGERI 1 PASURUAN**

Skripsi

Oleh:

Silfia Salsabila

NIM.200102110054

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP.197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan”** oleh **Silfia Salsabila** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 Oktober 2024.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd :
NIP.198204162009011008

Penguji

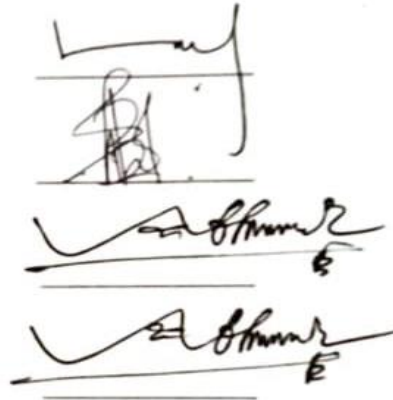
Sharfina Nur Amalina, M.Pd :
NIP.199403192019032026

Sekretaris Penguji

Dr. H. Abdul Bashith, M.Pd :
NIP.197610022003121003

Dosen Pembimbing

Dr. H. Abdul Bashith, M.Pd :
NIP. 197610022003121003



The image shows four handwritten signatures, each on a horizontal line. The first signature is the most prominent, followed by three others that are less distinct.

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP.196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Silfia Salsabila

Lamp: -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

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

Nama : Silfia Salsabila

NIM : 200102110054

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum. Wr.Wb

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Silfia Salsabila

NIM : 200102110054

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan

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

Malang, 6 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Silfia Salsabila
NIM. 200102110054

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silfia Salsabila

NIP : 197610022003121003

Selaku Dosen Pembimbing menerangkan bahwa:

NIM : 200102110054

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan.

Telah melakukan konsultasi dan bimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti ujian skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan rekomendasi kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme yang berlaku.

Demikian keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 6 Juli 2024

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

LEMBAR MOTTO

لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ الْعَلِيِّ الْعَظِيمِ

"Tidak ada daya dan upaya kecuali dengan kekuatan dari Allah SWT yang maha tinggi lagi maha agung."

(HR. Muslim)

“Hiduplah dengan berdamai pada takdir, berdoa, berusaha dan pantang menyerah”

(Silfia Salsabila)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Melalui karunia yang telah Allah curahkan tanpa henti, dengan penuh suka cita skripsi ini berhasil diselesaikan. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Bapak Suharjito dan Ibu Titien Zubaidah, yang selalu mendoakan, mendukung, dan mendedikasikan segala upaya terbaik bagi putri semata wayang yang masih memiliki banyak kekurangan. Semoga segala pengorbanan yang diberi menjadi limpahan pahala.

Silfia Salsabila yang memilih untuk terus berjuang karena walau tidak mudah bukan berarti tidak bisa.

Sosok tangguh yang sedang mengarungi lazuardi, yang telah menemani sejak bangku putih biru.

Maulana Malik Ghozali, adik lelaki penulis yang diharapkan dapat meneruskan perjuangan untuk membanggakan kedua orang tua dengan mengukir prestasi terbaik.

Keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan banyak bantuan, terutama kepada Mbak Chikmatul Ilmiyah dan Lu'lu'un Mukaromah yang selalu menghibur, menguatkan, dan menjadi pendengar setia.

KATA PENGANTAR

Melalui kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, peneliti memanjatkan puja serta syukur atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga pengerjaan skripsi bertajuk “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan” berjalan dengan penuh berkah.

Dalam proses perjalanan merampungkan karya ilmiah ini tak lepas dari banyaknya dukungan pihak-pihak. Maka, peneliti sampaikan terimakasih secara tulus teruntuk:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A sebagai Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta jajaran staff.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A sebagai Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan dorongan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
5. Dr. M. Yunus, M,Si sebagai dosen wali yang membimbing selama mengampu pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Sharfina Nur Amalina, M.Pd sebagai validator.
7. Iflakhah, M.Pd sebagai guru IPS dan siswa kelas 8E dan F MTs Negeri 1 Pasuruan yang sudah mendukung berjalannya proses penelitian.
8. Para dosen prodi Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta para guru MTs Negeri 1 Pasuruan.
9. Orangtua serta keluarga besar yang selalu mendukung serta mendoakan.

10. Sasi, Itsna, Arum, Ulya, Wanda dan seluruh rekan yang tidak dapat penulis sebut satu per satu. Terimakasih karena peran mereka sebagai perantara kebaikan yang diberikan Allah.

11. Teman-teman ICP dan seluruh angkatan PIPS 2020

12. Seluruh pihak yang berkontribusi dan membantu penyusunan karya ilmiah ini.

Skripsi ini tentu saja masih memerlukan banyak kritik dan saran guna perbaikan. Penulis berharap skripsinya dikembangkan lebih lanjut dan dapat membawa manfaat bagi pembaca dan penulis masih memerlukan banyak saran dan kritik konstruktif supaya menjadi lebih baik.

Malang, 6 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Silfia Salsabila
NIM. 200102110054

TRANSLITERASI ARAB

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini berdasarkan pedoman transliterasi keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b//U/198 yang 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	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	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

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	xvii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	xviii
ABSTRAK BAHASA ARAB	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Operasional	13
G. Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Metode Bermain Peran	15
a. Pengertian Metode Bermain Peran	15
b. Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran.....	15

c. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran	16
2. Hasil Belajar.....	19
a. Pengertian Hasil Belajar	19
b. Faktor-faktor Hasil Belajar	19
c. Indikator Hasil Belajar	19
B. Integrasi Keislaman	23
1. Metode Bermain Peran	23
2. Hasil Belajar.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	27
D. Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Lokasi Penelitian	40
C. Variabel Penelitian	41
D. Populasi dan Sempel Penelitian	41
E. Data dan Sumber Data	43
F. Instrumen Penelitian	43
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
H. Teknik Pengumpulan Data	56
I. Analisis Data	56
J. Prosedur Penelitian	59
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	48
A. Paparan Data	48
a. Profil MTs Negeri 1 Pasuruan	48
b. Sejarah MTs Negeri 1 Pasuruan	48
c. Visi, Misi dan Tujuan	50
d. Sarana dan Prasarana	50
B. Deskripsi Hasil penelitian	51
a. Penerapan Metode Bermain Peran.....	51

b. Pengaruh Metode Bermain Peran	53
C. Analisis Data.....	57
a. Analisis Deskriptif	57
b. Uji Normalitas.....	58
c. Uji Homogenitas	59
d. Uji <i>Paired Sample T-test</i>	60
BAB V PEMBAHASAN	62
A. Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Negeri	63
B. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Negeri 1 Pasuruan	63
BAB VI PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR RUJUKAN	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	4
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	11
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest.....	30
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Hasil Belajar Siswa.....	32
Tabel 3.4 Uji Realibilitas	33
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	34
Tabel 3.6 Hasil Uji Kesukaran Soal.....	36
Tabel 3.7 Kriteria Daya Beda Soal	38
Tabel 3.8 Uji Daya Beda Soal	39
Tabel 3.9 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.2 Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	50
Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif	51
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Analisis Deskriptif.....	53
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	53
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Paired Sample T-test</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	76
Lampiran 3 Surat Izin Validator	77
Lampiran 4 Lembar Penilaian Validator	78
Lampiran 5 Sarana dan Prasarana.....	79
Lampiran 6 Absensi Kelas	80
Lampiran 7 Nilai Kelas Kontrol	81
Lampiran 8 Nilai Kelas Kontrol	82
Lampiran 9 Rangkuman Singkat Materi	83
Lampiran 10 Soal Pretest dan Postest	86
Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol	91
Lampiran 12 RPP Kelas Eksperimen.....	93
Lampiran 13 Uji Kesukaran	95
Lampiran 14 Uji Daya Beda	95
Lampiran 15 Uji Normalitas	96
Lampiran 16 Uji Reliabilitas.....	96
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	96
Lampiran 18 Uji Paired Sample T-Tes	96
Lampiran 19 Data Hasil Uji Coba	97
Lampiran 20 Dokumentasi.....	98
Lampiran 21 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	101
Lampiran 22 Bukti Konsultasi	102
Lampiran 23 Biodata Penulis	103

ABSTRAK

Salsabila, Silfia. 2024. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Kata Kunci: Hasil belajar siswa, metode bermain peran, mata pelajaran IPS.

Pemilihan metode belajar merupakan hal penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Metodologi yang tepat tentunya membantu tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga metode bermain peran dipilih sebagai pendekatan inovatif untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas. Metode bermain peran memberi peluang peserta didik lebih terlibat dalam belajar, yang berpotensi menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mereka. Kajian ini memperlihatkan adanya metode bermain peran secara signifikan menyongsong hasil belajar siswa, menjadikannya metode yang penting untuk mencipta pengajaran interaktif, relevan, dan menarik, juga mengembangkan keterampilan sosial peserta didik secara efektif.

Kajian bertujuan guna, (1) melihat penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan, (2) melihat pengaruhnya metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan.

Adapun pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis metode quasi eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui efek suatu perlakuan. Dengan sampel murid kelas VIII E dan VIII F MTs Negeri 1 Pasuruan. Analisis data memanfaatkan SPSS dengan pengujian paired sample t-test dengan menunjukkan hasil angka $<0,001$ yang mana angka tersebut $\leq 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat adanya pengaruh dari metode bermain peran terhadap hasil belajar.

Hasil dari penelitian memperlihatkan adanya 1. Penggunaan metode bermain peran menjadikan peserta didik lebih tanggap dan senang dalam mengikuti pengajaran, 2. metode bermain peran memberi dampak terhadap hasil belajar siswa yang meningkat.

ABSTRACT

Salsabila, Silfia. 2024. Improving Learning Outcomes of Class VIII Students Through the Role Playing Method in Social Studies Subjects at MTs Negeri 1 Pasuruan. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Dr H. Abdul Bashith, M.Si.

Keywords: Student learning outcomes, role play method, social studies subject.

The selection of learning methods is important to support the success of the teaching and learning process. The right method will certainly help achieve learning objectives, so the role-playing method was chosen as an innovative approach to be applied to classroom learning. The role-playing method provides opportunities for students to be actively involved in learning, which can increase their motivation, participation and understanding. This research shows that the role-playing method significantly improves students' learning outcomes, making it an important method for creating more interesting, relevant and interactive learning, as well as developing students' social skills effectively.

The purpose of this study, namely to (1) determine the application of the role-playing method to the learning evaluations of students in class VIII MTs Negeri 1 Pasuruan, (2) determine the effect of the role-playing method on the learning outcomes of students in class VIII MTs Negeri 1 Pasuruan.

The approach used in this research is a quantitative approach with the type of research, namely using the quasi-experimental method. This method is used to determine the effect of a treatment. With a sample of students in class VIII E and VIII F MTs Negeri 1 Pasuruan. Data analysis in the study using SPSS with paired sample t-tests by showing the results of the number <0.001 which is smaller than 0.05 and means H_0 is rejected and H_a is accepted, so which means that there is an influence of the role playing method on learning outcomes.

The results of the learn show that (1) the implication of the role-playing method makes students more active and cheerful in participating in learning activities (2) the role-playing method has an influence on improv student learning evaluations.

المخلص

سلسبيل، سيفيا 2024. تحسين نواتج التعلم لدى طلاب الصف الثامن من خلال أسلوب لعب الأدوار في مواد الأَطروحة. قسم تعليم العلوم. إم تي إس نيغيري 1 باسوروان الدراسات الاجتماعية في مدرسة الاجتماعية. كلية التربية وعلوم الكيجوروان. جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف على الرسالة: د. ح. عبد الباشيث، ماجستير

نواتج تعلم الطلاب، طريقة لعب الأدوار، مادة الدراسات الاجتماعية: **الكلمات المفتاحية**

يعد اختيار أساليب التعلم أمرًا مهمًا لدعم نجاح عملية التعليم والتعلم. ومن المؤكد أن الطريقة الصحيحة ستساعد في تحقيق أهداف التعلم، لذلك تم اختيار طريقة لعب الأدوار كأسلوب مبتكر لتطبيقها في توفر طريقة لعب الأدوار فرصًا للطلاب للمشاركة بفاعلية في التعلم، مما يزيد. التعلم داخل الفصل الدراسي من دافعيته ومشاركتهم وفهمهم. يُظهر هذا البحث أن أسلوب لعب الأدوار يحسن بشكل كبير من نتائج التعلم لدى الطلاب، مما يجعله أسلوبًا مهمًا لخلق تعلم أكثر تشويقًا وملاءمة وتفاعلية، بالإضافة إلى تطوير المهارات الاجتماعية للطلاب بشكل فعال.

والغرض من هذه الدراسة، وهو () تحديد تطبيق طريقة لعب الأدوار على نواتج التعلم لدى الطلاب في الصف الثامن متوسط في الصف الثامن متوسط في نيغيري 1 باسوروان (2) تحديد أثر طريقة لعب الأدوار على نواتج التعلم لدى الطلاب في الصف الثامن متوسط في نيغيري 1 باسوروان

المنهج المستخدم في هذا البحث هو المنهج الكمي بنوع البحث، أي باستخدام المنهج شبه التجريبي. يُستخدم هذا المنهج لتحديد تأثير العلاج. مع عينة من الطلاب في الصفين الثامن هـ والثامن و من الصف مع SPSS الثامن من المرحلة المتوسطة في نيغيري 1 باسوروان. تم تحليل البيانات في الدراسة باستخدام من خلال إظهار نتائج الرقم $0.001 >$ وهو أصغر من 0.05 ويعني t -tests اختبارات العينة المزدوجة مما يعني أن هناك تأثير لأسلوب لعب الأدوار على نتائج التعلم, رفض (هو) وقبول (ها)

أظهرت نتائج الدراسة أن (1) تطبيق أسلوب لعب الأدوار يجعل الطلاب أكثر نشاطاً وبهجة في المشاركة في أنشطة التعلم (2) أسلوب لعب الأدوار له تأثير على تحسين نواتج تعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan fundamental untuk keberlangsungan kehidupan sebagai pembeda manusia dan makhluk hidup lain¹. Dengan adanya pendidikan ini, manusia memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Pada prosesnya terdapat kegiatan belajar yang menjadi inti dalam melangsungkan pendidikan, yang biasanya dilaksanakan guna membangun karakter, kognitif, perilaku dan sikap, sekaligus budaya dalam menyongsong kualitas hidup siswa². Pencapaian dari hasil proses belajar dapat dikatakan berhasil atau tidak dilihat dari evaluasi peserta didik.

Menurut Nugrah evaluasi atau hasil dari proses belajar yakni siswa yang memiliki kemampuan pasca mengikuti kegiatan pembelajaran³. Siswa yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuannya. Hal ini terlihat dari perubahan, di mana siswa yang sebelumnya tidak mengetahui suatu konsep menjadi mengetahui, dan yang awalnya hanya mengetahui menjadi memahami.

¹ Haderani."Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Manusia Dalam Hidup Manusia". *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,(2018). 7(1), 41-49.09o

² Anwar, M. K. "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar". *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, (2017). 2(2), 97-104.

³ I Komang Adi Suandika, I Nyoman Pasek Nugraha, and L J Erawati Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (2020): 69–78.

Dengan demikian, proses belajar mengajar yang dilaksanakan terbukti berdampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan siswa.

Diketahui data dari Fitriyah Umami Sholihah pada jurnal yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pkn pada Sekolah Dasar” menunjukkan hasil pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan presentase pada siklus I sebesar 55,68%, siklus II sebesar 73,86% dan siklus III sebesar 96,58%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dengan presentase pada siklus I sebesar 60% pada siklus II sebesar 70% dan siklus III sebesar 97,5%. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan presentase siklus I 60,50%, siklus II sebesar 78,50% dan siklus III 96,42%⁴.

Berdasarkan pemaparan data tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa, yang berarti membawa pengaruh positif pada pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, data diatas juga menunjukkan bahwa guru memiliki peranan yang penting terkait proses pembelajaran siswa di kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari keterlibatan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Dampak positif dari proses belajar dapat terlihat dari cakupan hasil belajar yang mana menurut Wulandari, meliputi kemampuan siswa di ranah

⁴ Fitriyah Umami Sholihah, “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKn Pada Sekolah Dasar” (State University of Surabaya, 2014).

pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah proses mengajar dan belajar⁵. Hasil belajar pada ranah pengetahuan erat kaitannya dengan perkembangan kognitif siswa. Menurut Pertiwi adanya hasil belajar di ranah pengetahuan yang erat kaitannya dengan perkembangan kognitif, yang meliputi aspek C1 (ingatan), C2 (pemahaman), C3 (implementasi), C4 (analisa), C5 (penilaian)⁶. Perubahan perilaku ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memproses dan menganalisis informasi, memahami konsep, mengaplikasikan pengetahuan, serta menilai atau mengevaluasi suatu situasi atau materi. Pentingnya mengevaluasi apakah siswa telah memahami materi dengan benar dan sesuai dengan standar yang relevan dalam bidang studi atau topik tersebut adalah untuk menilai keberhasilan pembelajaran di ranah pengetahuan.

Pengertian hasil belajar dapat disimpulkan sebagai gambaran mengenai kemampuan siswa secara menyeluruh, diperolehnya selama belajar. Kemampuan tersebut meliputi pengetahuannya, sikapnya, serta keterampilan yang dimiliki, sehingga mencerminkan kualitas pendidikan yang diberikan. Di pembelajaran, hasil belajar ini memiliki peranan prioritas, karena hasil belajar digunakan guru sebagai pedoman untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran dan kurikulum yang digunakan⁷. Melalui penilaian tersebut membantu guru guna

⁵ Rudi Nur Blantoro, "Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri Dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Era New Normal" (STKIP PGRI PACITAN, 2022).

⁶ Dian Esti Pertiwi, Taufik Samsuri, dan Agus Muliadi, "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 2, no. 2 (1 Juli 2019): 135–41.

⁷ Nabillah Tasya and Agus Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Sesiomedika*, 2019, 660–62.

melaksanakan identifikasi kelemahan sekaligus kekuatan siswanya dalam pemahaman materi, menyesuaikan pendekatan pembelajaran supaya menyesuaikan keperluan masing-masing siswa. Indikator pemahaman siswa bergantung pada hasil belajar tentang konsep-konsep kunci, kemampuan menerapkan dan mengaitkan konsep dalam situasi nyata pembelajaran⁸. Memahami tingkat pemahaman siswa, dapat membantu guru merencanakan proses pengajaran secara lebih baik, memberi umpan balik spesifik, dan memberi motivasi tambahan untuk peserta didik.

Hasil belajar yang optimal adalah tujuan utama pengajaran, namun beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi IPS⁹. Akibat hal ini tentu tak dapat dihiraukan karena tujuan pembelajaran bukan hanya terletak pada nilai yang dicapai siswa namun juga pada pemahaman mendalam terhadap bahan ajar yang diberi pengajar. Diperlukan suatu upaya khusus untuk menangani permasalahan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS, agar pemahaman siswa tidak hanya berupa teori melainkan juga penerapan pada kehidupan sehari-hari¹⁰. Ketika hasil belajar siswa cenderung cenderung tidak memuaskan, diperlukan suatu upaya pembelajaran seperti implementasi metode yang menarik dan lingkungan belajar yang nyaman diperlukan dalam peningkatan paham dan mencapai hasil belajar secara optimal. Penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Suasana

⁸ Abdur Rahman and Jamper I Nyoman, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Edutech Undiksha*, 8.1 (2020), 32–45.

⁹ Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015).

¹⁰ Mardiah Kalsum Nasution, 'Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa', *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11.01 (2017), 9–16.

belajar yang kondusif membuat peserta didik untuk mudah paham dan mendalami bahan ajar.

Berdasarkan data pada jurnal “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IV” yang ditulis oleh Wulan Ayu Winanti menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari nilai rata-rata. Pada data awal nilai rata-rata siswa sebesar 66,58 dengan pencapaian KKM 62,5%. Pada akhir siklus I nilai rata-rata sebesar 76,4 dengan pencapaian KKM 70,83%, dan pada akhir siklus II sebesar 84,17 dengan pencapaian KKM 87,5%¹¹. Pada pemaparan data diatas dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran dapat menjadi solusi agar siswa dapat memenuhi standar KKM yang telah ditentukan, sehingga hasil belajar yang optimal dapat tercapai.

Berdasarkan observasi data nilai terkait hasil belajar selama program Asistensi Mengajar pada Mei 2023 menunjukkan tidak optimal. Faktanya, predikat dari hasil siswa dengan nilai yang rendah yakni 65, sementara KKM adalah 75. Ketidakmampuan siswa mencapai standar nilai disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya minat membaca mengakibatkan pemahaman siswa yang terbatas terhadap materi. Hal ini selaras dengan data statistik dari UNESCO literasi orang-orang di negara ini jauh dari kata baik, bahkan minim. Persentasenya hanyalah 0,001% atau hanya terdapat satu individu yang rajin membaca dari 1.000 masyarakat

¹¹ Role Playing, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Iv,” 2019, 120–31.

Indonesia¹². Kedua, rendahnya fokus siswa membuat mereka sulit memahami materi dengan baik. Ketiga, sikap disiplin yang rendah menyebabkan siswa sering mengabaikan tugas dan kurang serius dalam pembelajaran. Keempat, keterbatasan sarana dan prasarana menghambat pengembangan metode pembelajaran inovatif oleh guru. Kelima, penggunaan metode ceramah yang monoton dan hafalan membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep.

Pada paparan diatas diperlukan adanya upaya yang sistematis dan terintegrasi untuk mengatasi masalah. Solusi efektifnya yakni melalui pengimplementasian ketepatan strategi dan metode pada pembelajaran agar peserta siswa kelas VIII pada bidang IPS dapat mencapai KKM. Mengidentifikasi kurang menariknya metodologi pembelajaran perlu dilaksanakan supaya pendidik menciptakan perubahan yang diperlukan guna peningkatan keterlibatan peserta didik. Metode pengajaran yang terlalu didominasi oleh ceramah panjang cenderung membuat siswa kehilangan minat karena hanya menjadi pendengar pasif tanpa kesempatan dalam cepat tanggap pada KBM atau kegiatan belajar mengajar. Guru juga perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. prasarana sekaligus sarana yang tersedia di sekolah harus mengimbangnya pula, karena penggunaan metode pembelajaran yang terlalu tradisional tanpa integrasi teknologi dapat menyebabkan ketidakrelevanan terhadap kehidupan siswa yang saat ini begitu terkoneksi dengan teknologi. Jika guru

¹² Azmi Rizky Anisa, Ala Aprila Ipungkarti, and Kayla Nur Saffanah, 'Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Kemampuan Dalam Berpikir Kritis Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia', in *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 2021, 1, 1–12.

tidak memanfaatkan sumber daya digital atau alat pembelajaran interaktif, siswa mungkin kehilangan minat karena kurangnya variasi dalam pengajaran. Sehingga, supaya daya tarik proses pembelajaran dapat meningkat, penting bagi pendidik untuk membuat afirmasi di ruang belajar menjadi lebih dinamis, berinteraksi, serta memanfaatkan alat peraga yang relevan dengan dunia siswa modern¹³.

Berdasarkan riset pra penelitian, karakteristik siswa di MTs Negeri 1 Pasuruan cenderung lebih gampang mempelajari pengetahuan baru dengan cara bergerak, bekerja atau bertindak, dan menyentuh objek. Dengan mengetahui karakteristik siswa dapat membantu guru dalam menentukan metode dan pendekatan apa yang sebaiknya digunakan. Hal tersebut berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas 8 MTs Negeri 1 Pasuruan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas belajar adalah dengan mengadopsikan metode bermain peran di pembelajaran IPS, mengingat bahwa metode tersebut masih jarang diterapkan pada KBM di MTs Negeri 1 Pasuruan. Salah satu pilihan strategi atau metode pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah menggunakan metode yang diteliti.

Melalui penerapan metode bermain peran, guru berpotensi membuat suasana dan kondisi pembelajaran secara interaktif sekaligus dinamis. Peserta didik tidak hanya menjadi penghimpun informasi, namun menjadi

¹³ Ani Heryani and others, 'Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi', *Jurnal Pendidikan*, 31.1 (2022), 17–28.

aktor prioritas kegiatan pembelajaran¹⁴. Sehingga, metode ini bukan untuk memperbanyak pengetahuan praktis saja, namun meningkatkan motivasi terlibat secara tanggap pula, melahirkan afirmasi kelas untuk lebih produktif¹⁵. Data penelitian yang dihasilkan oleh Dian Agus Ruchliyadi dkk membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran terbukti mendorong minat keingintahuan peserta didik¹⁶. Penerapan *role playing* dianggap sesuai konteks IPS karena mengajak peserta didik kritis serta melatih *problem solving*. Dengan memanfaatkan *role playing* pada KBM IPS, diharapkan siswa dapat melatih keterampilan seperti menghormati antar individu, bertanggungjawab, kritis mengambil resiko, menghargai asumsi individu sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir¹⁷. Penggunaan metode ini dianggap sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran, menggantikan kecenderungan penggunaan metode konvensional yang mungkin terlalu dominan. Dengan menerapkan metode bermain peran, diharapkan peserta didik tanggap saat dan pasca terlibat dalam peragaan *action* maupun mendengarkan suatu drama, dibandingkan dengan metode pembelajaran individual konvensional.

Dari hasil uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat sejumlah faktor yang menjadi pemicu siswa memperoleh hasil belajar yang rendah,

¹⁴ C Tri Agustina, A Totok Priyadi, and Sesilya Seli, 'Peningkatan Kemampuan Membawakan Model Pembelajaran Bermain Peran Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4.6 (2015).

¹⁵ Agustina, Priyadi, and Seli.

¹⁶ Dian Agus Ruchliyadi and others, 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12.2 (2022), 132–36.

¹⁷ Zulfa Nailur Rohmah, 'Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri', 2016.

khususnya pada mata Pelajaran IPS. Salah satu contoh faktor pemicu siswa tidak dapat memenuhi standar KKM adalah karena kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan serta kurang menunjangnya sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu Upaya untuk mengatasi masalah tersebut maka digunakanlah metode bermain peran yang pada beberapa penelitian sebelumnya telah terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Merujuk pada masalah rendahnya hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan terdorong untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran, hal tersebut membuat peneliti merasa tertarik untuk mengevaluasi dampak penerapan metode bermain peran terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan, dilaksanakan kajian bertajuk: **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan sajian informasi, peneliti merumuskan masalah pada kajian meliputi:

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan?
2. Bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Peneliti hendak mewujudkan tujuan pada penelitiannya, meliputi:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan.
2. Mengetahui pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan.

D. Manfaat Penelitian

1. Praktis.

a) Peserta didik

Dengan menerapkan metode terkait, mereka diupayakan mampu berpartisipasi secara aktif, mendorong peningkatan hasil belajar, dan meningkatkan kualitas pengetahuan.

b) Guru

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan dukungan kepada guru dalam memberikan pandangan baru dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

c) Peneliti

Sebagai upaya pengaplikasian teori yang telah dipelajari dalam perkuliahan ke dalam konteks pengalaman langsung lapangan yang memungkinkan penelitian untuk mengevaluasi sejauh mana teori tersebut sesuai atau tidak sesuai dengan praktik di dunia nyata.

2. Teoritis.

Pada kajiannya, peneliti mengupayakan mampu memberi manfaat untuk mendukung peningkatan hasil belajar yang akan

diimplementasikan melalui model pembelajaran, terutama metode yang terkait dengan kajian ini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Kajian berjenis quasi eksperimen berbasis pendekatan kuantitatif yang berfokus menguji metode bermain peran guna menyongsong hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS yang berlokasi di MTs Negeri 1 Pasuruan. Materi pengujian pada kajian yaitu sub bab “Perlawanan Pada Pemerintah Hindia Belanda (Perang Padri, Diponegoro, dan Pattimura.)”. Variabel Y (dependen) hasil belajar siswa, sementara Variabel bebas X (independen) metode bermain peran.

F. Originalitas Penelitian

Terdapat contoh penelitian-penelitian sebelumnya oleh para peneliti yang menerapkan metode bermain peran terhadap pembelajaran IPS dan bidang pembelajaran lainnya. Sebagai berikut:

- a. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Rossi Iskandar (2015) berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS dengan Fokus Proklamasi Kemerdekaan," hasil penelitiannya memperlihatkan hasil belajar yang meningkat setelah tiga siklus penilaian.
- b. Kajian Ariyanto dan Nurfuadi (2023) berjudul "Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga," ditemukan adanya penerapan metode bermain peran memnciptakan ketanggapan

siswa selama mengikuti prosesi pembelajaran, dimana nilai hasil belajar siswa pun terdukung.

- c. Kajian Elina Rusita Dewi, Djoko Hari Supriyanto, dan Y. M. L. M (2022) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V di SDN Gendingan 2," menunjukkan bahwa terdapatnya kenaikan evaluasi belajar pasca penerapan *role playing*.
- d. Temuan kajian Nurul Uswatun Khasanah, Leo Agung S, dan Sri Wahyuni (2019) dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019" Peserta didik sangat tanggap pembelajaran dengan menggunakan *role playing method*, sehingga evaluasinya pun meningkat.
- e. Sementara, temuan kajian Aan Budi Santoso (2016) bertajuk "Pengaruh Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V" menunjukkan hasil belajar mengalami kenaikan pasca menerapkan metode terkaiat sekaligus peserta didik lebih mudah menerapkan sikap toleransi.

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll). Penerbit dan Tahun.	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Rossi Iskandar. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 307-316.2015.	Jenis penelitian yang sama, metode pembelajaran pun sama, yang bertujuan menyongsong perolehan nilai siswa pada bidang pelajaran IPS.	Fokus pembahasan pokok bahasan proklamasi kemerdekaan. Jenis penelitiannya yakni PTK, lokasi, waktu dan subjek penelitiannya berbeda.	Penelitian fokus pada materi proklamasi kemerdekaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah tiga siklus, siswa akhirnya memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal, menandakan keberhasilan penelitian.
2.	Ariyanto dan Nur Fuadi. Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Journal on Education, 6(1), 1584-1601.2023.	Menggunakan metode pembelajaran serupa	Jenis kajian berbeda yakni kualitatif, lokasi, waktu, tujuan dan subjek penelitian, pun berbeda.	Metode bermain peran diterapkan dalam mengajarkan materi perumusan naskah Kemerdekaan RI, peristiwa pembacaan proklamasi, sekaligus cara mempertahankan kemerdekaan. Temuan kajian memperlihatkan adanya implementasi metode bermain peran mengembangkan keterlibatan dan antusias peserta didik, serta memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

3.	Elina Rusita Dewi dkk. Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V DI SDN Gendingan 2. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora,1(8),1611–1620. 2022.	Jenis penelitian yang sama, menggunakan metode pembelajaran serupa yaitu, metode bermain peran, memiliki tujuan yakni meningkatkan hasil pembelajaran pada pembelajaran IPS.	Desain penelitian yang berbeda, yakni mengaplikasikan desain <i>The One Group Pre-test Post-test</i> . Lokasi, waktu, dan subjek penelitian berbeda. Tujuan kajiannya adalah guna menyongson g evaluasi murid pada pelajaran IPS, tetapi memiliki fokus kajian yakni pada ranah kognitif.	Hasil dalam kajian menyatakan menunjukkan terdapat evaluasi peserta didik yang meningkat pasca diadakan <i>role playing method</i> . Adapun, peneliti menemukan bahwasannya dengan menerapkan metode bermain peran para siswa jadi lebih mengerti mengenai sikap bertoleransi terhadap sesama.
4.	Nurul Uswatun Khasanah dkk. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal Candi,19 (2),1–16. 2019.	Menggunakan metode pembelajaran yang sama	Merupakan jenis PTK. Lokasi yang berbeda, waktu dan subjek beda. Pada kajian ini menggunakan n media novel sejarah.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>role playing method</i> membantu para siswa sangat tangap dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar ikut tinggi.
5.	Aan Budi Santoso. Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata	Menggunakan metode	Perbedaan tujuan, yaitu menumbuhke	Temuan kajian setelah dilakukan proses

	Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ghanesha, 6(3), 2356 – 3443. 2016.	pembelajaran yang sama	mbangkan keterampilan bersosial peserta didik, sementara kajian penulis bertujuan pada hasil belajar siswa. Selain itu, jenis penelitian, lokasi, fokus pembahasan, tujuan, subjeknya beda.	pembelajaran dengan metode bermain peran, siswa jadi lebih memahami sikap toleransi serta mengalami peningkatan hasil belajar.
--	--	------------------------	---	--

G. Definisi Istilah

1. Salah satu metode bermain selama KBM yang melibatkan siswa untuk cepat tanggap memerankan karakter tertentu yang diberi pendidik supaya peserta didiknya mendapatkan pengalaman untuk menjelajahi wawasan dan keahamannya secara mandiri. Hal tersebut merupakan definisi metode bermain peran.
2. Adapun definisi terkait hasil belajar yaitu, merupakan perolehan nilai atau predikat selama belajar di kelas. Dimana biasanya dapat dilihat melalui nilai. Selain itu, dengan melihat perubahan perilaku dan kemampuan-kemampuannya yang mereka dapat setelah terjadinya kegiatan belajar berlangsung adalah cara yang bisa diketahui dari seberapa jauh perkembangan hasil belajarnya. Seiring pada *Taksonomi Bloom Theory* dimana evaluasi terwujud oleh tiga komponen, mencakup keterampilan, sikap, dan pengetahuan.

H. Sistematika Penulisan

BAB I:

Bab tersebut mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, hipotesis, ruang lingkup penelitian, originalitas, definisi operasional dan sistematika.

BAB II:

Mencakup pembahasan beberapa pertainan metode bermain peran dan hasil belajar siswa, pun kerangka pemikiran.

BAB III:

Mengandung isi mengenai latar penelitian, pendekatan, jenis, variabel, populasi, sampel, data, sumber data, instrumen, teknik pengumpulan data, validitas, reliabilitas, analisa data, serta prosedur.

BAB IV:

Melingkupi sajian sekaligus temuan kajian yang diperoleh melalui lokasi yang diteliti.

BAB V:

Melingkupi pemaparan oleh temuan kajian guna rumusan masalah serta hipotesis terkait keberpengaruhan metode bermain peran peningkatan hasil belajar dapat terjawab.

BAB VI:

Merupakan bahasan akhir dimana memuat konklusi keseluruhan uraian sekaligus *output* kajian, bersifat empiris serta teoritis. Berisikan pula saran dari penulis untuk pihak lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Role Playing (Bermain Peran).

a. Pengertian.

Sebuah metode yang sering digunakan dalam berbagai konteks seperti pendidikan dan psikologi. Dalam penggunaan metode ini diperlukan adanya partisipan yang memerankan sebuah peran. Menurut Sugihartono metode ini merupakan metode pengajaran dengan mengembangkan penghayatan dan keimajinasian peserta didik melalui teknik memerankan aktor¹⁸. Sedangkan, Masrita mengungkapkan bahwasanya metode tersebut adalah metode dengan memberi afirmasi yang seru, sehingga murid aktif selama pengajaran.

Menurut Hamzah B, Uno menyatakan metode tersebut adalah sebuah model pada pengajaran untuk menuntun peserta didik meraih kepribadiannya pada lingkup bersosial serta membantu menyelesaikan permasalahan bersama kelompoknya¹⁹. Metode bermain peran pun berarti sebagai strategi pembelajaran dimana memberikan peluang bagi peserta didik guna mengembangkan kemampuan juga memperluas pemahaman mereka tentang interaksi

¹⁸ Nuryati Nuryati et al., "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home," *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 139–48.

¹⁹ Kecamatan Ajung and Kabupaten Jember, 'Oleh: Moch Riyan Firdaus NIM: T20184090', 2023.

manusia²⁰. Dengan cara mengeksplorasi dan menampilkan situasi-situasi yang mirip dengan kehidupan nyata, metode ini membuka ruang bagi peserta didik dalam ikut serta pada pendalaman proses pembelajaran²¹.

Metode bermain peran menurut Moeslichato adalah sesuatu situasi dengan memerankan aktor ataupun benda sekitarnya di kondisi tertentu, oleh karenanya dapat direfleksikan peserta didik guna menguatkan keimajinasian dan khayalannya dalam konteks penghayatan belajar²². Sedangkan pendapat Azizah, metode tersebut ialah permainan dengan memerankan benda sekitarnya ataupun aktor yang mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan penghayatan dan keimajinasian dari materi yang mereka pelajari²³. Terkait hal-hal yang diuraikan, penulis menyimpulkan bahwasanya *role playing method* yakni suatu metode pengajaran yang mana memfokuskan keterlibatan keaktifan murid selama kegiatan belajar dengan memerankan suatu tokoh yang telah diarahkan oleh guru.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Metode terkait dirancang untuk membantu peserta didik memahami identitas mereka dalam konteks sosial dan mengatasi

²⁰ Anggoro, B. S. "Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini di Kota Bandar Lampung". *Darul Ilmi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (2016). 1(1), 1-7.

²¹ Yuli Tri Andini and Eka Ramiati, "Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak," *Jurnal Ilmiah Potensia* 5, no. 1 (2020): 8–15.

²² Widhadirane Triardhila Kurniasari Novitaningrum, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak TK A Lab. Um Kota Blitar/Widhadirane TKN" (Universitas Negeri Malang, 2013).

²³ Nur Azizah, "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2, no. 2 (2013).

masalah sehari-hari dengan bantuan kelompok. Dengan terlibat dalam aktivitas bermain peran, anak-anak belajar mengenai berbagai peran sosial, memahami perbedaan peran, dan merenungkan tindakan mereka sendiri serta tindakan orang lain²⁴. Meskipun aktivitas ini melibatkan tindakan nyata, fokus utamanya bukan hanya pada pengajaran perilaku, tetapi juga pada proses menemukan solusi untuk masalah dan mengeksplorasi berbagai alternatif. Metode ini juga memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan diri, memenuhi kebutuhan untuk meniru, serta berlatih berbicara dan meniru berbagai tokoh. Dengan cara ini, bermain peran berfungsi untuk memecahkan masalah dan memberikan anak kesempatan untuk merasakan pengalaman dari sudut pandang orang lain²⁵.

Bermain peran bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan lewat demonstrasi, mengidentifikasi, analisa, peran, serta diskusi²⁶. Anak-anak berperan sebagai aktor dan pengamat, berinteraksi sesuai dengan tema yang dipilih. Metode ini mengajarkan untuk berkolaborasi dalam merencanakan peran dan berkontribusi dalam pemilihan tokoh. Selain itu, bermain peran dapat mencakup berbagai jenis stimulasi peran, seperti meniru

²⁴ David W Johnson and Roger T Johnson, "An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning," *Educational Researcher* 38, no. 5 (2009): 365–79.

²⁵ Aan Zandika, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung" (UIN Raden Intan Lampung, 2019).

²⁶ Ahmad Syufi Nurhidayah, "Mengurangi Perilaku Agresivitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Tk Gajah Mada Kota Baru Bandar Lampung" (Uin Raden Intan Lampung, 2022).

karakter tokoh atau benda-benda seperti kereta, pesawat, mobil, atau robot²⁷.

c. Manfaat Metode Bermain Peran

Metode ini efektif guna mendorong siswa agar lebih kreatif dan produktif, serta membantu mereka mengekspresikan diri terhadap materi yang sedang dipelajari. Terbukti adanya metode ini sesuai untuk pengajaran IPS karena murid mampu dengan langsung paham, menginternalisasi, dan menerapkan hikmah yang ada dalam materi yang mereka perankan²⁸.

d. Kekuatan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Hal-hal yang menjadi kekuatan metode ini, di antaranya:

- 1) Memberi kemungkinan guna mendorong kemampuan-kemampuan peserta didik yang potensial, serta mengembangkan peluang pada lapangan pekerjaan.
- 2) Membebaskan peserta didik dalam berekspresi dan memutuskan keputusannya secara menyeluruh.
- 3) Terkesan di ingatan peserta didik secara bertahan lama dan kuat.
- 4) Permainan adalah penemuan yang dapat diaplikasikan secara mudah karena dapat disesuaikan dengan waktu dan kondisi yang berbeda.

²⁷ Rafida Wahyu Tri Utami, Mohammad Hanafi, and Pramono Giri Kriswoyo, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten," *Jurnal Keperawatan Soedirman* 12, no. 2 (2017): 84–92.

²⁸ Febri Lianti, Riswanti Rini, and Asih Budi Kurniawati, "Hubungan Metode Bermain Peran Mikro Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak," *Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 5 (2015).

- 5) Interaktif untuk peserta didik, karenanya dapat menciptakan ruang belajar memperoleh antusiasme dan dinamis.
- 6) Pendidik dapat menilai kemampuan siswanya lewat observasi selama bermain.
- 7) Meningkatkan semangat keoptimisan peserta didik, meningkatkan nilai kebersamaan sekaligus setia kawan di tingkat sosial.
- 8) Membantu dalam proses penghayatan keadaan yang berlangsung secara mudah dan hikmah dalam permainan dapat diperoleh.

Sedangkan, kelemahan bermain peran adalah:

- 1) Metode ini sesuai dengan bahan ajar tertentu, tidak semuanya.
- 2) Membutuhkan daya kreavitas unggul oleh pendidik ataupun siswanya.
- 3) Perlu alokasi waktu yang cenderung lama.
- 4) Jika ada kegagalan dalam pelaksanaannya, menyebabkan kurangnya kesan belajar bahkan fatalnya indikator belajar sulit terwujud.
- 5) Mayoritas peserta didik malu untuk memerankan benda, adegan, atau aktor.

e. Prosedur

Pada pengaplikasian metode yang diteliti menurut Hamzah B, Uno mencakup 9 hal:

- 1) Persiapan
- 2) Pemilihan pemain

- 3) Penataan set
- 4) Pendidik memilih beberapa siswa selaku pengamat
- 5) Permainan peran dimulai
- 6) Bertukar pikiran dan menilai peran-peran yang diperankan.
- 7) Pengulangan permainan peran supaya mengupayakan peserta didik mampu berperan secara lebih, namun tidak keluar dari skenario yang ditentukan.
- 8) Pembahasan diskusi dan penilaian ditujukan sesuai dengan realitasnya.
- 9) Membagikan pengalaman dan memberi konklusi²⁹.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian

Sudijono, berkenaan dengan pengertian tersebut adalah aksi penilaian meliputi cara berpikir yang dapat mengungkap aspek kejiwaan lain, misalnya sikap dan keterampilan tiap-tiap siswa. Sementara pendapat Supratikna mengatakan, hasil belajar merupakan objek evaluasi kelas termasuk kemampuan baru yang didapat peserta didik pasca mereka ikut serta dalam KBM mengenai bidang tertentu³⁰. Hasil belajar juga dimaknai seperangkat kepribadian siswa mengkupi aspek keterampilan, pengetahuan, dan

²⁹ I Kadek Wimpiadi, I Nengah Suadnyana, and I Wayan Rinda Suardika, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sdn 10 Pemecutan," *MIMBAR PGSD Undiksha* 2, no. 1 (2014).

³⁰ Lusi Widayanti, "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013," *Jurnal Fisika Indonesia* 17, no. 49 (2014).

sikapnya³¹. Berdasarkan tanggapan ahli-ahli terdahulu, penulis mengkonklusi bahwasanya hasil belajar merupakan bertambahnya keahlian baru siswa, pun perubahan perilaku yang terjadi pasca KBM terjadi.

b. Faktor Pengaruh Hasil Belajar

Psikologi (jiwa) dan fisiologis (jasmaniah) merupakan cakupan faktor dalam (intern). faktor non-sosial misal udara, cuaca, lokasi dan hal lain yang mengganggu konsentrasi, dan suasana belajar siswa yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan belajar termasuk faktor ekstern (luar).

c. Indikator Hasil Belajar

Tiga kategori yang sesuai dengan teori taksonomi Bloom mencakup keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang mana tiga hal tersebut menjadi aspek yang dievaluasi. Sejalan dengan teori tersebut, Benyamin Bloom menggolongkan tiga aspek pada hasil belajar, di antaranya:

- 1) Aspek keterampilan (psikomotor), terdapat 6 fokus yang dinilai pada psikomotor termasuk gerakan ekspresif dan interpretative, kemampuan perseptual, keterampilan gerak dasar, gerak keterampilan kompleks, keharmonisan dan ketepatan, serta gerakan refleks.

³¹ Widayanti,L, Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Fisika Indonesia, 17(49). (2014). hal. 34

- 2) Aspek sikap (afektif), berkaitan dengan sikap dengan 5 fokus yang harus dinilai, yakni penerimaan, reaksi ataupun jawaban, evaluasi, pengorganisasian, dan internal
- 3) Aspek pengetahuan (kognitif) 6 tingkat pada aspek ini melingkup ingatan, pemahaman, pengimplementasian, analisa, menilai, dan mengkreasikan³².

3. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial yakni bidang seputar rumpunan sosial contohnya geografi, sosiologi, sejarah, dan perekonomian yang bertujuan memberikan pemahaman komprehensif tentang masyarakat dan lingkungan sekitar kepada siswa³³. Menurut Sapriya, IPS membantu siswa memahami kehidupan sosial yang kompleks dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur³⁴. Selain itu, IPS bertujuan mengembangkan keterampilan tajam berlogika dan analitis siswa.

IPS tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk kemampuan siswa untuk menilai dan memahami berbagai fenomena sosial secara kritis dan objektif. Proses pembelajaran IPS mengarahkan siswa untuk tidak hanya menghafal fakta-fakta, tetapi juga memahami dinamika sosial di sekitar mereka³⁵. Ruang lingkup IPS meliputi aspek-

³² Lissa Lissa, "Profil Jenis Pertanyaan Siswa Sma Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi," *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika* 5, no. 2 (2017): 1–8.

³³ Utami, Hanafi, and Kriswoyo, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten."

³⁴ Dea Safitri et al., "Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis," *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 1 (2024): 53–59.

³⁵ Shasliani Shasliani, Nurfajrin Arafah, and Riko Septiantoko, "Model Pembelajaran IPS Di SMP Negeri I Atap Palangka Kabupaten Sinjai," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10, no. 1 (2023): 25–42.

aspek kehidupan berbudaya, ekonomi, dan sosial³⁶. Somantri mengungkapkan bahwa IPS memainkan peran penting dalam membangun kompetensi sosial siswa, termasuk pemahaman mengenai kemampuan untuk bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk dan kewajiban dan hak sebagai warga negara³⁷.

Mempelajari IPS membuat siswa lebih peka terhadap isu sosial dan mampu menganalisis serta menyelesaikan masalah sehari-hari. Hal ini penting untuk membentuk generasi muda yang kritis, toleran, dan bertanggung jawab, serta berkontribusi positif dalam masyarakat³⁸. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan menjadi agen perubahan yang aktif, memperbaiki kondisi sosial, dan menjadi warga negara yang berpengetahuan luas, empati, dan berwawasan global. Melalui pemahaman ini, siswa diharapkan tidak hanya menjadi peserta pasif dalam masyarakat, tetapi juga agen perubahan yang aktif, yang berkomitmen untuk memperbaiki keadaan sosial di sekitar mereka. Oleh sebab itu pentingnya pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada hafalan namun pada pemberian inti pemahaman pembelajaran.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Metode Bermain Peran

Metode ini dijelaskan Al- Qur'an surah Al- Maidah 31:

³⁶ Anissa Siregar, Ummi Kalsum, and Sehat Muda Rambe, "Pengaruh Ruang Lingkup IPS Terhadap Perkembangan Siswa Di MTS PAB 2 Sampali," *LOKAKARYA* 1, no. 1 (2022): 1–10.

³⁷ Mohammad Imam Farisi and Abdul Malik, "Pendidikan IPS Sebagai 'Synthetic Discipline': Kajian Epistemologis Atas Pemikiran Nu'man Somantri," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 34, no. 1 (2015).

³⁸ Erwin Simon, Paulus Olak, and Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Implementasi Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar" 2, no. 2 (2023).

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِثُ سَوْءَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يَا وَيْلَتَىٰ أَعَجَزْتُ
 أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِثُ سَوْءَ أَخِي ۗ فَاصْبَحَ مِنَ النَّدِمِينَ ٣١

Artinya:

Lalu Allah menyuruh burung gagak menggali bumi guna memperlihatkan padanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Qabil berkata: "celakalah Aku, kenapa aku tidak dapat berbuat seperti burung gagak, lantas aku menguburkan mayat saudaraku?" sehingga menjadilah Dia seorang di antara insan-insan yang menyesal³⁹.

Ayat diatas menunjukkan pandangan jelas mengenai bagaimana burung gagak memberikan contoh melalui tindakan agar Qabil dapat mencontoh dan mengambil pembelajaran dari yang telah diperagakan oleh burung gagak tersebut. Dari hal tersebut dapat dijadikan acuan bahwasannya penerapan metode bermain peran telah dilaksanakan sedari dulu dan bahkan terdapat contoh nyatanya di dalam Al-Qur'an.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diketahui pasca dilaksanakannya penilaian pembelajaran. Dalam hal ini terdapat firman Allah yang menjelaskan mengenai proses perolehan hasil belajar yang harus dilalui dengan melakukan evaluasi terlebih dahulu. Allah berfirman pada surah Al- Baqarah 31- 32 sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ
 صَادِقِينَ ٣١

³⁹ Departemen Agama RI, Al- Qur'an Terjemahannya (Bandung: Cv. Diponegoro)

قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ٣٢

Artinya:

31. Dan Dia mengajarkan pada Adam Nama-nama (benda) semuanya, lalu mengemukakan pada Para Malaikat dan berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda apabila kamu memang benar insan-insan yang benar!"

32. Mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan pada kami; Sesungguhnya Engkaulah yang Maha mengetahui dan Maha Bijak."⁴⁰.

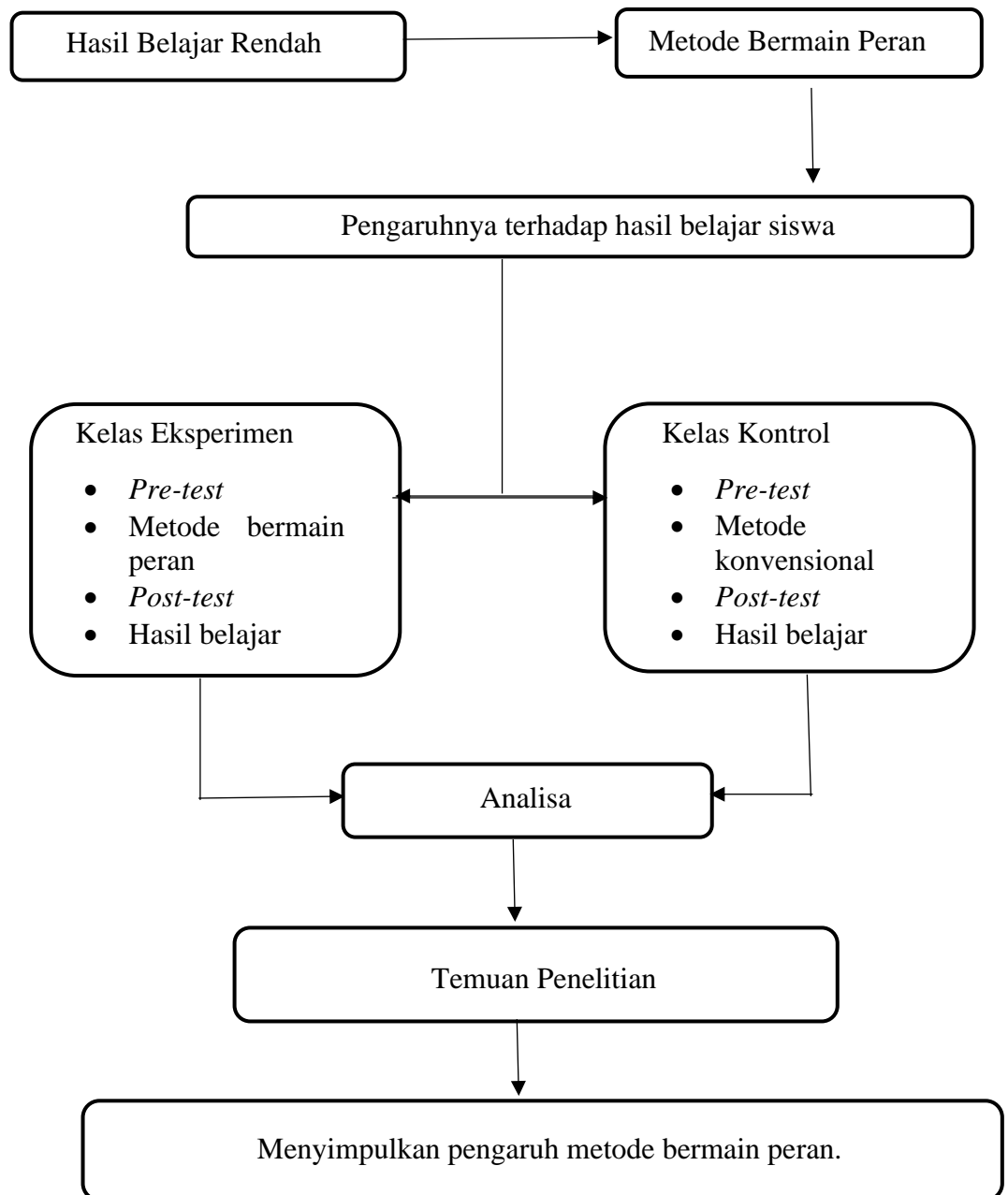
Surah tersebut dapat diketahui bahwasanya materi evaluasi yang diujikan haruslah materi yang sebelumnya telah diajar. Melalui penilaian bisa mengetahui hasil belajar dan paham yang dimiliki siswa terhadap materi yang sudah diajarkan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas dan judul penelitian, kerangka berpikir pada kajian peneliti diambil dari 2 variabel yakni *role playing* (X), (Y) hasil belajar.

⁴⁰ Departemen Agama Ri, Al- Qur'an Terjemahannya (Bandung: Cv. Diponegoro)

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada kajian penulis, di antaranya:

Ho: tidak ada pengaruh metode bermain peran pada hasil belajar.

Ha: ada pengaruh metode bermain peran pada hasil belajar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.

Kajian penulis bersifat kuantitatif dimana melibatkan penelitian hubungan atau korelasi. Metodologi yang diimplikasikan ialah quasi eksperimen karena penelitian penulis bertujuan untuk menganalisa kesuksesan belajar siswa melalui cara perbandingan evaluasi belajar kelas kontrol dan eksperimennya di pengajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Pasuruan. Teknik analisis menggunakan T-test guna menilai signifikansi disparitas antara dua kelompok yang mendapat perlakuan berbeda. Pendapatan sampel dilaksanakan melalui cara mengaplikasikan simple random sampling, dan data dikumpulkan sesuai instrumen penelitian.⁴¹

Dalam penelitian ini, menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol yakni kelas 8-F sementara kelas eksperimen yakni kelas 8-E, yang akan mengalami perlakuan penerapan metode bermain peran adalah kelas eksperimen, sementara kelas kontrol akan menjalani proses KBM dengan metode konvensional. Kedua kelas nantinya dikenakan pretest dan posttest. Pretest diberikan guna mengevaluasi keadaan awal dari kedua kelas jika nilai dari kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan signifikan, dapat dianggap bahwa hasilnya sudah baik. Setelah proses pembelajaran, posttest akan diberikan kepada kedua kelompok kelas untuk mengevaluasi hasil akhir.

Fokus kajian penulis pada penelitian ini yakni guna menguji *role playing method* terhadap evaluasi belajar. Bidang belajarnya yaitu IPS terpadu pada kelas 8. Penulis memerlukan 4x pertemuan guna memperoleh hasil bandingan antar

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabet,2022),hal 16

kedua kelas. Pada metode pengajarannya, peneliti menyesuaikan materi perlawanan pada pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura Diponegoro, Padri). Untuk variabelnya sudah dijelaskan sebelumnya.

Inilah desain kajian yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
<i>experiment</i>	O1	X	O2
control	O1	-	O2

Keterangan

- O1 : *Pre-test* kedua kelas
- X : Perlakuan metode bermain peran
- : Perlakuan metode konvensional
- O2 : *Post-test* kedua kelas

B. Lokasi

Penulis akan melaksanakan penelitiannya pada Jl. Bader No. 1, Kalirejo, Kecamatan Bangil, Pasuruan. Tempat penelitian ini khususnya akan melibatkan MTs Negeri 1 Pasuruan pada tingkat kelas 8. Merupakan sekolah yang telah berhasil meraih akreditasi A dan beroperasi di bawah naungan Kementerian Agama. Sekolah ini baru saja menerapkan kurikulum merdeka di kelas 7, sementara siswa kelas 8 dan 9 berkurikulum (K13). Model pembelajaran bermain peran termasuk salah satu dari berbagai model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 (K13).

C. Variabel Penelitian.

Variabel-Variabel yang digunakan penelitian di antaranya:

1. Variabel Bebas.

Merupakan variabel pengaruh, berfungsi sebagai penyebab perubahan Pada konteks kajian, variabel bebasnya adalah penerapan metode bermain peran (X).

2. Variabel Terikat.

Adalah variabel terpengaruh hasil dari variabel bebas. Sesuai konteks kajian, variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa (Y).

D. Populasi dan Sampel.

1. Populasi.

Area umum, mencakup subjek atau objek berkualitas dan berkarakter dimana telah disahkan penulis guna diinvestigasi kemudian penarikan kesimpulannya⁴². Pada kajian ini, polulasinnya yaitu semua peserta didik kelas 8 di MTs Negeri 1 Pasuruan, totalnya 344 peserta didik mulai 8A hingga 8-K.

Tabel 3.2 Data Populasi

8-A	Tiap-Tiap kelas berjumlah 31
8-B	
8-C	
8-D	
8-E	
8-F	
8-G	
8-H	
8-I	
8-J	

⁴²*Ibid*, hal.117

8-K	
Total	344

2. Sampel.

Merupakan keseluruhan dan karakteristik dari populasi. Pentingnya sampel adalah bahwa sampel diperoleh dari populasi seyogyanya mampu sebagai populasi secara umum. Sampel pada kajian ini diperoleh dari 2 kelas, meliputi kelas kontrol dan eksperimen. Adapun teknik mengambil sampel adalah simple random sampling, di mana pada proses pengambilannya dilaksanakan random tidak mempertimbangkan tingkatan. Dengan menggunakan teknik ini, tiap populasi berkesempatan serupa sebagai sampel kajian. Sampel kajian ini adalah kelas 8-E (eksperimen) 31 anak, dan kelas 8-F (kontrol) 31 anak.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah
8-E (Eksperimen)	31
8-F (Kontrol)	31
Total	62

E. Data dan Sumber Data

Perolehan data atau keterangan menjadi dasaran untuk studi atau analisa, sedangkan sumber data ialah dari mana asal atau subjek didapat. Pada konteksnya, sumber data penelitian ini:

- a. Data Primer, informasi tersedia atau diperoleh seketika. Konteks penelitian, data primer diperoleh langsung di lapangan, yaitu hasil *test* yang dikumpul dan diolah penulis.
- b. Data Sekunder, informasi yang telah tersedia kemudian dianalisis dan diolah. Pada penelitian ini, data sekunder didapat dari pendidik IPS kelas VIII dan lampiran lainnya yang relevan dengan kajian, misalnya absensi siswa.

F. Instrumen Penelitian

Yakni hal yang dipakai penulis untuk mengepul data-data supaya mengolah nyamenjadi lebih efisien, artinya sistematis, cermat, dan lengkap⁴³. Instrumen digunakan penulis guna mengukur hasil belajar siswa. Penulis meggunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai instrumen, soal yang terdapat pada tes berisi 20 soal yang setiap itemnya mampu mewakili tujuan pembelajaran dan capaian yang diukur.

- a. Tes

Pengertian tes menurut Sugiyono adalah sebuah pengukuran yang objektif dan terstandar⁴⁴. Tes diperlukan supaya meyakini berapa potensi capaian KBM dan pemahaman murid saat metode bermain peran diimplementasikan. Pada penelitian ini menggunakan pretest yang mana berarti siswa mengerjakan tes terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan atau metode, sedangkan posttest dibagikan setelah diberlakukan tindakan.

Untuk mendapat gambaran terkait instrumen pada soal tes, sehingga tersedia tabel kisi-kisi soal *pre-test* juga *post-test* seperti:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest
Dengan Materi Peristiwa Perlawanan Terhadap Pemerintahan Hindia Belanda
(Perang Pattimura, Padri, dan Diponegoro)**

Bab	Sub-Bab	Capaian	Kognitif	Bentuk soal	Nomor Soal
Nasionalisme dan Jati Diri Bangsa	Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda	Siswa mampu memahami mengenai materi terkait	C2	PG	1,11,12
		Siswa mampu menganalisis mengenai materi terkait	C4	PG	2,13,14,15
		Siswa mampu mengidentifikasi mengenai materi terkait	C2	PG	3,4,5, 16,17
		Siswa mampu menyebutkan tokoh-tokoh pada materi terkait	C1	PG	6,7,6,18,19

⁴³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabet,2022),hal 16

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian administrative*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 142.

		Siswa mampu menyimpulkan dan merefleksikan pesan dari materi terkait	C5	PG	9 dan 10
		Siswa mampu merefleksikan pesan pada materi terkait dalam kehidupan sehari-hari.	C6	PG	20

Instrumen yang telah dirancang diuji dahulu pada murid kelas 9-A dengan siswa sebanyak 30 orang, sebab siswa kelas tersebut telah mengampu materi tersebut serta merupakan subjek lain diluar subjek penelitian. Pengujian instrumennya diterapkan pada pra-kajian guna mengukur reliabilitas sekaligus validalitasnya.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Yaitu uji tingkatan kebenaran instrumen. Pada penelitian ini uji validitas dilaksanakan melalui program *SPSS v27*. Validitas yang digunakan yaitu validitas item dengan membandingkan nilai signifikan, yang mana apabila signifikansi nilai $<0,05$ maka soal dikonfirmasi valid. Pengumpulan hasil belajar siswa diambil sesuai skor hasil siswa mengerjakan soal tes dalam ruang kelas dengan rubrik penilaian hasil belajar siswa yang tervalidasi pakar.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Hasil Belajar Siswa

Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,541	0,361	Valid
2	0,669	0,361	
3	0,669	0,361	
4	0,588	0,361	
5	0,588	0,361	
6	0,722	0,361	
7	0,542	0,361	
8	0,702	0,361	
9	0,669	0,361	
10	0,716	0,361	
11	0,716	0,361	
12	0,609	0,361	
13	0,669	0,361	
14	0,677	0,361	
15	0,716	0,361	
16	0,475	0,361	

17	0,507	0,361
18	0,598	0,361
19	0,716	0,361
20	0,635	0,361

Dari tabel uji validitas tersebut, 20 butir soal bersifat valid.

b. Uji Reliabilitas

Merupakan ketepatan alat tes untuk mengevaluasi yang dinilai. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberi hasil yang konsisten apabila diuji berulang-ulang. Analisis reliabilitas kajian ini menerapkan bantuan program SPSS v27 teknik *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai >0,60, sehingga soal dinyatakan reliabel.⁴⁵ Terdapat rumus yang dapat diaplikasikan:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

S_t : Varians total

r_{11} : Nilai reliabilitas

$\sum S_i$: Jumlah varians skor tiap-tiap item

k : total item

Tabel di bawah adalah hasil data uji reliabilitas soal tes:

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,908	20

⁴⁵ Sahid Raharjo, "Cara Melakukan Uji Reliabilitas Alpha Cronbach's Dengan SPSS," accessed November 21, 2023, <https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-reliabilitas-alpha-spss.html>.

Terkait data yang didapat, pengujian reliabilitas *Cronbach's Alpha* hasilnya 0,908, dinyatakan instrumen ber-reliabilitas unggul.

c. Uji Kesukaran

Adalah suatu uji yang berfungsi guna menghitung seberapa sulit maupun mudahnya sebuah soal bagi sekelompok siswa yang diuji. Hasilnya biasanya dinyatakan dalam bentuk persentase atau proporsi, di mana nilai yang mendekati 1 menunjukkan tingkat kesulitan yang tinggi (soal sulit) dan nilai yang mendekati 0 menunjukkan tingkat kesulitan yang rendah (soal mudah).

Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkatan Soal

Interval	Interpretasi
0,00–0,30	Susah
0,31–0,70	Menengah
0,71–1,00	Ringan

Berikut ialah hasil dari pengujian tingkatan kesulitan butir pertanyaan:

Tabel 3.8 Hasil Uji Kesukaran Soal

No.	P (Tingkat Kesukaran)	Keterangan
1	0,90	RINGAN
2	0,90	
3	0,90	
4	0,83	
5	0,83	
6	0,93	
7	0,70	MENENGAH
8	0,67	
9	0,90	RINGAN
10	0,97	
11	0,97	
12	0,83	

13	0,90	
14	0,70	MENENGAH
15	0,80	RINGAN
16	0,70	MENENGAH
17	0,77	RINGAN
18	0,77	
19	0,97	
20	0,77	

Terkait hasil perhitungan dari tingkatan kesukaran soal, dapat diketahui dari dua puluh butir soal, terdapat empat persoalan kategori menengah, enam belas lainnya memiliki tergolong ringan.

d. Uji Daya Beda

Berguna dalam mengukur seberapa baik pertanyaan untuk memilah antar peserta didik dimana mereka mempunyai tingkat keahlian yang baik dengan peserta didik berkeahlian minim.

Dengan kriteria:

Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Beda	Klasifikasi	Interpretasi
0,70 – 1,00	Excellent	Baik sekali
0,40 – 0,69	Good	Baik
0,20- 0,39	Satisfactori	Cukup
0,00 – 0,19	Bad	Kurang baik
Bertanda negative	-	Buruk

Berikut adalah hasil dari analisis uji daya beda butir soal:

Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda Soal

No.	Daya Beda	Keterangan
1	0,490	
2	0,629	
3	0,629	

4	0,528	BAIK	
5	0,528		
6	0,693		
7	0,461		
8	0,640		
9	0,629		
10	0,695		
11	0,695		
12	0,551		
13	0,629		
14	0,613		
15	0,666		
16	0,387		CUKUP
17	0,430		BAIK
18	0,531		
19	0,695		
20	0,571		

Mendasar pada interpretasi uji daya beda 20 butir soal, dapat dinyatakan 95% atau sebanyak 19 butir soal memiliki kategori baik dengan rentang nilai 0,40-0,69, dan satu butir soal dengan kategori cukup dengan nilai 0,387.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Mengimplementasikan tes berupa *pretest* dan *posttest*, yang mana *pretest* diberi kepada peserta didik sebelum mendapat penerapan metode sementara *posttest* dikerjakan setelah diberikan perlakuan atau penerapan metode. Pengujian berbentuk *multiple choice*, banyaknya 20 dimana sebelumnya sudah divalidasi dan sudah diuji coba. Pada kajian ini tes dibutuhkan dalam mengukur hasil belajar peserta didik sebagai acuan guna mengetahui strata pemahaman yang diraihinya serta seberapa besar pengaruh penerapan metode yang telah diterapkan.

I. Analisis Data

Penulis menerapkan analisis kuantitatif dengan hasil yang dipaparkan berupa numerik dan diuraikan secara deskriptif. Adapun metodologinya yaitu quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Analisis data dilaksanakan dengan rumus statistik dan uji hipotesis untuk menentukan perbedaan antara kelas kontrol serta eksperimen. Uji normalitas dan uji homogenitas diaplikasikan dalam mengukur perbedaan tersebut, dilanjutkan dengan uji-t atau *Paired Samples T-test*.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas.

Merupakan suatu pengujian yang dibutuhkan guna melihat pendistribusian sampel. Pada konteks kajian, uji tersebut menerapkan *Kolmogorof Smirnov* pada *SPSS v27* dengan ketentuan 0,05 untuk menyatakan data distribusi normal.

b. Uji Homogenitas.

Merupakan suatu pengujian pasca uji normalitas dengan indikator untuk memastikan bahwa populasi bervariasi serupa ataupun sebaliknya. Konteks kajian, uji tersebut diterapkan melalui *SPSS v27* dengan ketentuan andai kata nilai $\geq 0,05$ soal dinyatakan homogen.

2. Uji Hipotesis

Quasi eksperimen dan pendekatan kuantitatif diperlukan pada kajian penulis, karenananya analisis datanya mengaplikasikan rumus statistik dengan uji hipotesis guna mengetahui ada maupun tidak adanya disparitas kelas kontrol serta eksperimennya. Guna memperlihatkan disparitas kedua kelas tersebut makanya perlu menggunakan uji normalitas sekaligus homogenitasnya yang kemudian diuji oleh *Paired Samples T Test* yang merupakan uji untuk melihat

signifikansi peran berkaitan antara variabel X terhadap variabel Y. Jika pasca dilakukannya pengujian data dinyatakan berdistribusi normal dan homogeny, selanjutnya diuji dengan *Paired Samples T Test* dengan syarat pengambilan keputusan jika data menunjukkan $\text{sig} \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak, H_a sebaliknya. Sedangkan kalau $\text{sig} \geq 0,05$ sehingga H_0 diterima, H_a sebaliknya.

J. Prosedural Penelitian

Beberapa tahapan di kajian penulis, yaitu:

1) Pra-Lapangan

Peneliti melakukan tahapan sebelum memulai kajiannya, mencakup:

- a. Mengurus SIP (surat izin penelitian).
- b. Menyurvei lokasi guna melihat karakteristik populasi penelitian.
- c. Penentuan sampel.
- d. Berkonsultasi dengan guru bidang pelajaran yang dikaji
- e. Berkonsultasi mengenai instrumen penelitian dengan dosen pembimbing.
- f. Penentuan butir soal yang sesuai guna menjadi instrumen penelitian.

2) Tahap Penelitian.

Setelah tahap pra-lapangan telah dilakukan selanjutnya adalah melaksanakan penelitian dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Memberi pretest untuk kelas kontrol sekaligus eksperimennya
- b. Menerapkan model dipilih pada penelitian
- c. Memberikan post-test untuk kelas kontrol sekaligus eksperimennya
- d. Melihat *output* pengujian soal.
- e. Pengumpulan data-data pendukung.

3) Tahapan Akhir.

Pasca melaksanakan dua tahap tersebut, fase berikutnya yakni mengolah data temuan penelitian, menganalisisnya, penarikan konklusi dan membuat pelaporan hasil kajian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Pemaparan

1. Profil

Instansi	: MTs Negeri 1 Pasuruan
Claim	:Negeri
N S Madrasah	:121.1.35.14.0001
NPSN	: 20582044
Akreditasi	: A (Tahun 2017 tanggal 17 November 2017)
Tahun pendirian	:17 Desember 1968
Arah	:Jln Bader No.01, Kalirejo, Bangil, Kab. Pasuruan
Telepon / Fax	: 0343741737
Postcode	: 67153

2. Sejarah

MTs Negeri 1 Pasuruan adalah sekolah basis Islam paling tua di Kab. Pasuruan, Jawa Timur. Awalnya, MTs ini Swasta di bawah naungan PP. Riyadlul Ulum Kiduldalem. Pada 12 Juli 1968, pimpinan pondok pesantren mengajukan permohonan untuk menjadikan madrasah ini negeri. Melalui Surat Keputusan Nomor 266 Tahun 1968 pada 17 Desember 1968, menteri Agama Republik Indonesia meresmikannya dengan mengubah namanya menjadi MTsAIN. Nama ini lalu diubah jadi MTsN Bangil berdasarkan Keputusan Kemenag Nomor 369 Tahun 1993. Pada 17 November 2016, Kementerian

Agama kembali mengubah namanya jadi MTsN 1 Pasuruan melalui Keputusan Kemenag Nomor 673 Tahun 2016. Di sekolah ini terdapat 85 guru dan 1018 siswa. MTs Negeri 1 Pasuruan memiliki 33 ruangan belajar, laboratorium terpadu, perpustakaan, dan prasarana lain. Sekolah ini pun memiliki program ekstrakurikuler olimpiade IPS dan lainnya.

3. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi

“Terwujudnya siswa berakhlakul karimah, disiplin, berprestasi, dan berbudaya lingkungan”.

b. Misi

- 1) Mewujudkan siswa berakhlakul karimah
- 2) Menumbuhkan sikap disiplin dan bertanggungjawab
- 3) Mewujudkan siswa yang berprestasi dengan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan
- 4) Menciptakan suasana agama, harmonis, dan berbudaya lingkungan

c. Tujuan

Adapun tujuan dari MTs Negeri 1 Pasuruan:

- 1) Menumbuhkan kebudayaan madrasah yang religius lewat program agama dengan berbudi pekerti luhur untuk suri tauladan kepada khalayak umum.
- 2) Tersukseskannya KBM dan bimbingannya yang kreatif, inovatif, aktif, efektif, dan mengasyikkan melalui saintifik strategi
- 3) Berkemampuan untuk melatih potensialnya menjadi prestasi akademik atau non guna meraih apa yang ingin dicapai pada hidupnya.

- 4) Menciptakan lingkungan madrasah yang berbudaya kelingkungan, harmonis, dan religi secara gotongroyong.

d. Sarana dan Prasarana

Sebagaimana kebanyakan institusi pendidikan lainnya yang berkomitmen untuk melayani aspek pembelajaran yang berkualitas pada khalayak umum, MTsN 1 Pasuruan terlengkapi prasarana dan sarananya mencakup:

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Implementasi Metode

a. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Pada tanggal 19 maret hari selasa dilaksanakan pertemuan pertama pada kelas kontrol (VIII E) tepatnya pada jam ke 6-7. Para siswa diberi pretest terlebih dahulu, guna mengukur pengetahuan siswa sebelum diberi perlakuan. Waktu pengerjaan pretes kurang lebih 30 menit untuk menyelesaikan 20 butir soal yang telah disediakan Kemudian, setelah pelaksanaan pretest, peneliti melakukan pembelajaran melalui metode konvensional atau ceramah. Ketika metode ceramah digunakan siswa tampak kurang antusias mengikuti proses pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang kedapatan berbicara sendiri, melamun, mengantuk dan tidur, mengerjakan tugas mata pelajaran lain hingga tidak membawa buku pelajaran.

Pada pertemuan kedua, yakni tanggal 21 Maret hari kamis pada jam ke 4-5, peneliti membahas kembali secara garis besar tentang bahan ajar yang disajikan di pertemuan sebelumnya. Siswa diberikan beberapa umpan untuk mengetahui tingkat pemahaman terkait materi, terdapat beberapa siswa yang nampak takut untuk menjawab walau sebenarnya jawaban mereka benar.

Kemudian, penulis menyebar *post-test* pada para murid supaya kembali menghitung kemampuan murid setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Kelas Kontrol

Pertemuan	Hari/Tanggal	JP	Kegiatan
1	Selasa, 19 Maret 2024	6-7	1. pelaksanaan pretest 2. pelaksanaan KBM materi perlawanan terhadap pemerintahan Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro) dengan metode ceramah
2	Kamis, 21 Maret 2024	4-5	1. pelaksanaan KBM materi terkait dengan metode ceramah 2. pelaksanaan posttest

b. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama dikelas eksperimen (VIII F) yakni hari rabu tanggal 20 Maret pada jam 2-3. Dimulai dengan pemberian pretest kepada para siswa, kemudian pemberian materi yang sudah dijelaskan secara garis besar. Pada proses pemberian penjelasan secara singkat, terdapat beberapa siswa terlihat cukup antusias saat mengetahui bahwa akan dilakukan metode bermain peran. Setelah menjelaskan mengenai materi yang akan dibahas, peneliti membentuk kelompok untuk kegiatan pengajaran *role playing* dan mempersiapkan semua hal. Masing-Masing kelompok berisi 10 sampai 11 orang siswa.

Pembagian kelompok telah dilaksanakan, peserta didik menyatu di kelompoknya kemudian bermula untuk diskusi penentuan tokoh dan mencatatnya di papan tulis. Siswa menganalisa materi danberdiskusi terkait naskah yang telah dibagikan. Pada akhir pertemuan ini peserta didik sepakat

untuk bersama-sama berlatih memaikan peran yang akan ditampilkan dan membawa properti yang dibutuhkan untuk pentas. Antusias siswa mengenai penerapan metode bermain peran juga terlihat saat jam istirahat mereka memutuskan untuk pergi ke perpustakaan dan berdiskusi untuk mempersiapkan pemeragaan drama.

Adapun pada pertemuan kedua, pada hari jum'at jam ke 3-4 tanggal 22 Maret, dilaksanakannya metode pembelajaran bermain peran. Sebelum pementasan drama, terlihat begitu erat kerjasama yang terjalin antar siswa tanpa membedakan apakah mereka satu kelompok atau tidak. Melalui pemeragaan ini keberanian murid dalam bersuara dan mengekspresikan pendapat serta kreatifitas terlihat sangat jelas jika dibandingkan ketika pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah. Pada proses bermain peran para siswa terlihat sangat antusias, terbukti dengan mereka membawa dan membuat beberapa properti pendukung serta memakai kostum guna menunjang penampilan mereka agar sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Kegiatan pembelajaran tersebut berakhir, peneliti meminta para siswa untuk mengungkapkan refleksi yang mereka dapatkan setelah memeragakan peran, secara keseluruhan siswa mengaku senang dengan penerapan metode bermain peran. Melalui pengakuan para siswa dapat terlihat bahwa dengan penerapan metode ini mereka jadi lebih percaya diri. Langkah selanjutnya, peneliti dan siswa berdiskusi dan dilanjut dengan memberikan posttest untuk mengukur sejauh mana siswa menyerap materi pembelajaran selama kegiatan pembelajaran tersebut.

Berikut adalah tata cara melaksanakan proses pengajaran dengan metode yang dikaji pada kelas eksperimen:

1) Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, pendidik mempersiapkan siswa dengan memberi salam pembuka, berdoa, dan mengecek absensi sebagai bentuk disiplin. Selanjutnya, pendidik mengajak untuk mengingat bahan belajar yang hendak diajarkan ke bahan ajar yang telah disampaikan, serta penjelasan tentang indikator, manfaat, dan metode pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Pendidik memberi panduan tentang pembelajaran dan peluang untuk murid guna mengidentifikasi apa-apa yang belum diketahui pada fase inti. Kemudian, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan bermain peran. Sesudah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran dilangsungkan oleh metode *role playing* yaitu:

- a) Guru memulai dengan pemanasan, memperkenalkan siswa pada masalah yang relevan dan penting untuk dipelajari dan dikuasai.
- b) Memilih pemain dengan menjelaskan karakter tiap peran dan menentukan siapa yang memerankannya.
- c) Menata panggung melalui diskusi tentang peran yang akan dimainkan dan kebutuhan yang diperlukan.
- d) Pendidik memilih beberapa anak didiknya sebagai observer, pada penelitian ini disepakati bahwa siswa yang kelompoknya belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil.
- e) Siswa berinisiatif berlatih memainkan peran sepulang sekolah, dengan tujuan agar dapat memahami peran dan tampil dengan maksimal.

- f) Peran dimainkan ulang dengan harapan siswa dapat memainkannya lebih sesuai dengan skenario.
- g) Pendidik mengajak anak didiknya berdiskusi dan mengevaluasi permainan peran yang telah dilaksanakan.
- h) Diskusi dan evaluasi difokuskan pada aspek yang lebih realistis.
- i) Anak didiknya bertukar kemampuan mengenai peran dan tema, serta menyimpulkannya secara bersama.

Setelah itu, mereka menjawab lembar kerja yang sudah tersedia kemudian berdiskusi mengenai peragaan bermain peran tersebut. Serta melakukan sesi tanya jawab.

3) Kegiatan Penutup

Pendidik memberi kesimpulan pengetahuan yang sudah diajarkan dan menutup pembelajaran dengan doa.

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Kegiatan
1	Rabu, 20 Maret 2024	2-3	1. pelaksanaan pretest 2. pelaksanaan KBM dan persiapan bermain peran
2	Jum'at, 22 Maret 2024	3-4	1. pelaksanaan KBM materi (sudah disinggung sebelumnya) dengan metode <i>role playyin'</i> 2. pelaksanaan posttest

2. Pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri

1 Pasuruan

Hasil belajar IPS dijadikan sumber data mengenai bab terkait. Perbedaan skor antar kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan dari *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas. Data hasil belajar dikelompokkan menjadi skor kelas kontrol

sekaligus eksperimennya (metode bermain peran) dan kelas kontrol menerapkan (metode konvensional).

Guna meninjau hasil belajar, setiap subjek diberi test sebesar 20 soal. Semua soal tes telah diuji coba dan dinyatakan sesuai untuk digunakan pada kelas kontrol dan eksperimen. Setelah pre-test dan post-test disebar, guru akan mengoreksi hasil pekerjaan siswa, sehingga dapat diketahui perolehan nilai siswa:

Tabel 4.3 Hasil Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

KELAS KONTROL		KELAS EKSPERIMEN	
PRE-KON	POST-KON	PRE-EKS	POST-EKS
35	45	50	75
30	60	45	70
75	85	60	75
45	55	70	85
50	70	60	80
50	65	75	85
65	70	80	90
55	70	80	80
55	75	85	90
75	80	85	90
75	80	55	80
55	70	55	75
65	75	60	70
40	70	75	85
40	75	80	85
60	70	60	70
45	40	55	65
25	45	45	60
40	45	50	75
65	60	70	85
35	55	70	85
55	60	65	80
35	45	55	70
45	55	60	85
45	50	75	95
55	60	55	80
45	75	75	80
35	45	65	85
55	65	80	90
45	55	55	70
55	75	40	70

Berkaitan pada tabel yang tersaji, bahwasanya pada pelaksanaan *pre-test* kelas kontrol hanya ada dua siswa yang memenuhi KKM yakni 75 dan setelah dilaksanakan *post-test* siswa yang memenuhi KKM meningkat sebesar 6 siswa.

Adapun di kelas eksperimen pada saat pelaksanaan *pretest* terdapat 10 orang siswa yang memenuhi KKM, kemudian setelah diberi perlakuan dan mendapatkan *posttest* hampir seluruh peserta didik memenuhi KKM yakni sebesar 23 siswa.

C. Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Adapun kelas kontrol dan eksperimennya baik *pretest* dan *posttest* yang salah satunya di beri perlakuan metode pengajaran *role playing*, hasil belajarnya seperti:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest-eks	31	40	85	64,19	12,589
posttest-eks	31	60	95	79,35	8,440
pretest-kontrol	31	25	75	50,00	13,166
posttest-kontrol	31	40	85	62,74	12,506
Valid N (listwise)	31				

Diketahui adanya rerata hasil *pre-test* kelas eksperimennya ialah 64.19 dengan nilai paling tinggi ialah 85 dan nilai 40 ialah nilai paling rendah. Sedang, rerata nilai *post-test* kelas eksperimen ialah 79,35 dengan nilai tertinggi 95, dan 60 ialah nilai paling rendah. Kemudian untuk nilai rerata *pretes* pada kelas kontrol ialah 50.00 dengan nilai paling tingi 75, dan 25 ialah nilai paling rendahnya. Adapun rerata *posttest* kelas tersebut yakni 62.74 dengan 85 ialah nilai tertinggi, dan nilai terendah ialah 40.

Melalui data nilai yang di dapatkan tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat nilai yang meningkat di kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *role playing* dibanding kelas kontrolnya yang menggunakan teknik berceramah.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Pengujian supaya melihat sampel yang diambil terdistribusi dengan normal ataupun sebaliknya. Pada penelitian ini uji normalitasnya yang berjenis Kolmogorof Smirnov dengan *SPSS v27* berketentuan apabila data yang diperoleh $\geq 0,05$ maka data dinyatakan normal distribusinya.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	pretest_eks	,147	31	,088	,952	31	,177
	posttest_eks	,168	31	,027	,951	31	,164
	pretest-kontrol	,132	31	,182	,959	31	,270
	posttest-kontrol	,171	31	,022	,942	31	,096

a. Lilliefors Significance Correction

Pada table diatas menunjukkan bahwa pretest eksperimen memiliki nilai Sig 0,177 $\geq 0,05$. Pada posttest eksperimen nilai Sig 0,164 $\geq 0,05$. Sedangkan, pada pretest memiliki nilai Sig 0,270 $\geq 0,05$ dan posttest menunjukkan nilai Sig 0,096 $\geq 0,05$. Hal tersebut menunjukkan adanya semua data $\geq 0,05$ mengartikan distribusi data telah normal.

e. Uji Homogenitas

Merupakan suatu pengujian setelah uji normalitas dilaksanakan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa populasi memiliki variasi serupa maupun sebaliknya. Pada konteks kajian, memanfaatkan *SPSS v27* berketentuan jika data $\geq 0,05$ data dikonfirmasi homogen.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	7,522	1	60	,008
	Based on Median	6,750	1	60	,012
	Based on Median and with adjusted df	6,750	1	55,187	,012
	Based on trimmed mean	7,611	1	60	,008

Uji homogenitas menunjukkan angka 0,08 yang mana angka tersebut $\geq 0,05$.

Maka, dikatakan datanya homogen.

f. Uji Paired Sample T-test

Pengujian hipotesis diterapkan kalau datanya homogen dan distribusi datanya normal. Pengujian dengan menerapkan uji paired sample T-test. Dengan hipotesis:

Ho: Tidak ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada hasil belajar peserta didik.

Ha: Ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Uji Sample T-test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest-eks - posttest-eks	-15,161	7,581	1,362	-17,942	-12,381	-11,135	30	<,001
Pair 2	pretest-kontrol - posttest-kontrol	-12,742	9,647	1,733	-16,280	-9,203	-7,354	30	<,001

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut yakni menggunakan uji paired sample t test, yang mana hasil uji hipotesis menunjukkan angka $< 0,001$ dimana angka tersebut $\leq 0,05$. Sehingga dinyatakan Ha diterima dan Ho ditolak,

sehingga maknanya ada pengaruh dari metode pengajaran bermain peran pada hasil belajarnya.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Metode pengajaran tersebut menekankan pemeranan oleh peserta didik untuk memerankan sebuah peran tertentu pada pembelajaran. Penerapannya dalam pembelajaran terbukti mendapati dampak baik pada hasil belajar. Selaras teori yang disebutkan Sugihartono mengenai pengertian bermain peran merupakan metode pembelajaran dengan mengembangkan penghayatan dan keimajinasian siswa melalui cara memerankan tokoh⁴⁶. Bahwasannya melalui bermain peran siswa dapat mengembangkan imajinasi, penghayatan, dan keterlibatan aktif, sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mendalam. Sejalan dengan ini, Moeslichato menyatakan metode tersebut artinya, sebuah keadaan pemerankan penokohan, maupun benda pada kondisi tertentu, karenanya dapat digunakan untuk anak mengembangkan khayalan ataupun keimajinasian sehingga mendukung penghayatan indikator kegiatan tersebut⁴⁷.

Bermain peran bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan dengan berdemonstrasi, mengidentifikasi permasalahan, analisa, bagaimana memerankannya, dan berdiskusi.⁴⁸ Proses ini dimulai dengan mendemonstrasikan suatu situasi yang mencerminkan masalah atau scenario sesuai naskah. Setelah itu, masalah diidentifikasi dan dianalisis untuk memahami penyebab serta dampaknya. Pemeranan kemudian dilakukan oleh anak-anak yang bertindak sebagai aktor, berperan sesuai dengan

⁴⁶ Nuryati Nuryati et al., "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home," *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 139–48.

⁴⁷ Widhadirane Triardhila Kurniasari Novitaningrum, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak TK A Lab. Um Kota Blitar/Widhadirane TKN" (Universitas Negeri Malang, 2013).

⁴⁸ Nurhidayah, "Mengurangi Perilaku Agresivitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Tk Gajah Mada Kota Baru Bandar Lampung."

karakter yang mereka mainkan. Pada tahap akhir, diskusi dilakukan untuk mengevaluasi peran yang dimainkan dan mencari solusi yang tepat. Metode ini mengajarkan untuk berkolaborasi dalam merencanakan peran dan berkontribusi dalam pemilihan tokoh. Meskipun aktivitas ini melibatkan tindakan nyata, fokus utamanya bukan hanya pada pengajaran perilaku, tetapi juga pada proses menemukan solusi untuk masalah dan mengeksplorasi berbagai alternatif⁴⁹. Aktivitas ini membantu anak-anak pemikirannya tajam, pun memiliki kreatifitas bersolusi, serta mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Bermain peran juga memberikan pengalaman langsung dalam menyelesaikan konflik dan menguji berbagai strategi, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, bermain peran menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, sekaligus memperkuat kemampuan sosial dan emosional anak-anak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, mengingatkan pada peristiwa yang dimuat pada surat Al-Maidah ayat 31. Ayat tersebut menceritakan kisah Qabil dan Habil, di mana Qabil belajar dari tindakan burung gagak yang mengubur bangkai, sebuah contoh nyata bagaimana manusia dapat belajar dari perilaku makhluk lain. Melalui ayat tersebut, selaras dengan pendapat Azizah, metode tersebut ialah cara bermain dengan peranan penokohan ataupun benda di sekitar supaya membantu meningkatkan keimajinasian serta menghayati aktivitas pemeranan⁵⁰. Dalam konteks ini, bermain peran tidak hanya sekadar aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana untuk menginternalisasi pengalaman, baik yang nyata maupun simbolis, yang membantu mereka secara efektif memahami sekaligus menghayati pelajaran.

⁴⁹ Coughlin, "Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak."

⁵⁰ Nur Azizah, "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2, no. 2 (2013).

Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwasanya *role playing method* yaitu sebuah pendekatan pembelajaran dimana memungkinkan peserta didik belajar dari pengalaman yang sudah ada atau dialami oleh orang lain. Dengan memerankan kembali peristiwa atau tokoh dari masa lalu, anak-anak diajak untuk menganalisis dan memahami hikmah dari kejadian tersebut, serta bagaimana hal itu bisa diterapkan dalam kehidupan mereka saat ini maupun di masa depan. Proses ini memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai perspektif dan menyerap nilai-nilai moral serta pelajaran hidup yang berharga. Dengan demikian, bermain peran bukan hanya mengembangkan kemampuan emosional dan kognitif, namun menanamkan kebijaksanaan dan pemahaman yang lebih luas tentang kehidupan juga, yang akan berguna dalam perkembangan mereka sebagai individu.

Metode ini sesuai diimplementasikan pada pengajaran IPS sebab memudahkan peserta didik untuk paham, menginternalisasi, sekaligus merealisasikannya di keseharian hidup. Peserta didik memerankan tokoh-tokoh sejarah atau pemimpin masyarakat dalam skenario pengajaran, oleh karenanya membuat belajar memiliki makna dan keefektifan belajar dapat terwujud, dengan begitu hasil belajar mereka meningkat secara signifikan.⁵¹ Sebagai contoh ketika anak-anak memerankan tokoh atau situasi dari masa lalu, mereka tidak hanya mengulang peristiwa tersebut, tetapi juga diajak untuk memikirkan lebih dalam tentang apa yang terjadi dan mengapa.

Melalui proses ini, anak-anak belajar untuk mengidentifikasi motif, konsekuensi, dan dinamika yang terlibat dalam suatu peristiwa. Mereka mulai memahami bahwa tindakan tertentu membawa dampak tertentu, dan ini memotivasi peserta didik terkaitan perembangan paham mendalam mengenai sebab-akibat, dimana

⁵¹ Zulfa Nailur Rohmah, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri," 2016.

merupakan keterampilan berpikir kritis penting. Selain itu, dengan menganalisis hikmah dari kejadian masa lalu, anak-anak belajar bagaimana membuat keputusan yang lebih bijaksana dan mempertimbangkan nilai-nilai moral dalam keseharian hidup. Tentunya seiring pada capaian metode bermain peran seperti yang telah dipaparkan pada bab 2 yaitu bermain peran berfungsi untuk memecahkan masalah dan memberikan anak kesempatan untuk merasakan pengalaman dari sudut pandang orang lain.⁵²

Pada saat sebelum melaksanakan pembelajaran, sebaiknya membuat RPP terlebih dahulu. Artinya, lampiran panduan pendidik untuk melangsungkan KBM di kelas. RPP merupakan landasan utama yang mengarahkan jalannya pembelajaran yang disesuaikan kurikulum 2013. Ada bagian khusus, memuat rangkaian kegiatan atau langkah-langkah pengajaran untuk dijalankan saat KBM. Bagian ini bukan hanya sekadar daftar kegiatan, tetapi juga merupakan penjabaran rinci mengenai aktivitas pelaksanaan oleh pendidik dan siswanya dalam kelas.

Pendidik memiliki peran utama mengarahkan KBM, termasuk dalam menyampaikan materi, memberikan penjelasan, memfasilitasi diskusi, serta memberikan tugas dan penilaian. Sementara itu, siswa juga ikut serta waktu KBM melalui partisipasi pada diskusi, pengerjaan tugas, dan pemahaman materi yang disampaikan. Dengan demikian, bagian khusus dalam RPP sebagai panduan krusial bagi guru guna merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada pencapaian indikator yang diwujudkan.

RPP yang telah disusun dan dilaksanakan selama proses pembelajaran. Pada kajian ini dilakukan sesuai dengan RPP, kemudian setelah menerapkan pembelajaran

⁵² Zandika, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung."

sesuai RPP pembelajaran dilaksanakan oleh metode *role playing* pada tata cara dimana diuraikan sebelumnya, yaitu:

- a) Guru memulai dengan pemanasan, memperkenalkan siswa pada masalah yang relevan dan penting untuk dipelajari dan dikuasai.
- b) Memilih pemain dengan menjelaskan karakter tiap peran dan menentukan siapa yang memerankannya.
- c) Menata panggung melalui diskusi tentang peran yang akan dimainkan dan kebutuhan yang diperlukan.
- d) Pendidik memilih beberapa anak didiknya sebagai observer, pada penelitian ini disepakati bahwa siswa yang kelompoknya belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil.
- e) Siswa berinisiatif berlatih memainkan peran sepulang sekolah, dengan tujuan agar dapat memahami peran dan tampil dengan maksimal.
- f) Peran dimainkan ulang dengan harapan siswa dapat memainkannya lebih sesuai dengan skenario.
- g) Pendidik mengajak anak didiknya berdiskusi dan mengevaluasi permainan peran yang telah dilaksanakan.
- h) Diskusi dan evaluasi difokuskan pada aspek yang lebih realistis.
- i) Anak didiknya bertukar kemampuan mengenai peran dan tema, serta menyimpulkannya secara bersama.

Setelah siswa selesai dalam bermain peran dan menyimpulkan peran yang mereka lakukan, tahapan selanjutnya dalam proses pembelajaran adalah evaluasi berupa pemberian posttest yang dilakukan oleh guru. Evaluasi memiliki tujuannya dalam mengukur kephahaman peserta didik terhadap bahan ajar. Diharapkan bahwa lewat pembelajaran bermain peran tersebut, siswa akan memiliki pemahaman yang

unggul karena keterlibatan pembelajaran dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Hal ini sejalan dengan mengapa pengimplementasian metode bermain peran kelas eksperimennya diterapkan dengan berkelompok yang bertujuan agar memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan diri, memenuhi kebutuhan untuk meniru, serta berlatih berbicara dan meniru berbagai tokoh dalam berbagai peran sosial, memahami perbedaan peran, dan merenungkan tindakan mereka sendiri serta tindakan orang lain.⁵³ Hal tersebut terbukti pada saat metode diterapkan, siswa terlihat lebih berani untuk mengekspresikan diri. Pada sesi diskusi siswa juga diketahui lebih berani menyuarakan berpendapat dan bertukar pikiran. Sepanjang persiapan pemeragaan pun terlihat siswa dapat memecahkan masalah tidak hanya antar kelompok namun juga antar individu.

Metode bermain peran memberi siswa peluang mempelajari langsung sekaligus menciptakan suasana KBM yang menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan aktif. Pendekatan tersebut memungkinkan siswa untuk bergerak dan berkreasi secara bebas, yang dapat meningkatkan kreativitas mereka. Lebih jauh lagi, melalui interaksi dalam bermain peran, siswa juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mereka dengan lebih baik, termasuk meningkatkan keberanian dalam bertanya, berdiskusi, dan mengekspresikan pendapat mereka secara bebas. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga membantu dalam pengembangan berbagai pengetahuan dan keterampilannya bersosial.

B. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Adapun pengaruh dari metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII dapat ditunjukkan melalui uji hipotesis (uji paired sample t-test). Analisis data

⁵³ Johnson and Johnson, "An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning."

penulis memperlihatkan adanya penerapan metode pembelajaran *role playing* berdampak substansial kepada hasil belajar peserta didik bidang pelajaran IPS MTsN 1 Pasuruan. Dapat dilihat pula melalui perbandingan antara pengajaran menggunakan konvensional dan *role playing method*. Adapun angka yang didapatkan dari hasil uji hipotesis tersebut ialah $<0,001$ yang mana angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif atau H_a diterima, yang berarti metode bermain peran tersebut memiliki pengaruhnya pada hasil belajar peserta didik dikelas VIII.

Jackson mengartikan metode bermain peran sebagai suatu strategi pembelajaran dimana secara kuat berhasil dalam memotivasi siswa untuk ikut serta dengan tanggap komunikasi selama kegiatan belajar mengajar di tempat menimba ilmu, tanpa adanya kecemasan. Metode bermain peran pun memberi keuntungan kepada pendidik dengan memberikan teknik yang efektif untuk memberi umpan balik kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik merasa nyaman⁵⁴. Dengan menggunakan metode bermain siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena berperan aktif langsung dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, serta meningkatkan kemampuan komunikasi karena pada proses pembelajaran mereka melakukan Kerjasama baik secara kelompok maupun antar individu.

Sugihartono menyoroti bahwa metode bermain peran adalah suatu pendekatan yang merangsang imajinasi dan pemahaman peserta didik melalui pemeranan karakter tertentu. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan aktif terlibat dalam peran yang ditugaskan oleh guru⁵⁵. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Ariyanto dan Nurfuadi dengan temuan penelitiannya yaitu terdapat pengaruh dalam

⁵⁴ Jackson, "Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators," *Journal of Palliative Medicine* 6 (2011): 775–80.

⁵⁵ Panggih Margo Santosa, 'Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran', *BASIC EDUCATION*, 7.38 (2018), 3–745.

penerapan metode bermain peran, selain itu peningkatan ketanggapan peserta didik melalui metode bermain peran tersebut meningkat⁵⁶. Dengan adanya peran aktif dari siswa, maka atensi penuh dari siswa selama diterapkan metode ini menjadi kunci utama dalam mendukung pemahaman konsep pembelajaran. Dengan memainkan peran sesuai dengan penentuan karakteristik, peserta didik bukan hanya memahami teori dengan konseptualitas, namun juga dapat mengaitkan dan menerapkan pengetahuan tersebut dengan kaitannya di keseharian hidup⁵⁷. Tujuan prioritas penggunaan metode yang diteliti yaitu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga siswa dapat mempertahankan dan mengingat bahan belajar dengan berjangka panjang.

Temuan pada penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian Aan Budi Santoso 2016 bertajuk "Pengaruh Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V".⁵⁸ Penelitian tersebut menegaskan jika metode *role playing* berpengaruh mengembangkan hasil belajar, serta meningkatnya sikap toleransi sesama siswa. Dengan hasil analisis uji anova menunjukkan p-value sebesar 0,98492 atau lebih besar dari 0,5 yang berarti bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini terjadi karena adanya pengaruh penerapan metode pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen dengan metode *role playing* memiliki keterampilan yang lebih baik daripada kelas kontrol, hal tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan sosial

⁵⁶ Ariyanto Ariyanto, "Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS Di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga" (UIN SAIZU PURWOKERTO, 2022).

⁵⁷ RIKA N U R N U R FADHILAH, 'Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tekanan Darah Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Babat Kabupaten Lamongan', *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 1.01 (2013).

⁵⁸ Aan Budi Santoso, "Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD," *Jurnal Mitra Swara Ganesha* 3, no. 2 (2016).

khususnya keterampilan berkomunikasi pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

Temuan serupa juga ditunjukkan pada penelitian oleh Rossi Iskandar 2015 "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS dengan Fokus Proklamasi Kemerdekaan"⁵⁹. Dari penelitiannya diperoleh hasil bahwasanya ada hasil belajar siswa yang meningkat pasca dilakukannya selama tiga siklus. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, seperti halnya pada penelitian Telo Supriyanto "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMP PGRI 2 Ciputat)"⁶⁰, dimana terdapatnya kenaikan substansial dalam evaluasi belajar peserta didik ketika mengaplikasikan metode bermain peran. Hal ini didukung oleh temuan serupa bahwa penggunaan metode bermain peran mencipta afirmasi belajar secara nyaman, memudahkan pemahaman sekaligus ingatan peserta didik sebab yang dipelajari sudah terkonsep dan berkorelasi, mendorong mereka mengkonstruksi kognitifnya⁶¹.

Dari beberapa penelitian serupa yang telah dijelaskan terebut, dikonklusikan bahwasanya implementasi metode bermain peran tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, melainkan juga mampu menambah ketanggapan peserta didik dalam mengikuti KBM serta meningkatkan toleransi antar sesama. Hasil belajar dimaknai seperangkat kemampuan peserta didik meliputi keterampilan, sikap, dan

⁵⁹ Rossi Iskandar and Rossi Iskandar, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan," *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ* 6, no. 2 (2017): 307–16.

⁶⁰ Telo Supriyanto, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah Di SMP PGRI 2 Ciputat," n.d.

⁶¹ Telo Supriyanto, 'Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah Di SMP PGRI 2 Ciputat'.

pengetahuan⁶². Pada kajian ini hasil belajar ranahnya pengetahuan, dilihat melalui evaluasi pretest dan posttest yang dilakukan oleh siswa.

Hasil penelitian ini tidak hanya mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara umum, tetapi juga mengungkapkan perbedaan signifikan dalam kemampuan peserta didik diantara kelas kontrol dan eksperimennya. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diterapkan perlakuan metode bermain peran memperlihatkan kenaikan hasil belajar secara menonjol dibanding kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan ini mencerminkan bahwa metode bermain peran tidak hanya potensial melatih pendalaman materi oleh peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Peserta didik yang tanggap di metode *role playing* cenderung mampu mengintegrasikan pengetahuan dan menerapkannya, sehingga kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan kreativitas mereka juga mengalami perkembangan yang signifikan.

Dilain hal, siswa di kelas kontrol, yang tidak menerima manfaat dari metode bermain peran, cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih lambat atau stagnan dalam hasil belajar mereka. Pembelajaran dengan metode ceramah umumnya berfokus pada pengajaran satu arah, di mana guru menjadi sumber utama pengetahuan dan siswa hanya menjadi penerima informasi. Dalam kondisi seperti ini, siswa kurang berkesempatan secara aktif mengikuti KBM, seperti berdiskusi, bertanya, ataupun mengeksplorasi materi secara mandiri. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi cenderung membatasi kemampuannya tentang materi yang diberi pendidik, tanpa ruang bagi mereka untuk mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, atau kemampuan

⁶² Widayanti.L, Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Fisika Indonesia, 17(49). (2014). hal. 34

pemecahan masalah. Tanpa keterlibatan aktif, dorongan, semangat belajar ikut menurun, yang berpengaruh merugikan pada pencapaian evaluasi belajar.

Sebaliknya, disparitas hasil belajar yang substansial antar kelas kontrol dan eksperimennya menegaskan bahwa metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif, seperti bermain peran, dapat memberikan dampak yang jauh lebih besar dalam mengoptimalkan potensi belajar siswa. Metode bermain peran memungkinkan siswa untuk terlibat langsung, di mana mereka harus menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pengalaman bukan saja menguatkan pemahaman siswa terhadap materi, namun melatih peserta didik pada interpersonal kemampuannya, misal kerja sama, komunikasi, dan empati, yang sering kali diabaikan dalam metode pembelajaran ceramah.

Metode ini juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan relevan, karena siswa dapat belajar melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan nyata mereka. Sehingga melahirkan kondisi tempat KBM lebih dinamis serta menantang siswa tajam dalam berlogika, membuat keputusan, dan memecahkan problem secara kreatif. Dengan demikian, metode bermain peran bukan saja melatih siswa mencapai hasil belajarnya, namun membekali mereka suatu keterampilan juga, menjadikannya metode yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Perbedaan ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang aktif dan partisipatif seperti bermain peran memberi pengaruh baik dalam mengoptimalkan potensi belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah yang lebih pasif.

Terjadi perbedaan selama KBM, pada kelas kontrolnya peserta didik nampak mengantuk, bosan, kurang fokus, berbicara sendiri, menuntaskan tugas mata pelajaran lain, hingga tertidur ketika pembelajaran berlangsung. Lain hal terjadi pada siswa di kelas eksperimennya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini

disebabkan oleh kemampuan metode bermain peran untuk memotivasi keikutsertaan peserta didik selama KBM serta memberi kebebasan untuk berekspresi dan bekerja sama dengan teman. Penerapan metode bermain peran juga merangsang keingintahuan untuk memiliki minat baca berkat ketertarikan mereka terhadap peran yang akan diperankan. Tentunya hal tersebut mendukung proses meningkatnya hasil belajar, karena hasil belajar bukan saja diketergantungi faktor dalam saja, pun faktor eksternal seperti hubungan sosial pula.

Pengaruh penerapan metode bermain peran dapat terlihat juga dari perolehan hasil belajar siswa di kedua kelas, bahwasanya terlihat pada perolehan nilai rata-rata hasil pretest kelas kontrol ialah 50.00 dengan nilai paling tinggi 75, dan 25 ialah nilai paling rendahnya. Adapun rerata posttest kelas tersebut yakni 62.74 dengan 85 ialah nilai tertinggi, dan nilai terendah ialah 40. Maka, pada pelaksanaan *pre-test* kelas kontrol hanya terdapat 2 siswa yang memenuhi KKM yakni 75 dan setelah dilaksanakan post-test siswa yang memenuhi KKM meningkat sebesar 6 siswa. Hasil berbeda didapatkan pada kelas eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata pretest ialah 64.19 dengan nilai paling tinggi ialah 85 dan nilai 40 ialah nilai paling rendah. Sedang, rerata nilai post-test kelas eksperimen ialah 79,35 dengan nilai tertinggi 95, dan 60 ialah nilai paling rendah. Pada kelas eksperimen, pada saat pelaksanaan pretest terdapat 10 orang siswa yang memenuhi KKM, kemudian setelah diberi perlakuan dan mendapatkan posttest hampir seluruh peserta didik memenuhi KKM yakni sebesar 23 siswa.

Hasil lebih unggul diperoleh pada siswa di kelas eksperimen karena pada proses pembelajaran peserta didik tidak hanya sekadar berpartisipasi dalam pembelajaran di metode ini, tetapi juga mengalami proses belajar mendalam. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan melalui simulasi situasi nyata, sehingga mereka dapat menghubungkan teori dengan praktik secara

langsung. Faktor internal, seperti motivasi, minat, dan rasa percaya diri siswa, dapat meningkat sebab peserta didik tanggap belajar. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan dari lingkungan kelas yang kondusif dan interaksi sosial yang positif dengan teman-teman sekelas turut berperan dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif⁶³. Dengan terpenuhinya kedua faktor ini secara optimal, siswa lebih siap untuk meraih hasil belajar terbaik karena mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi diri dalam konteks yang mendukung, memungkinkan mereka untuk memahami materi secara lebih komprehensif dan menerapkannya dalam situasi yang relevan.

Metode ini juga efektif dalam mengatasi rendahnya minat baca siswa, karena siswa dapat lebih mudah memahami materi dan melakukan transfer ilmu melalui interaksi dengan teman sebaya⁶⁴. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah peran, mereka secara alami terdorong untuk lebih memahami materi yang terkait dengan peran tersebut. Hal ini berbeda dengan metode ceramah yang sering kali mengandalkan pembacaan teks dan pemahaman pasif. Dalam bermain peran, siswa harus benar-benar memahami karakter, latar belakang, dan situasi yang mereka perankan, yang mendorong mereka untuk membaca dan meneliti materi dengan lebih mendalam. Melalui proses ini, minat baca siswa dapat meningkat karena mereka melihat langsung manfaat dari pengetahuan yang mereka dapatkan, serta bagaimana informasi tersebut dapat diterapkan dalam konteks nyata⁶⁵.

Interaksi dengan teman sebaya dalam metode bermain peran juga membantu siswa untuk melakukan transfer ilmu secara lebih efektif. Ketika siswa berinteraksi dan

⁶³ Erlina Indriasari, "Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs N 02 Semarang," *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 3, no. 2 (2014).

⁶⁴ Ashiong Parhehean Munthe and Henny Pradiastuti Naibaho, "Manfaat Dan Kendala Penerapan Tutor Sebaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Lentera Harapan Mamit," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 9, no. 2 (2019): 138–47.

⁶⁵ Reza Syehma Bahtiar and Ilham Nuril Fahmi, "Role Playing Dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.," 2019.

berdiskusi dengan teman-teman mereka, mereka tidak hanya berbagi informasi, tetapi juga memproses dan menginternalisasi pengetahuan yang mereka peroleh. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri berdasarkan perspektif yang berbeda, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Diskusi dan interaksi dalam kelompok juga berpeluang untuk peserta didik dalam bertanya, mengklarifikasi, sekaligus memperdebatkan gagasan, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam. Dengan kata lain, belajar melalui bermain peran bukan hanya soal memerankan suatu karakter, tetapi juga tentang membangun pengetahuan secara kolektif dan reflektif.

Metode ini juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran dan kehidupan secara umum⁶⁶. Saat siswa terlibat dalam bermain peran, mereka harus belajar untuk menyampaikan pemikiran mereka secara jelas, serta mendengarkan dan merespons pendapat orang lain. Keterampilan bukan saja melatih peserta didik dalam mengerti materi pelajaran, namun halnya menguatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial⁶⁷. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat baca, tetapi juga guna mengembangkan berbagai keterampilan penting bagi kehidupannya bahkan di era mendatang.

Metode yang tepat bukan saja mampu menambah semangat sekaligus motivasi peserta didik, namun halnya memaksimalkan hasil belajar mereka. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi sangat penting untuk mencegah kebosanan dan kejenuhan selama KBM, sehingga peserta didik merasa sangat terlibat dan termotivasi sekaligus mengeksplorasi materi yang diajarkan. Dengan demikian, siswa tetap antusias dan aktif

⁶⁶ Fika Novia Ilsa and Nurhafizah Nurhafizah, "Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1080–90.

⁶⁷ Yulia Siska, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini," *J. Educ* 1, no. 1 (2011): 31–37.

dalam mengikuti setiap kegiatan belajar mengajar. Karena metode yang dipilih tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mentransfer pengetahuan. Namun berpengaruh juga dalam menyongsong nilai peserta didik, mereka yang terdorong cenderung lebih fokus, tekun, dan berusaha lebih keras untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.

Pemilihan metode pengajaran yang bervariasi, penting dalam menjaga keberlangsungan perhatian dan minat siswa, karena variasi dalam metode dapat mencegah timbulnya kebosanan dan kejenuhan yang seringkali menghambat proses belajar. Dengan mempertahankan tingkat antusiasme siswa, mereka tetap aktif berpartisipasi dalam setiap aktivitas belajar, sehingga memaksimalkan potensi peraih hasil belajar. Maka, merupakan suatu yang esensial oleh pendidik guna selalu mengembangkan metode pengajaran yang sesuai keperluan mereka dan karakternya, serta konteks pembelajaran yang dihadapi.

Guna mengoptimalkan proses KBM, diharuskan ada kerjasama aktif antar peserta didik dan guru. Guru harus mampu memahami kebutuhan dan karakteristik siswa, serta menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan menarik. Siswa harus berpartisipasi aktif dan menunjukkan sikap yang positif terhadap setiap metode pembelajaran yang diterapkan. Demi menunjang keberhasilan dalam pembelajaran fundamental bagi instansi pendidikan dan pendidik dalam mencipta kondusifitas lingkungan belajar. Lingkungan yang mendukung akan membantu siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Instansi pendidikan dan pendidik wajib terus mengembangkan serta menerapkan ragam metode pengajaran yang kreatif dan penuh inovasi. Penggunaan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa secara signifikan⁶⁸. Metode tersebut bukan saja

⁶⁸ Utami, Hanafi, and Kriswoyo, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten."

menjadikan KBM menarik dan tidak monoton, namun memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung pada KBM juga, oleh karena itu mereka berpotensi untuk melatih kemampuan berkomunikasi, pun pemahaman materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, implementasi metode *role playing* terbukti berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hal ini terkonfirmasi melalui kajian Ariyanto dan Nurfuadi bertajuk "Implementasi Metode Bermain Peran pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga." Temuan kajiannya yakni penggunaan metode bermain peran menciptakan siswa tanggap selama kegiatan pembelajaran di kelas, dimana pada gilirannya mendukung peningkatan nilai hasil belajar siswa. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Elina Rusita Dewi dan rekan-rekannya dengan judul "Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V di SDN Gendingan 2." Temuan kajiannya yakni terdapat *progress* evaluasi belajar pasca *role playing* diterapkan. Secara keseluruhan, hasil dari kedua penelitian ini menegaskan bahwasanya implementasi metode bermain berperan dalam memberi dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mendasar pada paparan temuan kajian disertai bahasan yang sudah dipaparkan, penulis menyimpulkan:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada bidang IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan disebabkan beberapa hal diantaranya; literasi siswa yang rendah, keterbatasan sarana, pra-sarana, rendahnya fokus belajar dan sikap disiplin siswa, serta penerapan metode ceramah yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan enggan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, implementasi metode bermain peran menjadikan peserta didik tanggap serta ceria dalam KBM.
2. Kajian ini menunjukkan hasil bahwasannya terdapat pengaruh dari implementasi model bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik bidang IPS kelas 8 di MTsN 1 Pasuruan, yang hasilnya pada uji hipotesis berupa uji paired sample t-test $<0,001$ oleh karenanya $\leq 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o sebaliknya.

Temuan lain dari kajian ini ialah metode *role playing* juga dapat mengembangkan sikap toleransi sesama siswa, membuatnya lebih aktif dan kemampuan komunikasi siswa saat keikutsertaan KBM.

B. Saran

Berkenaan pada hasil dari penelitian yang dilaksanakan, berikut ialah saran oleh peneliti:

1. Lembaga pendidikan

Diharapkan lebih memperhatikan prasarana sekaligus sarananya yang terdapat disekolah. Karena dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut sangat membutuhkan prasarana dan sarana pendukung.

2. Bagi pendidik

Pendidik yang berperan selaku mediator sekaligus fasilitator sebaiknya lebih menerapkan metode dan model pembelajarannya yang interaktif dan disesuaikan dengan tema pelajaran serta karakter siswa. Agar hal tersebut mampu menambah dorongan peserta didik untuk ikut serta pada proses KBM.

1. Bagi peserta didik

Siswa diharapkan untuk lebih bisa berkomunikasi pada guru mengenai kendala-kendala yang dihadapi oleh para siswa ketika kegiatan pembelajaran, siswa juga diharapkan untuk meningkatkan sikap disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdur Rahman And Jamper I Nyoman, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS”, *Jurnal Edutech Undiksha*, 8.1 (2020), 32–45.
- Agustina, Priyadi, And Seli.Zulfa Nailur Rohmah, ‘Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri’, 2016.
- Ani Heryani And Others, ‘Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi’, *Jurnal Pendidikan*, 31.1 (2022), 17–28.
- Kecamatan Ajung And Kabupaten Jember, ‘Oleh: Moch Riyan Firdaus NIM: T20184090’, 2023.
- Anggoro, B. S. “Metode Pembiasaan Bermain Peran Dalam Mengenalkan Konsep Membilang Pada Anak Usia Dini Di Kota Bandar Lampung”. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, (2016). 1(1), 1-7.
- Anwar, M. K. “Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajar”. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, (2017). 2(2), 97-104.
- Ari Yanto, ‘Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS’, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015).
- Azmi Rizky Anisa, Ala Aprila Ipungkarti, And Kayla Nur Saffanah, ‘Pengaruh Kurangnya Literasi Serta Kemampuan Dalam Berpikir Kritis Yang Masih Rendah Dalam Pendidikan Di Indonesia’, In *Current Research In Education: Conference Series Journal*, 2021, I, 1–12.
- C Tri Agustina, A Totok Priyadi, And Sesilya Seli, ‘Peningkatan Kemampuan Membawakan Model Pembelajaran Bermain Peran Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kabupaten Kubu Raya’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4.6 (2015).
- Dian Esti Pertiwi, Taufik Samsuri, Dan Agus Muliadi, “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation,” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 2, No. 2 (1 Juli 2019): 135–41.
- Dian Agus Ruchliyadi And Others, ‘Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan’, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12.2 (2022), 132–36.
- Departemen Agama Ri, Al- Qur’an Terjemahannya (Bandung: Cv. Diponegoro)
- Haderani.”Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Manusia Dalam Hidup Manusia”. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,(2018). 7(1), 41-49.09o
- I Kadek Wimpiadi, I Nengah Suadnyana, And I Wayan Rinda Suardika, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan

⁶⁹ Indriasari, “Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs N 02 Semarang.”

- Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sdn 10 Pemecutan,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 2, No. 1 (2014).
- I Komang Adi Suandika, I Nyoman Pasek Nugraha, And L J Erawati Dewi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar,” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, No. 2 (2020): 69–78.
- Jackson, “Teaching Communi-Cation Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators,” *Journal Of Palliative Medicine* 6 (2011): 775–80.
- L Idrus, ‘Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran’, *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9.2 (2019), 920–35.
- Lissa Lissa, “Profil Jenis Pertanyaan Siswa Sma Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi,” *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika* 5, No. 2 (2017): 1–8.
- Lusi Widayanti, “Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013,” *Jurnal Fisika Indonesia* 17, No. 49 (2014).
- Mardiah Kalsum Nasution, ‘Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa’, *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11.01 (2017), 9–16.
- Masrita Masrita, Siang Tandi Gonggo, And Sri Mulyani Sabang, “Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara,” *Jurnal Akademika Kimia* 2, No. 1 (2013): 47–53.
- Nabillah Tasya And Agus Prasetyo Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa,” *Sesiomedika*, 2019, 660–62.
- Nuryati Nuryati Et Al., “Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home,” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 2 (2021): 139–48.
- Nur Azizah, “Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies* 2, No. 2 (2013).
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, And Aditin Putria, “Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya,” 2019.
- Panggih Margo Santosa, ‘Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran’, *BASIC EDUCATION*, 7.38 (2018), 3–745.
- Rudi Nur Biantoro, “Pengaruh Tingkat Penyesuaian Diri Dan Dukungan Sosial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Era New Normal” (STKIP PGRI PACITAN, 2022).
- Rika Nur Nur Fadhilah, ‘Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tekanan Darah Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Babat Kabupaten Lamongan’, *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 1.01 (2013).
- Santi Santi, ‘Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Mts Mathla’ul Anwar Kananga Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam’ (UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2023).

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung : Alfabet,2022),Hal 16
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administrative*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 142.
- Sahid Raharjo, “Cara Melakukan Uji Reliabilitas Alpha Cronbach”S Dengan SPSS,” Accessed November 21, 2023, <https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-reliabilitas-alpha-spss.html>.
- Telo Supriyanto, ‘Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah Di SMP PGRI 2 Ciputat’.
- Utami, Hanafi, And Kriswoyo, “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten.”
- Widhadirane Triardhila Kurniasari Novitaningrum, “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prosocial Anak TK A Lab. Um Kota Blitar/Widhadirane TKN” (Universitas Negeri Malang, 2013).
- Widayanti.L, Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49). (2014). Hal. 34
- Yessi Seftika, ‘Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah’ (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu 2023).
- Yuli Tri Andini And Eka Ramiati, “Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak,” *Jurnal Ilmiah Potensia* 5, No. 1 (2020): 8–15.

LAMPIRAN

Lampiran 1 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	: 331/Un.03.1/TL.00.1/01/2024	29 Januari 2024
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala MTs Negeri 1 Pasuruan di Kabupaten Pasuruan		
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	: Silfia Salsabila	
NIM	: 200102110054	
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024	
Judul Skripsi	: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan	
Lama Penelitian	: Februari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		Dekan, Dekan Bidang Akademik  Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PIPS 2. Arsip		

Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PASURUAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1**

Jalan. Bader Nomor 1 Kalirejo Bangil 67153
Telepon (0343)741737; Faksimili (0343)741737
Email : mtsnbangil@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : B-181.1 /Mts.13.09.01/PP.00.5/03/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah MTsN 1 Pasuruan, menerangkan bahwa :

Nama : **SILFIA SALSABILA**
NIM : 200102110054
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

Telah melaksanakan Penelitian pada bulan Februari 2024 s.d April 2024 dengan Judul : “ **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bemain Peran pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan** ” dalam rangka penyusunan Skripsi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Pasuruan, 26 Maret 2024
Kepala Madrasah,

Yasir

Lampiran 3 Surat Izin Validator



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](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B- 962 /Un.03/FITK/PP.00.9/03/2024 13 Maret 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Sharfina Nur Amalina, M.Pd
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Silfia Salsabila
NIM : 200102110054
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Pasuruan
Dosen Pembimbing : Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4 Lembar Penilaian Validator

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui
Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS di MTs
Negeri Pasuruan.

Peneliti : Silfia Salsabila

Nama Validator ; Sharfina Nur Amalina, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

A. Penilaian

No.	Kriteria	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pernyataan soal dengan indicator				✓
2.	Kejelasan maksud soal			✓	
3.	Ketepatan skala ukur yang digunakan				✓
4.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓
5.	Kalimat pernyataan soal jelas dan tidak mengandung inti ganda				✓
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif menggunakan Bahasa sederhana yang mudah dipahami			✓	
7.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓

B. Kritik dan saran validator

Kalimat dan jawaban dari soal dirapikan lagi dan ditukarkan
dengan saran

C. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian instrument angket diatas, maka instrument tersebut dinyatakan:

layak digunakan dengan revisi

Malang, 13 Maret 2024
Validator,



Sharfina Nur Amalina, M.Pd
NIP. 19940319 201903 2 026

Lampiran 5 Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana

	Total Ruang	Ruang	Total	Kondisi Baik
	JUMLAH SELURUH RUANG		Ruang Kepala	1
		Ruang TU	1	1
		Ruang Guru	1	1
		Ruang Waka	1	1
		Ruang BK	1	1
		Ruang UKS	1	1
		Ruang Layanan SKS	1	1
		Ruang Kelas SKS	2	2
		Ruang Kelas Reguler	33	33
		Perpustakaan	1	1
		Lab. Kom	3	3
		Lab. IPA	1	1
		Toilet	25	25
		Gudang	1	1
		Kantin	1	1
		Koperasi	2	2
		Tempat Bermain/ Sirkulasi	3	3
	Musholla	2	2	

Lampiran 6 Absensi Siswa

Kelas E (Kontrol)	Kelas F (Eksperimen)
ABDUL SYUKUR MARZUKI	AFIFA SYAHIRA
AHMAD NABIL	AHMAD FAJAR
AISYAH SHIFANA MAULIDIYAH	AISYAH AULIA RAHMAH
ARYA ATHALLAH SYAHPUTRA	AKHMAD VINO DZULQORNAIN
AZIFAH A'YUN SALSABILA	DEVI RISMA ANDIKA
AZZA NAZWA ALMARUF	HILAL RAMADHAN
BADHRIATIN WULAN NAZWA DALIA	IZZA DWI HAYATI
FINA AZKIYA	JIHAN NABILAH PUTRI
IFQIYATUL INSIYAH	JIHAN NIKMALIA EFENDI
JAZILAH HIKMIYAH RODHIYAH	KARINA QOTHRUN NADA
JUNDAN AHMADA	LIZA INDANA ZULFFA
MOCHAMMAD RIZKY ANGGRIONO	M. NABIL LUTFIANDI
MOHAMMAD FATICHUL QOLBI AL FARISI	M. PRAMASDYA DZIKRILLAH
MUCHAMMAD BAYU FADILLAH	M. YUSUF ROMADHONI
MUH. AKBAR HIDAYATULLAH	MUHAMMAD AHSANUL UMAM ARROSYIDI
MUHAMMAD AJRIL ADHIM	MUHAMMAD FAHRI KHUSAENI
MUHAMMAD ALIF ATTHAILLAH	MUHAMMAD GHOFARRUDDIN
MUHAMMAD FARIS	MUHAMMAD HAIDAR HIDAYATULLAH
MUHAMMAD FIRMANSYAH	MUHAMMAD HAIDAR RAGA ZAPUTRA
MUHAMMAD ZIDNI ILMIAWAN	MUHAMMAD RANGGA PRAMUDIA
MUKHAMMAD AKBAR KURNIAWAN AMIN	NABILA DWI FITRI
NAURAH SYAVRINA RAMADHANI	RANY APRILIYA PUTRI
RIHLATUSH SHAFI	RASENDRIYA OKTORENO ADELIA
RIZIQ RAHMAT DINATA	RAZIETA HUSNIATUL ZAMRIA
RO'IFATIN NIHAYA	RIDHO CAISAR SYAWALUDIN SUSANTO
SAFINA AMELIA DEWI	SULTAN MUHAMMAD YUSUF IBRAHIM
SITI AISYAH	TSABITA CAHYA AMALIYAH
SITI HABIBAH	YAFI' AL ABID IKHWAN ALAM
SITI MAULIDIAH ALI	YUSRON TITO ARDIANSYAH
TIFANI DWI MAHARANI	ZAHROTUL ARINI KUSUMA WARDHANI
ZAHRA DINDA IVANY	ZAHROTUL ILMIA

Lampiran 6 Nilai Kelas Kontrol

Nama	Pretest	Postest
ABDUL SYUKUR MARZUKI	35	45
AHMAD NABIL	30	60
AISYAH SHIFANA MAULIDIYAH	75	85
ARYA ATHALLAH SYAHPUTRA	45	55
AZIFAH A'YUN SALSABILA	50	70
AZZA NAZWA ALMARUF	50	65
BADHRIATIN WULAN NAZWA DALIA	65	70
FINA AZKIYA	55	70
IFQIYATUL INSIYAH	55	75
JAZILAH HIKMIYAH RODHIYAH	75	80
JUNDAN AHMADA	75	80
MOCHAMMAD RIZKY ANGGRIONO	55	70
MOHAMMAD FATICHUL QOLBI AL FARISI	65	75
MUCHAMMAD BAYU FADILLAH	40	70
MUH. AKBAR HIDAYATULLAH	40	75
MUHAMMAD AJRIL ADHIM	60	70
MUHAMMAD ALIF ATTHAILLAH	45	40
MUHAMMAD FARIS	25	45
MUHAMMAD FIRMANSYAH	40	45
MUHAMMAD ZIDNI ILMIAWAN	65	60
MUKHAMMAD AKBAR KURNIAWAN AMIN	35	55
NAURAH SYAVRINA RAMADHANI	55	60
RIHLATUSH SHAFI	35	45
RIZIQ RAHMAT DINATA	45	55
RO'IFATIN NIHAYA	45	50
SAFINA AMELIA DEWI	55	60
SITI AISYAH	45	75
SITI HABIBAH	35	45
SITI MAULIDIAH ALI	55	65
TIFANI DWI MAHARANI	45	55
ZAHRA DINDA IVANY	55	75

Lampiran 7 Nilai Kelas Eksperimen

Nama	Pretest	Posttest
AFIFA SYAHIRA	50	85
AHMAD FAJAR	45	80
AISYAH AULIA RAHMAH	60	95
AKHMAD VINO DZULQORNAIN	70	85
DEVI RISMA ANDIKA	60	85
HILAL RAMADHAN	75	85
IZZA DWI HAYATI	80	90
JIHAN NABILAH PUTRI	80	80
JIHAN NIKMALIA EFENDI	84	90
KARINA QOTHRUN NADA	84	90
LIZA INDANA ZULFFA	55	85
M. NABIL LUTFIANDI	55	85
M. PRAMASYA DZIKRILLAH	60	90
M. YUSUF ROMADHONI	75	85
MUHAMMAD AHSANUL UMAM ARROSYIDI	80	95
MUHAMMAD FAHRI KHUSAENI	60	90
MUHAMMAD GHOFARRUDDIN	55	80
MUHAMMAD HAIDAR HIDAYATULLAH	45	80
MUHAMMAD HAIDAR RAGA ZAPUTRA	50	85
MUHAMMAD RANGGA PRAMUDIA	70	90
NABILA DWI FITRI	70	90
RANY APRILIYA PUTRI	65	90
RASENDRIYA OKTORENO ADELIA	55	85
RAZIETA HUSNIATUL ZAMRIA	60	90
RIDHO CAISAR SYAWALUDIN SUSANTO	75	95
SULTAN MUHAMMAD YUSUF IBRAHIM	55	85
TSABITA CAHYA AMALIAH	75	90
YAFI' AL ABID IKHWAN ALAM	65	90
YUSRON TITO ARDIANSYAH	80	95
ZAHROTUL ARINI KUSUMA WARDHANI	55	85
ZAHROTUL ILMIA	40	85

Lampiran 8 Rangkuman Singkat Materi

Sejarah Singkat Perang Padri

Perang Padri merupakan konflik berskala besar yang terjadi di Minangkabau, Sumatra Barat, Indonesia, pada abad ke-19. Perang ini bermula dari konflik dalam komunitas Minangkabau yang dipicu oleh perbedaan pemahaman terhadap ajaran agama Islam.

Latar Belakang:

1. Sosial dan Agama:
Pada awal abad ke-19, muncul perbedaan dalam tafsir agama Islam di Minangkabau. Kelompok yang dikenal sebagai Padri menganut paham keagamaan yang lebih ketat, sementara kelompok tradisional cenderung mempertahankan tradisi lokal.
2. Perebutan Kekuasaan:
Perbedaan pandangan ini berujung pada persaingan politik antara kelompok Padri yang ingin menguasai pemerintahan dan kelompok tradisional yang ingin mempertahankan struktur pemerintahan adat.

Perkembangan Konflik:

1. Perang Dipicu (1821):
Ketegangan mencapai puncak pada 1821 ketika kelompok Padri, yang dipimpin oleh Tuanku Imam Bonjol, memberontak melawan pemerintahan tradisional di Pagaruyung.
2. Taktik dan Strategi Perang:
Konflik ini melibatkan perang gerilya, di mana kedua belah pihak menggunakan taktik khas hutan dan pegunungan Minangkabau. Pemberontak Padri menggunakan benteng-benteng untuk mempertahankan diri.

Intervensi Belanda:

Pemerintah Hindia Belanda memanfaatkan konflik ini untuk memperkuat kehadiran kolonial mereka di Minangkabau. Mereka mendukung kelompok tradisional untuk menghadapi pemberontak Padri.

Puncak dan Akhir Perang:

1. Pertempuran Sengit:
Perang Padri mencapai puncaknya dengan serangkaian pertempuran sengit antara kedua belah pihak. Bentrokan ini melibatkan serangan besar-besaran dan serangan gerilya.
2. Pakubuwono II dan Intervensi Jawa:
Dalam upaya untuk mengakhiri perang, Pakubuwono II dari Mataram memberikan bantuan untuk menegosiasikan perdamaian, yang kemudian melibatkan kedua belah pihak.
3. Perjanjian Sumatra Barat (1837):
Perang Padri berakhir pada tahun 1837 dengan Perjanjian Sumatra Barat. Kesepakatan ini menetapkan kembali pemerintahan tradisional di Minangkabau dan menandai berakhirnya dominasi kelompok Padri.

Dampak:

1. Pelestarian Adat:
Perang Padri memunculkan keinginan untuk melestarikan

Singkat Sejarah Perang Pattimura:

Perang Pattimura terjadi di Maluku, Indonesia, pada tahun 1817 hingga 1819. Dipimpin oleh Kapitan Pattimura, perang ini merupakan perlawanan terhadap kebijakan pemerintah kolonial Belanda yang merugikan masyarakat pribumi.

Latar Belakang:

1. Eksploitasi Belanda:
Pada awal abad ke-19, Hindia Belanda intensif mengelola kekayaan alam Maluku, seperti rempah-rempah, dengan memberlakukan monopoli perdagangan yang merugikan penduduk lokal.
2. Pattimura dan Pemberontakan:
Kapitan Pattimura, yang pada awalnya merupakan perwira di militer Belanda, memimpin pemberontakan melawan penindasan dan penyalahgunaan kekuasaan oleh Belanda.

Perkembangan Konflik:

1. Pertempuran di Saparua (1817):
Pemberontakan dimulai dengan serangan terhadap pasukan Belanda di pulau Saparua. Pattimura berhasil merebut Benteng Duurstede.
2. Pencaplokan Benteng Victoria (1817):
Pattimura memimpin pasukan merah melawan Benteng Victoria di Ambon, merebutnya dari Belanda, yang menciptakan kejutan besar.

Puncak dan Akhir Perang:

1. Perang Total:
Pertempuran meluas ke berbagai pulau di Maluku. Pattimura memimpin gerilya dan taktik serangan mendadak yang berhasil merugikan Belanda.
2. Penangkapan dan Eksekusi (1818):
Meskipun berhasil meresahkan Belanda, Pattimura ditangkap pada 16 Desember 1817. Ia diadili dan dihukum mati.

Dampak:

1. Perjuangan dan Pemberontakan:
Meskipun perang berakhir dengan penangkapan Pattimura, perlawanan terhadap penindasan kolonial membuka jalan bagi semangat perjuangan kemerdekaan.
2. Pengaruh Pattimura:
Pattimura diakui sebagai pahlawan nasional Indonesia. Perang ini menjadi simbol perlawanan terhadap kolonialisme dan meneguhkan semangat nasionalisme di Maluku dan seluruh Indonesia.

Perang Pattimura memainkan peran penting dalam sejarah perlawanan Indonesia terhadap penjajahan dan memberikan dorongan semangat bagi gerakan kemerdekaan nasional. **Singkat**

Sejarah Perang Diponegoro:

Perang Diponegoro, yang terjadi antara tahun 1825 hingga 1830 di Jawa, Indonesia, merupakan perang penting yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro melawan pemerintah kolonial Hindia Belanda.

Latar Belakang:

1. Pergolakan Politik:

- Pada awal abad ke-19, terjadi perubahan signifikan dalam struktur pemerintahan Jawa yang diakibatkan oleh campur tangan dan kebijakan kolonial Belanda.
2. Pemberontakan Pangeran Diponegoro:
Pangeran Diponegoro, yang awalnya mendukung Belanda, merasa tidak puas dengan perlakuan dan campur tangan Belanda dalam urusan Jawa. Hal ini memicu pemberontakan.

Perkembangan Konflik:

1. Pertempuran di Yogyakarta (1825):
Pangeran Diponegoro memulai pemberontakan di Yogyakarta. Konflik ini melibatkan serangkaian pertempuran sengit di berbagai wilayah Jawa.
2. Taktik Perang Gerilya:
Pasukan Diponegoro menggunakan taktik perang gerilya untuk melawan pasukan Belanda yang lebih kuat secara militer.

Puncak dan Akhir Perang:

1. Pertempuran Sengit:
Pertempuran sengit terjadi di Magelang, Yogyakarta, dan Semarang. Konflik ini menimbulkan penderitaan besar di antara penduduk.
2. Penangkapan Pangeran Diponegoro (1829):
Pangeran Diponegoro tertangkap oleh Belanda melalui upaya diplomasi yang licik.
3. Pengasingan dan Akhir Perang:
Diponegoro diasingkan ke Manado, Sulawesi Utara. Perang secara resmi berakhir pada tahun 1830 setelah perundingan damai.

Dampak:

1. Dampak Sosial dan Ekonomi:
Perang ini menyebabkan kerugian besar di antara penduduk Jawa, baik secara ekonomi maupun sosial.
2. Pentingnya Perang Diponegoro:
Pemberontakan ini menjadi simbol perlawanan terhadap penjajahan dan memainkan peran kunci dalam perkembangan nasionalisme di Indonesia.

Perang Diponegoro mencerminkan kompleksitas perubahan politik dan sosial di Jawa akibat campur tangan Belanda dan memberikan kontribusi besar terhadap semangat perlawanan dan identitas nasional Indonesia.

adat dan tradisi lokal Minangkabau.

3. Perubahan Sosial:
Meskipun perang berakhir, konflik meninggalkan dampak sosial dan ekonomi yang signifikan di Minangkabau, dan rekonsiliasi masyarakat membutuhkan waktu.
4. Pengaruh Paham Keagamaan: Pengaruh paham keagamaan yang berkembang selama perang masih terasa dalam tafsir agama Islam di Minangkabau hingga saat ini.

Perang Padri mencerminkan kompleksitas sejarah Indonesia dan memainkan peran penting dalam perkembangan sosial dan agama di wilayah Minangkabau.

Ringkasan Singkat Sejarah Perang Pattimura:

Pada awal abad ke-19, terjadi perubahan signifikan dalam struktur pemerintahan Jawa yang diakibatkan oleh campur tangan dan kebijakan kolonial Belanda.

2. Pemberontakan Pangeran Diponegoro:
Pangeran Diponegoro, yang awalnya mendukung Belanda, merasa tidak puas dengan perlakuan dan campur tangan Belanda dalam urusan Jawa. Hal ini memicu pemberontakan.

Perkembangan Konflik:

1. Pertempuran di Yogyakarta (1825):
Pangeran Diponegoro memulai pemberontakan di Yogyakarta. Konflik ini melibatkan serangkaian pertempuran sengit di berbagai wilayah Jawa.
2. Taktik Perang Gerilya:
Pasukan Diponegoro menggunakan taktik perang gerilya untuk melawan pasukan Belanda yang lebih kuat secara militer.

Puncak dan Akhir Perang:

1. Pertempuran Sengit:
Pertempuran sengit terjadi di Magelang, Yogyakarta, dan Semarang. Konflik ini menimbulkan penderitaan besar di antara penduduk.
2. Penangkapan Pangeran Diponegoro (1829):
Pangeran Diponegoro tertangkap oleh Belanda melalui upaya diplomasi yang licik.
3. Pengasingan dan Akhir Perang:
Diponegoro diasingkan ke Manado, Sulawesi Utara. Perang secara resmi berakhir pada tahun 1830 setelah perundingan damai.

Dampak:

1. Dampak Sosial dan Ekonomi:
Perang ini menyebabkan kerugian besar di antara penduduk Jawa, baik secara ekonomi maupun sosial.
2. Pentingnya Perang Diponegoro:
Pemberontakan ini menjadi simbol perlawanan terhadap penjajahan dan memainkan peran kunci dalam perkembangan nasionalisme di Indonesia.

Perang Diponegoro mencerminkan kompleksitas perubahan politik dan sosial di Jawa akibat campur tangan Belanda dan memberikan kontribusi besar terhadap semangat perlawanan dan identitas nasional Indonesia.

Lampiran 9 Soal Pretest dan Postest

Nama :

Kelas :

Kerjakan dengan memilih satu jawaban tepat!

1. Jelaskan konteks sejarah dan sosial yang menjadi penyebab munculnya Perang Padri. Pilih pernyataan yang mencakup aspek-aspek utama yang memicu konflik tersebut.
 - A. Perang Padri dipicu oleh upaya Belanda menggantikan sistem administrasi Jawa dan meningkatkan pajak.
 - B. Konteks sosial melibatkan ketidakpuasan terhadap penindasan kebudayaan Jawa oleh pemerintahan Belanda di Hindia.
 - C. Penyebab utama perang adalah kurangnya dukungan masyarakat terhadap pemberontakan Pangeran Diponegoro.
 - D. Perang Padri berawal dari rivalitas antar suku yang berusaha mempertahankan tradisi dan budaya mereka.

2. Bagaimana peran Kapitan Pattimura dan kondisi sosial pada masanya memengaruhi munculnya Perang Pattimura? Pilih pernyataan yang paling benar.
 - A. Kapitan Pattimura memimpin perang melawan Belanda untuk memperluas wilayah Maluku.
 - B. Perang dipicu oleh kebijakan kolonial yang menindas kebudayaan Maluku dan ketidakpuasan terhadap diskriminasi.
 - C. Kondisi sosial yang menguntungkan pribumi di Maluku menjadi pemicu utama perang tersebut.
 - D. Pattimura berusaha membentuk aliansi dengan Belanda untuk menghadapi tekanan suku-suku lain di Maluku.

3. Analisislah strategi perang yang digunakan oleh pihak yang pemberontak dalam Perang Padri. Pilih pernyataan yang paling tepat menggambarkan taktik perang yang diterapkan oleh pemberontak.
 - A. Pemberontak Padri mengandalkan taktik gerilya, memanfaatkan medan pegunungan untuk melancarkan serangan mendadak.
 - B. Strategi pemberontak Padri melibatkan aliansi militer dengan Belanda untuk menghadapi pihak pemberontak lainnya di daerah Jawa.
 - C. Pihak Padri lebih fokus pada pertempuran terbuka dan penggunaan pasukan besar dalam menentang kekuatan militer Belanda.
 - D. Taktik pemberontak Padri terpusat pada perundingan damai dengan pemerintah Hindia Belanda.

4. Analisislah strategi perang yang diterapkan oleh pihak yang pemberontak dalam Perang Diponegoro. Pilih pernyataan yang paling tepat menggambarkan taktik perang yang digunakan oleh Pangeran Diponegoro dan pasukannya.

- A. Pangeran Diponegoro lebih suka menggunakan taktik konvensional dengan pertempuran terbuka di dataran rendah.
- B. Taktik perang gerilya menjadi kunci dalam upaya perlawanan Diponegoro, memanfaatkan medan pegunungan dan hutan.
- C. Pihak Diponegoro menandatangani aliansi militer dengan Belanda untuk memperkuat posisi perang mereka.
- D. Strategi utama Diponegoro adalah mengandalkan pasukan besar untuk menyerang markas-markas militer Belanda.

5. Identifikasi tokoh pemimpin dalam Perang Padri dan jelaskan motivasinya dalam memberontak terhadap pemerintahan Hindia Belanda.

- A. Teuku Umar - Motivasi utamanya adalah ketidakpuasan terhadap kebijakan diskriminatif Belanda dan upaya mempertahankan adat istiadat Aceh.
- B. Pangeran Diponegoro - Memberontak karena ketidakpuasan terhadap campur tangan Belanda dalam urusan internal Jawa dan penolakan terhadap sistem pemerintahan sentralistik.
- C. Kapitan Pattimura - Melawan Belanda karena penindasan terhadap hak-hak Maluku dan upaya memperjuangkan kemerdekaan wilayahnya.
- D. Cut Nyak Dhien - Motivasinya adalah melawan Belanda yang merampas kebebasan dan hak-hak rakyat Aceh, serta pembelaan terhadap agama Islam.

6. Kenali tokoh pemimpin dalam Perang Pattimura dan jelaskan motif perlawanannya terhadap pemerintahan kolonial Belanda.

- A. Pattimura - Memberontak karena ketidakpuasan terhadap sistem pajak yang memberatkan dan pemerasan oleh Belanda di Maluku.
- B. Raden Saleh - Pemberontak yang menentang penindasan Belanda dan memimpin gerakan untuk mempertahankan budaya Jawa.
- C. Haji Misbach - Motivasinya adalah memerangi Belanda karena penindasan terhadap masyarakat Minangkabau dan sistem tanam paksa.
- D. Kiai Mojo - Memimpin perlawanan karena merasa hak-hak dan kebebasan umat Islam terancam oleh pemerintahan kolonial Belanda.

7. Identifikasi tokoh pemimpin dalam Perang Diponegoro dan jelaskan motivasinya dalam memberontak terhadap pemerintahan Hindia Belanda.

- A. Raden Ajeng Kartini - Memimpin perlawanan untuk menegakkan hak-hak perempuan dan melawan kolonialisme Belanda di Jawa.
- B. Sultan Hasanuddin - Memimpin pemberontakan karena ketidakpuasan terhadap pengurangan hak istimewa Bugis oleh Belanda.
- C. Pangeran Diponegoro - Memberontak karena ketidakpuasan terhadap campur tangan Belanda dalam urusan internal Jawa dan penolakan terhadap sistem pemerintahan sentralistik.

D. Tjilik Riwut - Memimpin perlawanan untuk mengamankan hak-hak Dayak dan menolak dominasi Belanda di Kalimantan.

8. Dalam konteks perbandingan, apa persamaan dalam taktik perang yang digunakan oleh pihak yang memberontak dalam Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro?

- A. Pemberontak menggunakan taktik gerilya untuk melawan pasukan kolonial.
- B. Pemberontak mengejar aliansi dengan pihak asing untuk memperoleh dukungan.
- C. Pemberontak cenderung melakukan pertempuran terbuka dan terstruktur.
- D. Pemberontak lebih fokus pada diplomasi dan perundingan damai.

9. Apa dampak pentingnya perlawanan dalam Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro terhadap identitas nasional Indonesia?

- A. Menciptakan divisi internal yang mendalam di antara masyarakat.
- B. Memberikan kontribusi positif terhadap ekonomi kolonial Belanda.
- C. Menumbuhkan semangat nasionalisme dan perlawanan terhadap penjajahan.
- D. Menciptakan ketidakpastian politik dan ketidakstabilan di wilayah tersebut.

10. Bagaimana pesan-pesan dari peristiwa dalam Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari?

- A. Menunjukkan bahwa konflik selalu menghasilkan kekacauan tanpa solusi.
- B. Mengajarkan bahwa perlawanan terhadap penindasan memerlukan kerjasama lintas suku dan agama.
- C. Menyarankan bahwa pemberontakan selalu membawa dampak ekonomi yang negatif.
- D. Mencerminkan bahwa perang adalah satu-satunya cara untuk mencapai perubahan dalam masyarakat.

11. Apa pelajaran yang dapat dipetik dari kegigihan Pangeran Diponegoro, Pattimura, dan para pemberontak Padri dalam menghadapi rintangan?

- A. Kesetiaan buta terhadap tradisi lokal adalah kunci kesuksesan.
- B. Perubahan sosial hanya dapat dicapai melalui tindakan keras.
- C. Kemandirian dan keberanian adalah faktor kritis dalam perjuangan.
- D. Politik kompromi selalu lebih efektif daripada tindakan keras.

12. Apakah dampak jangka panjang dari Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro terhadap hubungan antara pemerintah dan masyarakat di Indonesia?

- A. Memperkuat kepercayaan masyarakat pada pemerintah pusat.
- B. Menciptakan ketidakstabilan politik dan ketidakpercayaan terhadap pemerintah.
- C. Mendorong partisipasi masyarakat dalam kebijakan pemerintah.
- D. Menyebabkan pengembangan hubungan yang harmonis antara pemerintah dan masyarakat.

13. Bagaimana Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro memengaruhi pembentukan identitas nasional Indonesia?

- A. Mendorong penyatuan identitas nasional dengan menghancurkan keberagaman lokal.
- B. Membangun fondasi kuat untuk identitas nasional dengan menekankan keanekaragaman budaya.
- C. Menyebabkan hilangnya identitas lokal dan menggantinya dengan identitas nasional yang homogen.
- D. Tidak memiliki dampak signifikan pada pembentukan identitas nasional.

14. Bagaimana kondisi sosial pada Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro memengaruhi sikap masyarakat dalam memberontak terhadap Hindia Belanda?

- A. Masyarakat yang terisolasi sosial lebih cenderung untuk mendukung Belanda.
- B. Ketidakpuasan terhadap ketidakadilan sosial mendorong masyarakat untuk memberontak.
- C. Kondisi sosial yang stabil menghambat masyarakat untuk terlibat dalam perlawanan.
- D. Dominasi kelas elit membuat masyarakat pasif dalam konflik tersebut.

15. Bagaimana perubahan sosial selama perang-perang tersebut memengaruhi keputusan masyarakat untuk tetap setia atau beralih dukungan?

- A. Perubahan sosial membuat masyarakat lebih setia terhadap Hindia Belanda.
- B. Perubahan sosial menyebabkan pemberontakan internal dan bergabung dengan pihak yang memberontak.
- C. Stabilitas sosial selama perang membuat masyarakat enggan beralih dukungan.
- D. Perubahan sosial tidak memiliki dampak signifikan pada keputusan masyarakat.

16. Bagaimana nilai-nilai kemanusiaan tercermin dalam tindakan para pemimpin Perang Padri?

- A. Pemimpin Padri menerapkan hukuman berat untuk mengekang perlawanan.
- B. Perlakuan adil terhadap tawanan perang menunjukkan nilai-nilai kemanusiaan.
- C. Pemimpin Padri acuh terhadap nasib penduduk sipil.
- D. Taktik perang kejam tidak mencerminkan nilai kemanusiaan.

17. Bagaimana nilai-nilai kemanusiaan tercermin dalam keputusan para pemimpin Perang Pattimura?

- A. Pattimura mengekang hak-hak sipil penduduk yang tidak setuju dengannya.
- B. Perlakuan hormat terhadap keberagaman budaya menunjukkan nilai-nilai kemanusiaan.
- C. Pendekatan kejam terhadap lawan-lawan politik mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan.
- D. Perlakuan adil dan tanpa diskriminasi terhadap rakyat menandakan nilai-nilai kemanusiaan.

18. Apa yang menjadi salah satu alasan utama perpecahan internal di antara pemberontakan dalam Perang Padri?

- A. Perselisihan terkait penentuan strategi perang.
- B. Perbedaan ideologi keagamaan di kalangan pemberontak.
- C. Ketidakpuasan terhadap pemimpin pemberontak.
- D. Kontroversi terkait pembagian hasil perang.

19. Bagaimana pemahaman terhadap perlawanan terhadap pemerintahan Hindia Belanda dapat membedakan Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro?

- A. Dalam Perang Padri, perlawanan lebih berfokus pada masalah ekonomi, sementara di Perang Pattimura dan Perang Diponegoro lebih pada kebebasan beragama.
- B. Perang Padri melibatkan perlawanan lokal terhadap dominasi Belanda, sedangkan Perang Pattimura melibatkan perlawanan di wilayah Maluku, dan Perang Diponegoro melibatkan perlawanan di Jawa Tengah.
- C. Perang Pattimura dan Perang Diponegoro lebih menekankan pada keinginan untuk meraih kemerdekaan, sedangkan Perang Padri terutama dipicu oleh ketidakpuasan terhadap sistem pajak.
- D. Perang Diponegoro melibatkan perlawanan keagamaan, sedangkan Perang Padri dan Perang Pattimura lebih menekankan pada penolakan terhadap penindasan politik.

20. Apa perbedaan mendasar dalam cara memahami tujuan perlawanan dalam Perang Padri, Perang Pattimura, dan Perang Diponegoro?

- A. Tujuan Perang Diponegoro lebih terkait dengan pemeliharaan kebudayaan Jawa, sedangkan Perang Padri dan Perang Pattimura lebih terfokus pada aspek ekonomi.
- B. Perang Pattimura bertujuan untuk memperjuangkan kemerdekaan Maluku, sementara Perang Diponegoro dan Perang Padri lebih menekankan pada keadilan sosial.
- C. Perang Diponegoro mengedepankan aspek keagamaan, sedangkan Perang Padri lebih menekankan pada pemberontakan lokal terhadap penindasan.
- D. Perang Padri dan Perang Diponegoro memiliki tujuan serupa untuk mendirikan negara merdeka, sementara Perang Pattimura lebih berfokus pada autonomi wilayah.

Lampiran 10 RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTSN 1 Pasuruan	Kelas/Semester	: VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Alokasi Waktu	: 80 Menit
Materi Pokok	: Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro).		

A. KOMPETENSI INTI

- **KI 3:**
Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- **KI 4:**
Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. KOMPETENSI DASAR

- **3.4**
Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
- **4.4**
Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda.
- Memahami dan merasakan kondisi saat *Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)* melalui metode bermain peran.

Media Pembelajaran & Sumber Belajar	
Media	Sidol, Papan tulis, Laptop
Sumber Belajar	Buku Siswa IPS kelas VIII, Buku IPS lain yang relevan, internet dan sumber lain yang relevan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pembuka (15 menit)
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.
--

Kegiatan Inti (50 Menit)

KEGIATAN LITERASI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati dan membaca terkait materi <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .

CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)

Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .
--

COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

Peserta didik berdiskusi terkait peragaan bermain peran dan jawaban lembar kerja siswa.

CREATIVITY (KREATIVITAS)

Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup (15 menit)

Peserta didik dan guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
--

Guru menutup pembelajaran dengan doa

E. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- Penilaian Pengetahuan; Teknik Penilaian: Tes Uraian
- Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktek

Pasuruan, 6 Maret 2024

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Iflakhah S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197009062005012004

Mahasiswa

Silfia Salsabila
NIM. 200102110054

Lampiran 11 RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTSN 1 Pasuruan	Kelas/Semester	: VIII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Alokasi Waktu	: 80 Menit
Materi Pokok	: Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro).		

F. KOMPETENSI INTI

- **KI 3:**
Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- **KI 4:**
Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

G. KOMPETENSI DASAR

- **3.4**
Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.
- **4.4**
Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

H. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda.
- Memahami dan merasakan kondisi saat *Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)* melalui metode bermain peran.

Media Pembelajaran & Sumber Belajar	
Media	Sidol, Papan tulis, Laptop
Sumber Belajar	Buku Siswa IPS kelas VIII, Buku IPS lain yang relevan, internet dan sumber lain yang relevan

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pembuka (15 menit)
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .

Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.
--

Kegiatan Inti (50 Menit)

KEGIATAN LITERASI

Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati dan membaca terkait materi <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .

CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)

Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .
--

COLLABORATION (KERJASAMA)

Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok siswa untuk melakukan bermain peran dan menjawab pertanyaan dalam lembar kerja siswa seputar materi <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> .
--

COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

Peserta didik berdiskusi terkait peragaan bermain peran dan jawaban lembar kerja siswa.

CREATIVITY (KREATIVITAS)

Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda (Perang Pattimura, Perang Padri dan Perang Diponegoro)</i> . Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Penutup (15 menit)

Peserta didik dan guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
--

Guru menutup pembelajaran dengan doa

J. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- Penilaian Pengetahuan; Teknik Penilaian: Tes Uraian
- Penilaian Keterampilan; Penilaian Praktek

Pasuruan, 6 Maret 2024

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Iflakhah S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197009062005012004

Mahasiswa

Silfia Salsabila
NIM. 200102110054

Lampiran 12 Uji Kesukaran

		Statistics																			
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		,90	,90	,90	,83	,83	,93	,70	,67	,90	,97	,97	,83	,90	,70	,80	,70	,77	,77	,97	,77

Lampiran 13 Uji Daya Beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	15,80	18,028	,490	,905
soal2	15,80	17,683	,629	,902
soal3	15,80	17,683	,629	,902
soal4	15,87	17,568	,528	,904
soal5	15,87	17,568	,528	,904
soal6	15,77	17,840	,693	,902
soal7	16,00	17,379	,461	,907
soal8	16,03	16,654	,640	,901
soal9	15,80	17,683	,629	,902
soal10	15,73	18,271	,695	,904
soal11	15,73	18,271	,695	,904
soal12	15,87	17,499	,551	,904
soal13	15,80	17,683	,629	,902
soal14	16,00	16,828	,613	,902
soal15	15,90	16,990	,666	,900
soal16	16,00	17,655	,387	,909
soal17	15,93	17,651	,430	,907
soal18	15,93	17,306	,531	,904
soal19	15,73	18,271	,695	,904
soal20	15,93	17,168	,571	,903

Lampiran 14 Uji Normalitas

Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
HASIL BELAJAR SISWA	pretest_eks	,147	31	,088	,952	31	,177
	posttest_eks	,168	31	,027	,951	31	,164
	pretest-kontrol	,132	31	,182	,959	31	,270
	posttest-kontrol	,171	31	,022	,942	31	,096

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,908	20

Lampiran 16 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	7,522	1	60	,008
	Based on Median	6,750	1	60	,012
	Based on Median and with adjusted df	6,750	1	55,187	,012
	Based on trimmed mean	7,611	1	60	,008

Lampiran 17 Uji Paired Sample T-Tes

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	pretest-eks - posttest-eks	-15,161	7,581	1,362	-17,942	-12,381	-11,135	30	<,001
Pair 2	pretest-kontrol - posttest-kontrol	-12,742	9,647	1,733	-16,280	-9,203	-7,354	30	<,001

Lampiran 19 Dokumentasi









KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/09/2024

di berikan kepada:

Nama : Silfia Salsabila

NIM : 200102110054

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Karya Tulis : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS
Di MTs Negeri 1 Pasuruan


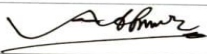
Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.


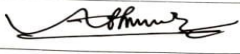


Lampiran 21 Bukti Konsultasi

Buku Kepenasihatan Akademik Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial | PIPS

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


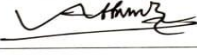
Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 13-6-2024
Catatan Pembimbingan: - Perbaiki foto penulisan - Daftar pustaka →atur besar kecil dan spasiya - Pembahasan tambahkan lagi NB: semoga lancar sumber	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	


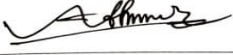
Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 9-8-2024
Catatan Pembimbingan: Kul Sidang	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) 54

Buku Kepenasihatan Akademik Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial | PIPS

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 13-5-2024
Catatan Pembimbingan: Lampiran ke bab 5	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan: 6-6-2024
Catatan Pembimbingan: Bab 9, dituntut serta teman lain kembangkan pembahasan pada bab 5 Perbaiki dan rujuk	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) 53

Lampiran 22 Biodata Penulis



Nama : Silfia Salsabila
 NIM : 200102110054
 Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 16 Januari 2001
 Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Tahun Masuk : 2020
 Alamat Rumah : Jalan Bengawan Solo No. 27 RT 03/RW 05
 Kelurahan Tembokrejo Kecamatan Purworejo Kota
 Pasuruan
 Alamat Email : silfiasalsa16@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

JENJANG	TAHUN MASUK	TAHUN KELUAR	TEMPAT
TK	2006	2008	TK Istana Harapan
SD	2008	2014	SDN Tembokrejo 2
SMP	2014	2017	SMPN 2 Pasuruan
SMA	2017	2020	SMAN 2 Pasuruan
Perguruan Tinggi	2020	2024	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

