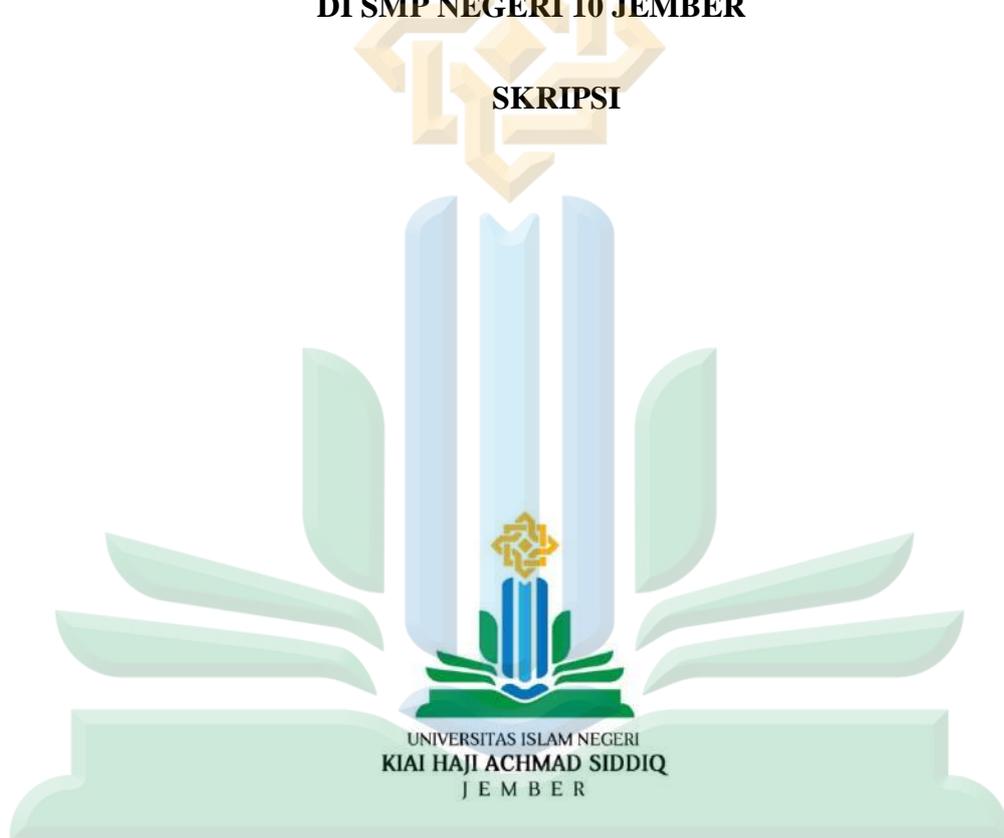


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
MATERI KEGIATAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI SMP NEGERI 10 JEMBER**

**SKRIPSI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Oleh :

**J E M B E R**

**Fara Rosalina**

**NIM : 212101090021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
MEI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
MATERI KEGIATAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI SMP NEGERI 10 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh :  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Fara Rosalina  
NIM : 212101090021  
J E M B E R

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
MEI 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
MATERI KEGIATAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI SMP NEGERI 10 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

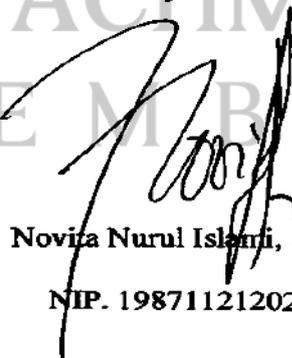
Disusun Oleh :

**Fara Rosalina**

NIM. 212101090021

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

  
Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd

NIP. 198711212020122002

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
MATERI KEGIATAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI SMP NEGERI 10 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu  
Tanggal : 28 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

FIKRI APRIYONO, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198804012023211026

ABDURRAHMAN AHMAD, M.Pd.  
NIP. 198805302023211017

Anggota

1. DR. RIF'AN HUMAIDI, M.PD. I

2. NOVITA NURUL ISLAM, M.Pd

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. ABDUL MU'IS, S.Ag., M.Si

NIP. 19730424200031005

## MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.”,  
(Qs. Al – Ahzab : 33 Ayat 21)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Al – Qur’an, Al – Ahzab : 33, Terjemahan. Departemen Agama RI, (Jakarta : Kementrian RI, 2019), hlm. 427

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya yang telah dilimpahkan kepada penulis. Dengan ini skripsi yang penulis buat dipersembahkan kepada orang-orang yang penulissayangi dan selalu memberikan dukungan serta do'aa yang luar biasa, diantaranya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta penulis, Bapak Muhammad Ainur Rosyid dan Ibu Nur Isti'annah yang sangat penulis sayangi, yang rela menghabiskan tenaganya setiap hari untuk membuat penulis selau merasa tercukupi dan bahagia, yang do'anya tidak pernah terhenti untuk penulis sehingga penulis bisa berada pada titik ini tanpa kekurangan apapun.
2. Kedua adik penulis Nur Azizah dan Fairus Naf'a yang sangat penulis cintai, yang selalu menjadi motivasi penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini, dan yang selalu penulis jadikan semangat setiap harinya untuk bisa menjadi sarjana yang dibanggakan oleh kedua adik penulis dikemudian hari.
3. Nenek penulis Ibu Misnah, yang selalu mengusahakan cucunya agar bisa menjadi seorang sarjana pendidikan yang diidamkan oleh beliau, yang do'anya mengalir deras untuk penulis supaya dikemudian hari penulis bisa menjadi sarjana yang sukses dan dapat mengangkat derajat keluarga.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

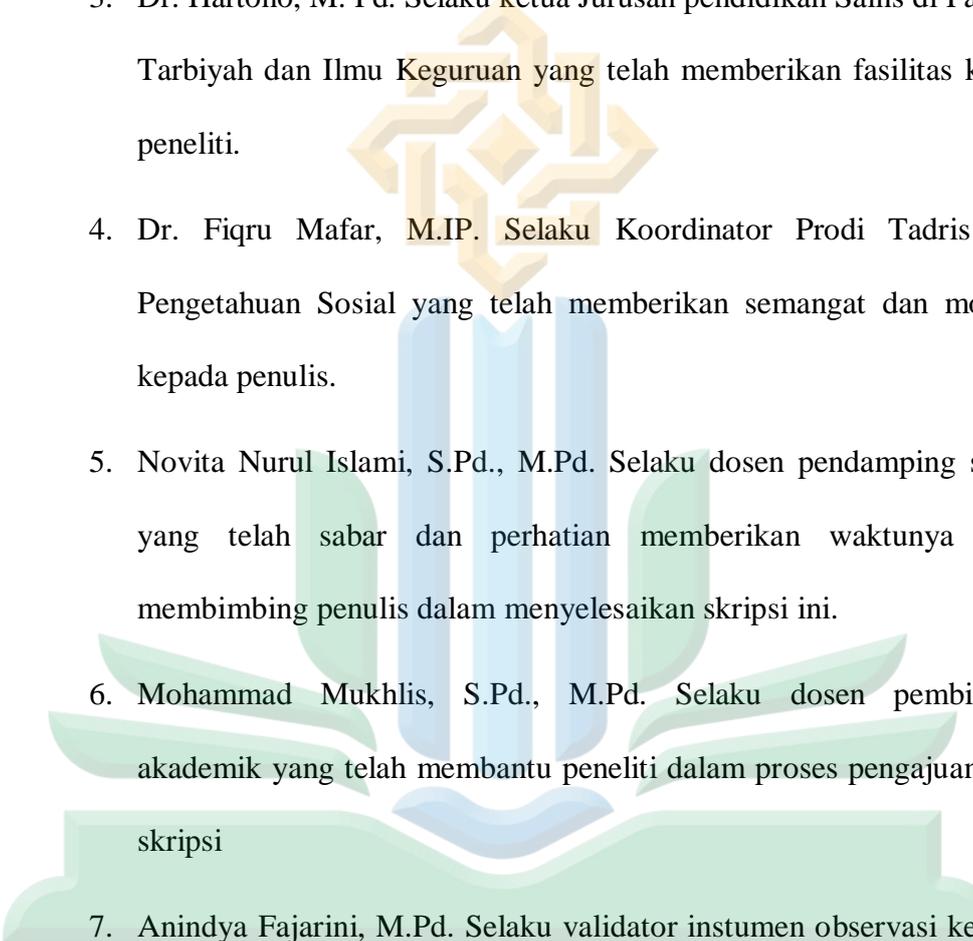
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT pencipta seluruh alam dan segala isinya, berkat Allah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita yaitu baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Setelah melalui proses yang panjang dalam menyusun skripsi ini, tiada kata yang pantas untuk diucapkan selain ungkapan rasa syukur yang tiada henti kepada-Nya. Keberhasilan dan kesuksesan penulis dapatkan dari berbagai pihak.

Sehingga, penulis menyampaikan ucapan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M.,CPEM. Selaku Rektor Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta Staf Rektor yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang baik kepada peneliti.
2. Dr. H. Abdul Muis S. Ag., M. Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyetujui skripsi ini.

- 
3. Dr. Hartono, M. Pd. Selaku ketua Jurusan pendidikan Sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti.
  4. Dr. Fiqru Mafar, M.IP. Selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
  5. Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pendamping skripsi yang telah sabar dan perhatian memberikan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
  6. Mohammad Mukhlis, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu peneliti dalam proses pengajuan judul skripsi
  7. Anindya Fajarini, M.Pd. Selaku validator instrumen observasi kegiatan pembelajaran yang berkenan membantu proses validasi instrumen penelitian dalam skripsi ini.
  8. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman kepada penulis.
  9. Dra. Rini Suswanti Heruwati. Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
  10. Chafi Insanuar, S.Pd. Selaku guru IPS yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti untuk keperluan skripsi ini.

11. Seluruh siswa kelas VII A dan VII C yang berkontribusi dalam penelitian didalam kelas yang dilakukan untuk kebutuhan skripsi ini.

12. Semua teman baik penulis, Arin, Ayu, Risalah, Nely, Alfina, Ira, Toy, Silvi, dan Ira yang dukungannya tidak pernah terhenti kepada penulis. Dulur-dulur IKMAMEBA yang selalu menemani lika-liku penulis selama di kota rantau untuk menyelesaikan pendidikan ini dalam keadaan baik.

Akhirnya tiada balasan yang dapat penulis berikan kecuali do'a semoga amal baik yang telah dilakukan mendapat balasan yang sebaik-baiknya dan semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, atau segala kekurangan dan kekhilafan penulis, dengan sepenuh hati penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Maka dari itu penelulis mengharapkan kritik dan saran guna membangun kesempurnaan pada skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
JEMBER

Jember, 18 April 2025

Penulis

## ABSTRAK

Fara Rosalina, 2025 : *Pengaruh Model Pembelajaran Role playing Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember*

**Kata Kunci : Model Pembelajaran, Model Role playing, Hasil Belajar**

Dalam pendidikan kualitas peserta didik menjadi hal penting yang diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diidamkan. SMP Negeri 10 Jember merupakan sekolah yang kerap menerapkan model pembelajaran yang konvensional saja sehingga menjadikan antusias belajar siswa menurun dan mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar siswa disini diukur melalui aspek kognitif dengan mengukur pengetahuan mereka mengenai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maka akan diketahui pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa di aspek kognitif ini memerlukan model pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini membahas mengenai permasalahan yakni Apakah Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Model Pembelajaran *Role playing* Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember. Dengan adanya perubahan model pembelajaran yang digunakan didalam kelas VII akan dilihat melalui peningkatan pengetahuan siswanya, yang kemudian akan diukur dalam hasil belajar secara kognitif.

Dengan ini penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre - experimental*. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah *One Group Pretest Posttest* yaitu desain penelitian dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dalam satu kelas saja. Dalam pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Kemudian setelah itu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis.

Hasil analisis data dalam penelitian menggunakan *paired sample T – test* yang diperoleh sig (2 tailed) yakni  $<0,001$ , sehingga menjadikan nilai yang di analisis  $<0,05$  dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak sehingga hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember.

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	
Lembar Persetujuan Pembimbing .....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Motto .....	iii
Persembahan.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Abstrak.....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Ruang Lingkup Masalah.....	12
1. Variabel Penelitian .....	12
2. Indikator Penelitian .....	14
F. Definisi Operasional.....	15
G. Asumsi Penelitian.....	17

H. Hipotesis .....	17
I. Sistematika Penulisan .....	19
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	21
B. Kajian Teori .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	56
B. Populasi dan Sampel .....	58
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	60
D. Uji Instrumen Penelitian .....	63
E. Analisis Data .....	72
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>77</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	77
B. Penyajian Data .....	81
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis .....	86
D. Pembahasan .....	91
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>98</b>
A. Simpulan .....	98
B. Saran - Saran .....	99

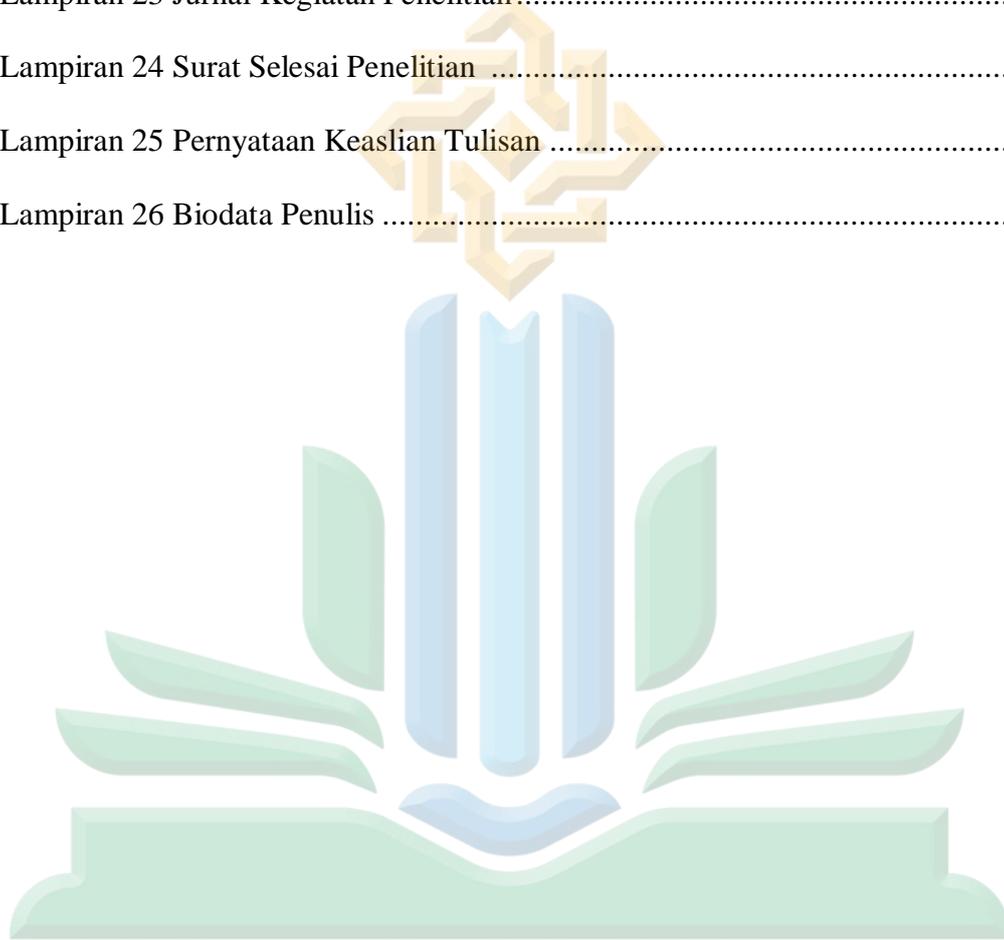
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdalu .....	31
Tabel 3.1 Keadaan Populasi .....	59
Tabel 3.2 Instrumen lembar hasil belajar siswa .....	63
Tabel 3.3 Indeks Validasi.....	64
Tabel 3.4 Hasil Uji Validasi .....	64
Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	66
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas .....	67
Tabel 3.7 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	68
Tabel 3.8 Hasil Daya Beda.....	70
Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Pendidik SMP Negeri 10 Jember.....	80
Tabel 4.2Jumlah Kelas SMP Negeri 10 Jember .....	80
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 10 jember .....	81
Tabel 4.4 Data Hasil Pretest Kelas VII C .....	82
Tabel 4.5 Data Hasil Posttest Kelas VII C.....	84
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	87
Tabel 4.7 Hasi Rekapan Uji Normalitas .....	87
Taembl 4.8 Hasil Tes Uji Homogenitas.....	88
Taembl 4.9 Perhitungan Independent Sample T. Test.....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks Penelitian .....	107
Lampiran 2 Daftar Siswa dan Nilai Ulangan Harian .....	108
Lampiran 3 Uji Validitas.....	110
Lampiran 4 Uji Reliabilitas .....	111
Lampiran 5 Uji Tingkat Kesukaran .....	112
Lampiran 6 Uji Daya Beda.....	113
Lampiran 7 Uji Independent T Test dan Hipotesis.....	114
Lampiran 8 Lembar Observasi .....	115
Lampiran 9 Lembar Validasi Observasi .....	118
Lampiran 10 Lembar Dokumentasi.....	119
Lampiran 11 Lembar Validasi Dokumentasi .....	120
Lampiran 12 Lembar Uji Tes .....	122
Lampiran 13 Lembar Tes (Pre Test dan Post Test).....	128
Lampiran 14 Kisi Kisi Soal Pre Test dan Post Test.....	133
Lampiran 15 Hasil Pretest – Posttest Nilai Terbesar .....	138
Lampiran 16 Hasil Pretest – Posttest Nilai Terkecil.....	144
Lampiran 17 Hasil LKPD Siswa Kelas VII C.....	150
Lampiran 18 Lembar Validasi Soal.....	152
Lampiran 19 Modul Pembelajaran .....	154
Lampiran 20 Lembar Validasi Modul Pembelajaran.....	172
Lampiran 21 Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas VII C.....	174
Lampiran 22 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	176

Lampiran 23 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	177
Lampiran 24 Surat Selesai Penelitian .....	178
Lampiran 25 Pernyataan Keaslian Tulisan .....	179
Lampiran 26 Biodata Penulis .....	180



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu mekanisme penting yang di dalamnya terdapat berbagai macam runtutan kegiatan yang dibuat dengan penyesuaian kondisi individunya guna dijadikan sebagai bekal dalam kehidupan sosial, setiap negara menjadikan kualitas pendidikan sebagai patokan bagi kemajuan negaranya sehingga pendidikan yang baik sangat diperjuangkan diberbagai negara. Pendidikan akan selalu hadir dengan kegiatan belajar mengajar yang berisikan usaha yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik untuk mencapai perkembangan peserta didik yang diinginkan. Pendidik dan peserta didik akan selalu dikaitkan dalam dunia pendidikan karena keduanya merupakan pilar penting yang menjadi acuan jalannya suatu kegiatan yang ada di dalam pendidikan.

Dalam artian luas pendidik merupakan orang yang diberikan tanggung jawab untuk membagikan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman diberbagai lingkungan baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat. Sedangkan peserta didik memiliki makna yaitu orang yang memerlukan perkembangan potensi diri yang kemudian akan didapatkan melalui kegiatan pembelajaran yang tersedia pada jalur dan jenjang pendidikan tertentu.<sup>1</sup> Peserta didik dan pendidik menjadi elemen penting yang ada dalam pendidikan, pendidik harus selalu mampu

---

<sup>1</sup> M Ramli, "Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik," *Tarbiyah Islamiyah* 5, no. 1 (2015): 61–85, <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>.

mengembangkan peserta didiknya dengan baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya, karena berhasilnya pendidikan dilihat dari seberapa bagus kualitas peserta didiknya. Sebagaimana yang tertulis dalam Al-Qur'an Surat Ash-Shaf ayat 4 :

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَانَهُمْ بُنْيَانٌ مَرْصُومٌ

yang memiliki arti “Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur, seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh”.<sup>2</sup>

Dalam ayat ini menggambarkan pentingnya kerjasama, keteraturan, dan kesatuan dalam tindakan. Meskipun konteks ayat berkaitan dengan jihad fisik di jalan Allah, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sangat relevan dalam konteks pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi dan peran aktif siswa. Model pembelajaran *Role playing* (bermain peran) merupakan salah satu pendekatan yang mendorong siswa untuk bekerja sama, memahami peran masing-masing dalam skenario tertentu, dan membentuk pemahaman melalui interaksi sosial dan praktik langsung. Dalam *Role playing*, siswa belajar untuk menyampaikan ide, mendengarkan, dan menghargai perspektif orang lain dalam satu tujuan bersama—yang sejajar dengan pesan QS Ash-Shaff ayat 4: keterpaduan dan kekompakan dalam mencapai tujuan mulia.

---

<sup>2</sup> Al-Qur'an, Ash – Shaff : 4, Terjemahan. Departemen Agama RI, (Jakarta : Kementerian Agama RI, 2019), hlm. 561

Dengan kata lain, model pembelajaran *Role playing* mencerminkan semangat barisan yang teratur dan kokoh, seperti yang dicintai Allah dalam ayat tersebut. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal materi, tetapi juga untuk memahami peran mereka dalam pembelajaran aktif dan kolaboratif. Nilai ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal pengetahuannya.<sup>3</sup>

Untuk mencapai pada kualitas peserta didik yang bagus dibutuhkan konsep belajar mengajar yang benar. Menurut Abdur Rahman terdapat 7 unsur dalam pendidikan yang salah satunya yakni terdapat alat dan metode pendidikan, maka selain pendidik dan peserta didik yang termasuk dalam unsur terpenting dalam pendidikan dibuatnya metode pendidikan juga penting, metode digunakan sebagai cara untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.<sup>4</sup> Metode pembelajaran dibuat pendidik sebagai cara untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar

mengajar, adpun terkait keseluruhan urutan alur dan langkah-langkah kegiatan pembelajarannya disebut dengan model pembelajaran. Membahas lebih dalam mengenai model pembelajaran yakni dapat didefinisikan secara meluas bahwa model pembelajaran dibuat sebagai kerangka yang kemudian menjelaskan prosedur secara sistematis, model pembelajaran yang kemudian akan menentukan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, dan hal ini akan mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang

---

<sup>3</sup> Mia Roswantika Nurrohmah and Akhmad Syahid, "Tujuan Pendidikan Perspektif Al-Quran Dan Pendidikan Barat," *Attractive : Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 34, <https://doi.org/10.51278/aj.v2i2.48>.

<sup>4</sup> Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

dilaksanakan dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, maka perludanya peninjauan terkait kesesuaian penggunaan model pembelajaran dengan kondisi peserta didik dan lingkungan belajar mengajarnya.<sup>5</sup>

Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang definisi dari pembelajaran yakni pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.<sup>6</sup> Maka dikatakan bahwa pembelajaran dengan beberapa sistematis kegiatan akan memiliki nama pembelajaran yang kerap dikenal dengan model pembelajaran, menggunakan urutan dan pengaturan tersendiri dalam kegiatan belajar mengajarnya, berkaitan dengan ini pembelajaran akan selalu memiliki permasalahan mengenai kondisi siswa yang kurang bergairah dalam belajar sehingga memerlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa juga kondisi lingkungan kelasnya.

Beberapa permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah mengenai hasil belajar siswa, tidak semua mata pelajaran diminati oleh siswa dan pendidik memiliki tugas untuk menumbuhkan minat belajar siswa melalui model pembelajaran yang dirancangnya. Salah satu sekolah yang memiliki permasalahan terkait minat belajar terfokus pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah SMP Negeri 10 Jember, dan kurangnya

---

<sup>5</sup> M. Sobry Sutikno, *Metode & Model - Model Pembelajaran*, 2019.

<sup>6</sup> Abas Asyafah, "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)," *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 21, <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.

minat belajar ini mempengaruhi hasil belajar siswanya. SMP Negeri 10 Jember merupakan sekolah dengan akreditasi A yang berada di Kabupaten Jember, dengan total kelas VII berjumlah (8), Kelas VIII berjumlah (8), kelas IX berjumlah (8). Pembelajaran IPS yang dilaksanakan disekolah ini kerap menggunakan model pembelajaran ceramah yang tergolong monoton, sehingga kemudian mempengaruhi hasil belajar IPS. Berdasarkan pernyataan dari guru mata pelajaran IPS kelas VII mengungkapkan bahwa model pembelajaran yang sering digunakan dalam kelas memang lebih ke arah konvensional artinya masih sering menggunakan model ceramah dan diskusi kelompok. Dan dikatakan beliau bahwa memang hasil belajar IPS di SMP Negeri 10 Jember tergolong rendah hampir rata disemua kelas, sehingga peningkatan hasil belajar IPS menjadi tantangan bagi guru IPS disekolah ini, dan berdasarkan paparan dari salah satu siswa kelas VII C SMP Negeri 10 Jember mengatakan bahwa memang IPS menjadi permasalahan belajar baginya karena materi yang begitu banyak dan aspek yang ada di dalam bidang IPS tidak hanya perihal ilmu sosial saja tetapi mencakup ekonomi, geografi, sejarah dan lainnya membuat minat belajar IPS turun dan mempengaruhi nilai mereka, dan mereka mengatakan materi yang kerap sulit untuk dipahami adalah pada materi ekonomi. Pada dasarnya berhasil tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, dan untuk membuat hasil belajar siswa bagus penting tentunya meningkatkan minat dalam belajar, dengan adanya variasi model

pembelajaran akan memberikan tambahan minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Letari Widya menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* atau dikenal dengan bermain peran pada penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>7</sup> Pada penelitian yang lain oleh Fransiska Faberta menjelaskan mengenai penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik, dalam penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar dalam tiga ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.<sup>8</sup> Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijabarkan di atas dijelaskan bahwa menggunakan model pembelajaran *Role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar bahkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut taksonomi Bloom maka dikatakan bahwa indikator dalam hasil belajar meliputi tiga aspek yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Dan dalam penelitian ini menggunakan aspek utamanya yakni kognitif, aspek ini menjadi aspek utama karena keberhasilan pendidikan yang paling utama akan dilihat dari seberapa berpengetahuan siswa dalam materi pembelajarannya.<sup>9</sup>

Salah satu bidang studi yang ada di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah salah satu mata pelajaran yang memuat ilmu mengenai pola peningkatan kesadaran warga

<sup>7</sup> Lestari Widya Veronica Hasibuan, Voni Sinaga Christa, and Thesalonika Emelda, "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 217–23.

<sup>8</sup> Fransiska Faberta Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing," *Satya Widya* 34, no. 1 (2018): 62–76, <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>.

<sup>9</sup> Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar.*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.

negara dalam proses pembangunan, di dalam bidang ini terdapat beberapa muatanmateri seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, dan kewarganegaraan.<sup>10</sup> IPS adalah disiplin ilmu yang mempunyai kemampuan Applied Science, yang mana sebelum dilakukan proses pembelajaran dikelas seorang guru diharuskan menyusun perencanaan pembelajaran IPS dengan baik supaya dalam prosesnya berjalan dengan efektif, perencanaan tersebut meliputi tujuan, isi materi, metode pembelajaran, media pembeajaran, evaluasi pembelajaran.<sup>11</sup> Berdasarkan data yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 10 Jember mengenai nilai ulangan harian IPS di kelas VII C, didapatkan hasil bahwa dari total 33 siswa dengan jumlah perempuan 15 dan laki-laki 18 disimpulkan terdapat 8 siswa kelas VII C yang memperoleh nilai ulangan harian IPS sesuai nilai KKM, dan 25 siswa lainnya memperoleh nilai ulangan harian IPS di bawah KKM, maka dikatakan bahwa terdapat permasalahan hasil belajar di kelas VII C SMP Negeri 10 Jember.

Berdasarkan penjelasan dari Guru IPS Kelas VII menjelaskan bahwasannya dari total kelas VII yang berjumlah 8 kelas, didapati permasalahan terkait hasil belajar adalah pada kelas VII C, dibandingkan dengan kelas yang lain, banyak dari siswa kelas VII C memiliki permasalahan dalam hasil belajar, akan tetapi kelas ini tergolong kelas yang aktif dalam pembelajaran serta memiliki daya tanggap yang baik sehingga

---

<sup>10</sup> Rhoma Iskandar and Hanifah Nurulita, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (2023): 9818–22, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2895>.

<sup>11</sup> Moh Sutomo, *Perencanaan Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: BILDUNG, 2022). Blidung : 2022

kerap memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dengan model yang baru.

Beberapa permasalahan mengenai hasil belajar dapat diatasi dengan meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan cara itu siswa akan lebih bergairah dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun akan lebih baik. Salah satu model pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan adalah *Role playing* atau bermain peran, merupakan model pembelajaran yang mendramatiskan cara bertingkah laku dalam suatu hubungan sosial dalam hal ini pihak yang terlibat adalah siswa, dalam proses pembelajarannya siswa akan dilibatkan secara langsung sebagai pemain dalam model pembelajaran *Role playing*. Bermain peran ini merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk aktif dalam kegiatannya dengan cara memerankan suatu drama dalam kehidupan masyarakat dan kemudian drama tersebut dikaitkan dengan materi yang akan dibahas di dalam kelas.<sup>12</sup> Model pembelajaran *Role playing* ini dapat digunakan sebagai upaya pendidik mempengaruhi hasil belajar yang didapat oleh siswa. Menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan akan selalu diinginkan oleh setiap siswa.

Dalam era Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran abad ke – 21, siswa diuntut untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif,

---

<sup>12</sup> Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin, "Penerapan Model *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.

kolaboratif, dan komunikatif. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara mendalam, terutama ketika pembelajaran dilakukan secara pasif dan berpusat pada guru. Hal ini akan berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa dalam segi pemahaman konsep belajar.

Model pembelajaran *role playing* masih belum banyak dioptimalkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, khususnya di mata pelajaran tertentu seperti IPS. Selain itu, terbatasnya penelitian empiris mengenai pengaruh model ini di berbagai konteks pendidikan membuat kontribusi ilmiah dalam bidang ini dibutuhkan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Maka dari itu peneliti mengambil SMP Negeri 10 Jember sebagai objek penelitian dikarenakan berdasarkan paparan di atas disimpulkan bahwa terdapat permasalahan di hasil belajar siswa kelas VII, dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menetapkan sampel yang digunakan untuk menerapkan model pembelajaran *Role playing* adalah kelas VII C hal ini didasarkan pada rekomendasi dari guru mata pelajaran IPS dan dilihat bahwa hampir rata seluruh kelas VII mengalami permasalahan belajar, akan tetapi kelas VII C merupakan kelas dengan hasil belajar paling rendah dibandingkan dengan kelas VII yang lainnya, dan Kelas VII C memiliki keaktifan belajar yang baik sehingga dapat memudahkan peneliti dalam

menerapkan model pembelajaran *Role playing*, maka diambil sampel kelas VII C sebagai objek penerapan model pembelajaran *Role playing* peneliti. Dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* di kelas VII C diharapkan dapat menjadi perubahan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran IPS.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun di atas, maka dapat disimpulkan mengenai fokus penelitian ini, yakni Apakah Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Model *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di kelas VII SMP Negeri 10 Jember?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Yang Signifikan Model

*Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di kelas VII SMP Negeri 10 Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

#### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang akan diberikan kepada beberapa pihak setelah tulisan penelitian tersusun. Yang mana memiliki manfaat dalam hal teoritis ataupun dalam hal praktis, antara lain sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna setidaknya bagi bidang pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam beberapa permasalahan tentang materi yang ada pada bidang Ilmu pengetahuan sosial.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Universitas

Dari tulisan penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa referensi pengetahuan mengenai pengaruh model

pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10

Jember.

###### b. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi tahapan awal bagi peneliti dalam memperoleh pengetahuan baru, wawasan lebih luas, dan bekal untuk penelitian-penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi terhadap

hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember.

c. Bagi Pendidik

Dalam penelitian ini dapat digunakan oleh pendidikan untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar *di kelas* supaya lebih diminati oleh siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang diinginkan, serta diharapkan dengan penelitian ini mampu memberikan sumbangsih pemikiran, evaluasi, dan motivasi mengenai pengaruh model pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember.

d. Bagi Peserta Didik

Dari tulisan ini diharapkan mampu menjadi bahan belajar mandiri peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajarnya tentang

Materi Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan model *Role playing*.

### **E. Ruang Lingkup Masalah**

Ruang lingkup masalah merupakan penjelasan mengenai batasan sebuah subjek yang ada di dalam sebuah masalah, antara lain mencakup variabel penelitian dan indikator variabel.

#### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek fokus yang menjadi pusat perhatian dari penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Dalam sebuah penelitian diharuskan adanya variabel bebas dan variabel erikat,

variabel tersebut dibedakan karena terdapat hubungan antar variabel yang berbeda. Variabel bebas memiliki makna bahwa variabel ini menjadi alasan penyebab adanya suatu perubahan pada variabel yang lainnya dengan simbol (X). Sedangkan variabel terikat dengan simbol (Y) merupakan jenis variabel yang terkena dampak pengaruh dari variabel bebas.<sup>13</sup> Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang tercakup yakni antara lain sebagai berikut :

a. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini mencakup variabel bebas yang akan mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role playing* (X)

b. Variabel Terikat

Merupakan jenis variabel yang terkena efek atau pengaruh langsung dari variabel bebas, dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas VII pada materi kegiatan ekonomi (Y)

---

<sup>13</sup> Janna Miftahul Nilda, "Variabel Dan Skala Pengukuran Statistik," *Jurnal Pengukuran Statistik* 1, No. 1 (2021): 1–8.

## 2. Indikator Variabel

Sesudah tersusunnya variabel penelitian kemudian langkah selanjutnya yakni menuliskan beberapa indikator variabel yang dijadikan rujukan empiris dari penelitian, yang kemudian beberapa indikator variabel yang sudah dibuat ini dapat dijadikan acuan dalam membuat pertanyaan perihal angket, interview, dan observasi. Berikut beberapa indikator variabel yang dimaksud :

**Tabel 1.1**  
**Variabel Indikator**

Variabel	Indikator
Bebas (X) Model Pembelajaran <i>Role playing</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjadikan siswa berinteraksi secara langsung</li> <li>2. Memeragakan kondisi tertentu dengan penuh penghayatan</li> <li>3. Menjadikan suasana kelas yang menyenangkan</li> </ol>
Terikat (Y) Hasil Belajar	<p>Hasil belajar disini yakni dalam aspek pengetahuan (kognitif)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengenali dan mengetahui adanya konsep. Prinsip, fakta, atau suatu istilah tertentu</li> <li>2. Kemampuan siswa memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru</li> <li>3. Kemampuan siswa menguraikan situasi ke dalam unsur atau komponen yang memiliki keterkaitan</li> <li>4. Kemampuan siswa untuk menerapkan ide, metode, dan teoro, serta prinsip dalam situasi tertentu</li> <li>5. Kemampuan siswa dalam menghasilkan sesuatu dengan menggabungkan beberapa faktor yang berkaitan</li> <li>6. Kemampuan siswa untuk mengevaluasi keadaan tertentu</li> </ol>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator dalam penggunaan model pembelajaran *Role playing* adalah pengelolaan kondisi kelas yang mengharuskan adanya interaksi secara langsung antar siswa, dan pemberian kesempatan kepada seluruh siswa untuk ikut serta ke dalam pengelolaan kondisi kelas menggunakan model *Role playing*, sehingga akan menjadikan peningkatan dalam pemahaman siswa melalui proses pembelajaran yang disusun oleh guru.<sup>14</sup> Dan dalam penelitian ini menggunakan aspek utamanya yakni kognitif, aspek ini menjadi aspek utama karena keberhasilan pendidikan yang paling utama akan dilihat dari seberapa berpengetahuan siswa dalam materi pembelajarannya.<sup>15</sup>

#### F. Definisi Oprasional

Definisi Oprasional memiliki makna bahwa definisi ini dapat dijadikan sebagai dasar pengukuran secara empiris mengenai variabel penelitian dengan rumusan yang kemudian didasarkan kepada indikator variabel. Guna mengetahui arah penelitian yang dibuat oleh peneliti, berikut diuraikan variabel dari judul penelitian ini :

##### 1. Model Pembelajaran *Role playing*

Model pembelajaran *Role playing* merupakan model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan ruang kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar melalui bermain peran, dengan memerankan suatu kejadian atau tokoh tertentu di dalam

<sup>14</sup> Rony Wirachman and Ike Kurniawati, "Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role playing* Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif," *Inventa* 7, no. 1 (2023): 22, <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.

<sup>15</sup> Ropi and Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar*.

pembelajaran yang di kemas melalui kegiatan belajar mengajar didalam kelas. *Role playing* adalah jenis model pembelajaran aktif yang menitik beratkan pembelajaran kepada siswa, dengan menyusun sintak pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

## 2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil dari pembelajaran individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan hasil dari apa yang sudah dipelajari mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar dapat diperoleh melalui kegiatan tes yang diberikan oleh guru, dengan proses pembelajaran yang dibuat menggunakan model pembelajaran tertentu dan diberikan tes untuk mengukur seberapa besar hasil belajar siswa. Hal ini untuk mengetahui kemampuan

siswa setelah mendapatkan materi pembelajaran yang di jelaskan oleh guru.

Pada penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di dalam kelas memerlukan pembaruan model pembelajaran yang interaktif, dan model pembelajaran *Role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, dengan beberapa hal tersebut dapat dijadikan cara untuk menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, yang mana hasil belajar siswa dilihat melalui tes yang dilakukan oleh guru.

### G. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam beberapa kajian filsafat ilmu termasuk dalam kelompok ontologi, merupakan sesuatu yang membahas mengenai hakikat yang sedang ada, dan merupakan sesuatu yang bersifat abstrak dan konkret. Asumsi memiliki kegunaan sebagai dugaan atau perandaian terhadap suatu objek empiris untuk memperoleh pengetahuan, hal ini diperlukan sebagai arah serta landasan dalam kegiatan penelitian sebelum sesuatu yang akan diteliti terbukti kebenarannya.<sup>16</sup> Adapun asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi dapat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Jember.

### H. Hipotesis

Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sdah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban yang disajikan didasarkan kepada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>17</sup> Dikatakan bahwasannya pada penelitian ini terdapat dua hipotesis, yakni hipotesis nol dan hipotesis alternatif, sebagai berikut :

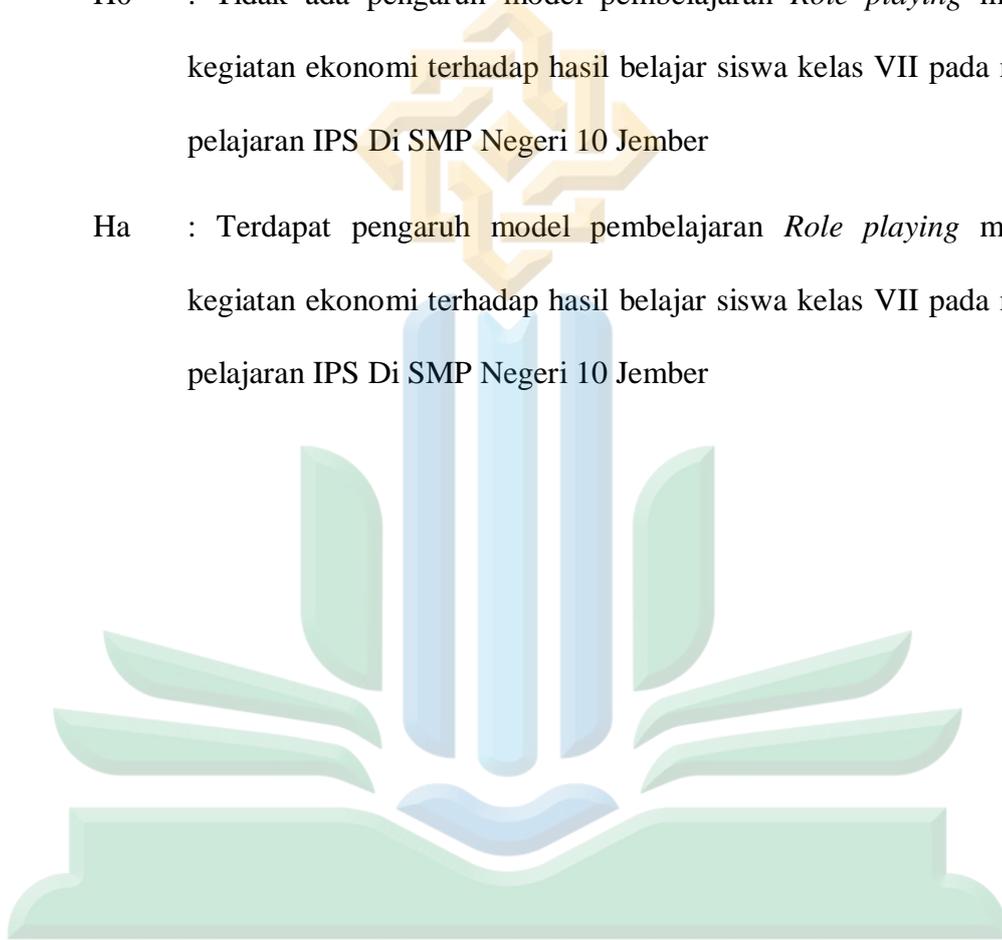
---

<sup>16</sup> Dkk Irfan, "Dasar Ilmu Pengetahuan Sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam Forum Ilmiah," *Forum Ilmiah* 15, no. 2 (2018): 290–99.

<sup>17</sup> sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan r & D* (ALFABETA : BANDUNG, 2013).

H<sub>0</sub> : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 10 Jember

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 10 Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi mengenai uraian alur analisis skripsi dari pendahuluan sampai kesimpulan, adapun pembahasan skripsi dimulai dari :

BAB I PENDAHULUAN, dalam pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, dalam bab ini meliputi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, selain itu pada bab ini berisi tentang kajian teori yang berisikan teori-teori mengenai pengaruh model pembelajaran *Role playing* materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember.

BAB III METODE PENELITIAN, dalam metode penelitian disini meliputi beberapa hal yakni, pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS, dalam bab ini meliputi beberapa poin yakni, gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BA V PENUTUP, penutup meliputi beberapa hal yakni, simpulan dan saran-saran.

Sistematika ini menjadikan patokan bagi peneliti dalam menulis skripsi, yang mana beberapa poin yang dijelaskan disini disusun sebagaimana mestinya dan berdasarkan data yang diperoleh oleh penulis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Disajikan beberapa penelitian terdahulu yang mana penelitian ini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, dengan adanya penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa penelitian yang sudah ada di beberapa waktu yang lalu.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yogi Nurfauzi, Risnawati, Dina Mayadiana, dan kawan-kawan pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Efektivitas Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka”.

Penelitian ini membahas mengenai suatu pembelajaran yang menggunakan model *Role playing* dan digunakan sekolah dalam rangka mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka. Dengan mengacu pada turunya hasil belajar siswa pada pembelajaran serta keaktifan siswa di dalam kelas yang perlu untuk diaktifkan kembali, hal ini dilihat dari kurangnya ketuntasan hasil belajar siswa yang hanya mencapai setengah dari nilai rata-rata yang harus didapat siswa, dengan kata lain banyak siswa dalam penelitian ini yang memperoleh nilai di bawah KKM sehingga perlu adanya strategi dalam pembelajaran untuk meningkatkannya. Dalam penelitian digunakan model pembelajaran *Role playing* sebagai upaya dalam meningkatkan

hasil belajar siswa yang sebelumnya tergolong rendah. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus yakni prasiklus, siklus 1, siklus 2, siklus 3. Lokasi dari penelitian ini adalah di SMP Negeri 29 Tangerang dengan sampel yang diambil yakni kelas VIII.

Berdasarkan perlakuan ke tiga siklus tersebut model pembelajaran *Role playing* mampu menambah akumulasi nilai dalam hasil belajar siswa, dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Dari penelitian yang dilakukan dan sudah dianalisis dikatakan bahwasannya penerapan model pembelajaran ini mampu menghidupkan aktifitas belajar siswa SMP Negeri 29 Tangerang.<sup>1</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mulya Yusnarti dan Lili Sutyaningsih tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini membahas mengenai keterbatasan akan kurangnya hasil belajar siswa dan memerlukan adanya perubahan dalam rutuan kegiatan pembelajaran yang sebelumnya diterapkan di kelas. model pembelajara yang tepat menurut penelitian ini dan efektif di terapkan di dalam kelas adalah model pembelajaran *Role playing*, menurut

---

<sup>1</sup> Yogi Nurfauzi et al., “Efektivitas Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 213–21.

penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Role playing* dianggap memiliki banyak kelebihan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan model pembelajaran *Role playing* menurut penelitian ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan mampu menambah semangat belajar siswa sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran siswa dengan mudah memahami sepenuhnya materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dimana dalam metode ini peneliti membagi subjek penelitian menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen disini merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, sedangkan kelas kontrol kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role playing* atau diperlakukan menggunakan model pembelajaran yang lainnya.

Adapun jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) merupakan jenis penelitian yang dalam proses pembelajarannya dilakukan secara sistematis, objektif, dan terkontrol guna memprediksikan beberapa kejadian dalam eksperimen semu. Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa juga lembar instrumen tes yang digunakan untuk mendapatkan data prestasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini memperoleh taraf signifikansi 5% yang mana  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel. Setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Role playing* dapat dilihat dari nilai rata-rata pada tes akhir yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar namun peningkatan tersebut terlihat dalam kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pada *post-test* adalah 80. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan dengan nilai 61,3. Dan hasil dari uji normalitas membuktikan bahwa penelitian ini berdistribusi normal, kemudian dalam uji homogenitas memperoleh taraf signifikansi 0,05. Dari hasil perhitungan selanjutnya nilai  $t$  hitung kemudian dibandingkan dengan nilai  $t$  tabel, dan hasil dari  $t$  tabel = 1,677 (uji dua pihak dengan interpolasi), maka bila  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  maka dikatakan hipotesis diterima, dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role playing* berlangsung terhadap hasil belajar siswa sehingga hipotesis dapat diterima. Saran dari penelitian ini adalah guru diharapkan mampu memahami langkah dalam model pembelajaran *Role playing* sehingga guru dapat memberin pembelajaran kepada siswa menggunakan model pembelajaran tersebut dengan baik.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Lili Sutyangsih Mulya Yusnarti, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan, 2021.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Saputri dan Yamin pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar”.

Penelitian ini membahas tentang mutu dalam pendidikan yang digunakan dengan berbagai upaya guru yang mengkreaitifkan pembelajaran agar menghidupkan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Dengan model pembelajaran *Role playing* dalam materi Bahasa Indonesia dipenelitian ini dianggap mampu menambah hasil belajar siswa, kelebihan dari model *Role playing* ini adalah mampu membuat daya tarik siswa untuk mengasah bakat yang ada pada dirinya, serta memberikan kebebasan siswa dalam mengambil keputusan secara tepat dan cepat, dan suatu permainan mampu menjadi kesempatan bagi pendidi dalam mempermudah pencapaian tujuan dari pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh dalam hasil belajar jika menerapkan model pembelajaran *Role playing* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MTs Raudlatul Muhtadin.

Penelitian ini menggunakan metode jenis *true eksperimental*, dengan kelas 7 A digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas 7 B sebagaikelas kontrol. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran model *Role playing* melalui beberapa tahapan yakni, tahap persiapan dengan mencari sampel penelitian, menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD lalu menyusun instrumen penelitian dan

mengujinya), kemudian yang kedua yakni memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, lalu memberikan tes kemampuan akhir berupa *post test* tentang materi yang digunakan dalam penelitian. Dari hasil uji coba yang dilakukan setelah kelas kontrol dan eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda saat kegiatan belajar mengajar dengan kelas eksperimen diberikan perlakuan belajar menggunakan model *Role playing* dan kelas kontrol menggunakan model selain *Role playing*, lalu kedua kelas tersebut diberikan *post-test* yang mana setelah dihitung diperoleh hasil yakni kelas eksperimen rata-rata nilai 80 dan kelas kontrol 62,4. Maka disimpulkan bahwasannya model pembelajaran *Role playing* mempunyai pengaruh dalam hasil belajar siswa karena  $T_{hitung} < T_{tabel}$ .

Model pembelajaran *Role playing* memiliki dampak dalam keadaan kelas saat pembelajaran karena dengan model *Role playing* kelas menjadi lebih aktif, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara, membaca, dan menyimak melalui model pembelajaran bermain peran.<sup>3</sup>

4. Penelitian oleh Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, Endang Nuryasana pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II”.

---

<sup>3</sup> Rahma Saputri and Yamin Yamin, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7275–80, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>.

Dalam penelitian ini membahas mengenai adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Role playing* di pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar Negeri Asemrowo II Surabaya. Model pembelajaran *Role playing* merupakan solusi dari permasalahan hasil belajar siswa, dengan berbagai kelebihan dari model ini akan menjadi cara untuk menyelesaikan permasalahan belajar Bahasa Indonesia, dengan model *Role playing* siswa dapat memperluas pola pikirnya untuk memahami, mengingat dan memperagakan dialog dari naskah yang akan dipelajari.

Penelitian model *Role playing* ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*), sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* yang mana siswa kelas 7 A dan B dijadikan sampel, kelas 7 A digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas B menjadi kelas eksperimen, Dengan satu kelas berisikan 25 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes yaitu *pre test*, *post tes*, dan dokumentasi. Dalam penelitian dilakukan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran dengan melakukan uji kevalidan kepada ahli sebelum soal diberikan kepada objek. Materi yang disampaikan kepada kedua kelas disamakan namun model pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol adalah model pembelajaran selain *Role playing*, dan untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh model pembelajaran *Role playing* dalam hasil belajar siswa maka memerlukan penggalan data dan pengolahan data

terlebih dahulu, dengan menggunakan SPSS Versi 2023 dalam pengolahan datanya, beberapa uji yang dilakukan menggunakan SPSS versi 23 ini adalah uji prasyarat, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dalam penelitian ini yang menggunakan model pembelajaran *Role playing* atau bermain peran memperoleh hasil yaitu nilai *post test* pada kelas yang diberikan perlakuan yakni 81 sedangkan nilai rata-rata dalam kelas yang tidak diberikan perlakuan adalah 60,6. Dalam perhitungan uji independent t test diperoleh nilai signifikansi 2-tailed sama dengan  $0,00 < 0,05$  sehingga dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, model pembelajaran dalam penelitian ini ketika menerapkan *Role playing* dimateri cerita fiksi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional atau tergolong pembelajaran dengan model ceramah. Beberapa saran dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Role playing* dapat digunakan sebagai cara untuk menjadikan pembelajaran lebih berhasil, model pembelajaran *Role playing* dapat dipilih guru dalam memodifikasi kelas supaya siswa lebih bersemangat dan tidak bosan serta mudah mencerna materi yang diberikan.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Destri Rosanni Sitanggang, Nancy Angelia Purba, and Esti Sirait, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 02 (2023): 453–61, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3044>.

5. Penelitian yang dibuat oleh Yulianto, Dkk pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Pengaruh Model pembelajaran *Role playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP”.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan terdapat pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model *Role playing* dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu yang mana menggunakan sampel kelas 7 D dan 7 E. Dalam penelitian ini menggunakan observasi terlebih dahulu guna mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Role playing* pada materi aritmatika sosial. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model ini kemudian disebar angket ke siswa dan menunjukkan hasil adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam belajar, hal ini dapat dilihat dari peneliti dalam sikap optimis dan tidak ragu-ragu dalam mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikatakan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Role playing* didalam kelas dapat memberikan pengaruh terhadap kepercayaan diri siswa dalam belajar karena praktik kegiatan yang menjadi konsep utama dalam model ini.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Agus Yulianto et al., “Pengaruh Model *Role playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 97–102, <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>.

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun, dan Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Nurfauzi, Dkk tahun 2023 dalam judul “Efektivitas mode pembelajaran <i>Role playing</i> dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa padakurikulum mereka”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan variabel terikat yang berbeda yakni aktivitas belajar siswa</li> <li>b. Menggunakan metode penlitia yang berbeda (PTK)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan sampel penelitian yang sama yakni siswa SMP</li> <li>b. Menggunakan varibael bebas yang sama (model pembelajaran <i>Role playing</i>)</li> </ul>
2	Mulya Yusnarti dan Lili Sutyarningsih pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Terhadap Hail Belajar Siswa Sekolah Dasar”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sampel yang digunakan berbeda (siswa SD)</li> <li>b. Menggunakan kelas kontrol dan eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan variabel terikat yang sama (Hasil Belajar)</li> <li>b. Menggunakan variabel bebas yang sama (Model Pembelajaran <i>Role playing</i>)</li> <li>c. Menggunakan metode penelitian yang sama (Kuantitaitf jenis Quasi Eksperimen)</li> </ul>
3	Rahma Saputri dan Yamin pada tahun 2022 dengan judul penelitian “PengaruhModel Pembelajaran <i>Role playing</i> Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siwa Sekolah Dasar”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sampel yang digunakan adalah siswa SD</li> <li>b. Materi yang digunakan berbeda (Bahasa Indonesia)</li> <li>c. Menggunakan metode kelas eksperimen dan kelas kontrol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan variabel terikat yang sama (Hasil Belajar)</li> <li>b. Menggunakan variabel bebas (Model Pembelajaran <i>Role playing</i>)</li> <li>c. Menggunakan metode penelitian kuantitatif</li> </ul>

4	Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, Endang Nuryasana pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role playing</i> Terhadap Hasil Belajar Baasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Sampel yang digunakan adalah siswa SD</li> <li>b. Materi yang digunakan berbeda (Materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan variabel terikat yang sama (Hasil Belajar)</li> <li>b. Menggunakan variabel bebas (Model Pembelajaran <i>Role playing</i>)</li> <li>c. Menggunakan metode penelitian yang sama (kuantitatif jenis quasi eksperimen)</li> </ul>
5	Yulianto, Dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh model <i>ole Playing</i> terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran matematika SMP”	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Variabel terikat berbeda yakni mengenai tingkat kepercayaan diri siswa</li> <li>b. Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yakni matematika</li> <li>c. Menggunakan tipe kelas kontrol dan kelas eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan variabel bebas yang sama (model pembelajaran <i>Role playing</i>)</li> <li>b. Menggunakan sampel yang sama yakni siswa SMP kelas VII</li> </ul>

Penelitian ini mengungkap kebaruan dalam penerapan model pembelajaran *Role playing* pada materi kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kebaruan dari penelitian ini dilihat dari beberapa aspek yakni, dalam konteks materi pembelajaran sebagian besar penelitian tentang model pembelajaran *Role playing* berfokus pada mata pelajaran bahasa, pendidikan

karakter, ataupun sejarah, Namun dalam penelitian ini mengaplikasikan model tersebut pada materi kegiatan ekonomi yang memiliki sifat konseptual dan membutuhkan pemahaman mendalam terkait proses ekonomi, peran pelaku ekonomi serta dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan kontribusi baru dalam penerapan *Role playing*. Dalam kebaruan ini peneliti tidak hanya berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif tetapi juga memberikan wawasan baru mengenai bagaimana model pembelajaran *Role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

## **B. Kajian Teori**

### **a. Model Pembelajaran *Role playing***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Role playing***

Menurut Helmiati mengartikan model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang terkonsep dari langkah awal hingga akhir dan disajikan sesuai karakter guru dalam mengajar, model pembelajaran merupakan bentuk konkret dari pelaksanaan suatu penekatan dalam pembelajaran. Dalam model pembelajaran terdapat dua bentuk yang sering ada di kegiatan belajar mengajar, yakni konvensional dan paikem. Kedua model ini memiliki perbedaan yang sangat signifikan, pada model konvensional umumnya berlangsung vertikal satu arah dengan proses belajar mengajar yang secara keseluruhan sumber belajarnya berasal dari guru dan diberikan kepada

siswa. Namun cara pandang ini sudah mulai ditinggalkan dalam dunia pendidikan karena pendidikan akan menjadi lebih optimal jika peserta didik terlibat aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar. setelah itu, akan muncul kesadaran akan pentingnya pembelajaran yang menggunakan pendekatan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (PAIKEM), berbeda dengan pembelajaran konvensional model PAIKEM ini peserta didik berperan penuh dalam kegiatan belajar mengajar yang mana akan menghayati, mengalami, dan menarik pelajaran dari pengalamannya belajar di kelas, dengan itu maka hasil belajar akan lebih melekat.<sup>6</sup>

Menurut Susan Elis dalam penelitian oleh Helmiati mengatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian langkah yang didasarkan pada berbagai teori dan hasil penelitian, mencakup alasan, prosedur, serta tindakan yang dijalankan oleh guru dan siswa.

Model ini juga dilengkapi dengan sistem pendukung dan metode evaluasi pembelajaran. Secara umum, model pembelajaran mencerminkan keseluruhan proses yang berlangsung dari awal hingga akhir kegiatan belajar, di mana peran aktif tidak hanya dipegang oleh guru, tetapi juga oleh siswa sebagai bagian penting dalam penggerak pembelajaran<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> HELMIATI, *MODEL PEMBELAJARAN*, 2012, 19.

<sup>7</sup> Yusuf et al., "The Effects of Problem-Based Learning with Character Emphasis and Naturalist Intelligence on Students' Problem-Solving Skills and Care," *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 (2019): 1–26.

Menurut Joyce & Weil yang dalam penelitian Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai dasar dalam merancang kurikulum jangka panjang, menyusun materi pembelajaran, serta membimbing proses belajar di kelas. Model ini berperan sebagai acuan bagi guru dalam memilih pendekatan yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa<sup>8</sup>

Menurut Adam Blatner yang dikutip oleh Kiromim Baroroh mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* disebut juga dengan sosiodrama, yang memiliki arti mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa yang nyata, atau beberapa kejadian yang mungkin akan terjadi dimasa yang akan datang.<sup>9</sup> Dinyatakan dalam buku Heru Subagyo yang berjudul "*Role playing*" dikatakan bahwa roleplay merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk memperoleh kesenangan,

---

<sup>8</sup> Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.

<sup>9</sup> "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role playing* – Kiromim Baroroh," 2025, 149–63.

dalam dunia pendidikan model ini merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik.<sup>10</sup> Model pembelajaran ini merupakan satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat dijadikan referensi bagi guru dalam mengolah kelas supaya mencapai tujuan pembelajarannya yang diinginkan. Beberapa model pembelajaran memiliki karakteristik kegiatan yang berbeda dan beberapa model pembelajaran juga dijadikan acuan untuk menumbuhkan suasana belajar yang variatif.

#### b. Tujuan Model Pembelajaran *Role playing*

Menurut Yulianto yang dikutip oleh Ni Kadek dan Gusti Ayu menerangkan bahwa model pembelajaran *Role playing* memiliki beberapa tujuan dalam pembelajaran yakni (1) digunakan sebagai cara supaya siswa mampu menghayati dan menghargai perasaan orang lain;

(2) Model pembelajaran ini dapat melatih sikap tanggung jawab; (3)

Model pembelajaran *Role playing* digunakan sebagai upaya untuk membuat keputusan secara mendadak dalam situasi didalam

kelompok; (4) Model pembelajaran *Role playing* bertujuan

merangsang kelas supaya mampu berpikir dan memecahkan masalah

di dalam kelas.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Heru Subagiyo, *Role Playing* (Direktorat Pembinaan SMK, 2013).

<sup>11</sup> Ni Kadek Depi Dumaini and Gusti Ayu Nanik Ardhiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia," *Lampuhyang* 14, no. 2 (2023): 169, <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>.

Lain dari pada itu model pembelajaran *Role playing* adalah suatu metode permainan adukatif yang digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu peran, tingkah laku, sikap, dan nilai dengan tujuan menghayati peran menjadi seseorang. Tujuannya dari penggunaan model ini adalah supaya siswa lebih memahami dan bisa mengalami langsung apa yang sedang dipelajari sehingga diharapkan dapat menjadi sumber peningkatan pengetahuan baru.<sup>12</sup> Menurut Brown dan Brummel yang dikutip oleh Anastasia Dewi menjelaskan beberapa tujuan dari model pembelajaran *Role playing* antara lain sebagai berikut; (1) mampu mengeksplorasi perasaan siswa; (2) dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, peserta didik memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai, sikap, serta berbagai persepsi yang dimilikinya (3) dengan penerapan model pembelajaran *Role playing*, siswa mampu mengasah sikap dan keterampilannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang sedang dihadapi (4) Model pembelajaran *Role playing* mampu menggali akar permasalahan yang sedang diperankan dengan memanfaatkan beragam teknik.<sup>13</sup>

Menurut Wahab yang dikutip Oleh Yogi Nurfauzi menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan model *Role playing* memiliki tujuan yang penting, bermain peran atau sebutnya *Role playing*

<sup>12</sup> Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role playing*."

<sup>13</sup> ANASTASIA DEWI ANGGRAINI, "Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Progresif*, 2018, 31.

merupakan metode pembelajaran yang dilakukan melalui peran yang telah ditentukan sebelumnya, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual serta menekan aspek tempat dan waktu dalam materi pembelajaran.<sup>14</sup>

Dari beberapa penjelasan mengenai tujuan dari model pembelajaran *Role playing* di atas disimpulkan bahwasannya model pembelajaran bermain peran ini akan selalu menitik beratkan proses pembelajaran sepenuhnya kepada siswa, yang mana siswa diarahkan untuk menirukan dialog yang diberikan oleh pendidik, dengan maksud supaya siswa dapat belajar mendemonstrasikan dan mampu mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan antar sosial.

### c. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Role playing*

Dalam dunia pendidikan model *Role playing* merupakan suatu model penguasaan dalam bahan pelajaran yang melalui pengembangan imajinasi dan menghayatan peran situasi tertentu oleh peserta didik, hal ini dilakukan dengan cara memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata maupun benda yang tidak hidup. Sistematis model pembelajaran *Role playing* antara lain sebagai berikut :

---

<sup>14</sup> Nurfauzi et al., “Efektivitas Model Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka,” 214.

- Pembentukan kelas secara berkelompok
- Setiap kelompok memperagakan dan menampilkan skenario
- Peserta didik bebas mengimprovisasi skenario namun masih dalam batasannya.

Model pembelajaran *Role playing* ini termasuk tipe model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, Model ini dapat dilakukan dengan mengikuti dialog atau skenario yang sudah disusun oleh guru ataupun bisa diperankan bebas sesuai dengan imajinasi siswa.<sup>15</sup>

Menurut Uno dalam penelitian Orchidta Ikhwani Oktivianto menjelaskan mengenai urutan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Role playing* antara lain sebagai berikut :<sup>16</sup>

- Pemanasan (*warning up*)
- Memilih permainan atau partisipan
- Menata panggung
- Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menjadi pengamat
- Guru memulai pembelajaran dengan bermain peran

<sup>15</sup> Zoë Bossiere, "Roleplay," *Kenyon Review* 45, no. 4 (2023): 257–62, <https://doi.org/10.5040/9780571285617.00000027>.

<sup>16</sup> Orchidta Ikhwani Oktivianto, Hudaidah Hudaidah, and Alian Alian, "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Role playing* Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang," *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 3, no. 2 (2018): 113, <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>.

- musyawarah dan evaluasi pertama
- Bermain peran ulang
- Diskusi dan bermain peran kedua
- Kesimpulan

Menurut Aris dalam penelitian oleh Wulandari, Dkk menerangkan mengenai langkah-langkah dalam model pembelajaran *Role playing* yakni sebagai berikut :

- guru menentukan situasi atau skenario yang akan digunakandalam bermain peran, mempersiapkan seluruh rangkaian kegiatan, serta menetapkan peserta yang akan memerankan tokoh tertentu. selanjutnya
- guru juga mempersiapkan siswa lainnya sebagai penonton yang berperan aktif dalam mengamati jalannya peran.
- Setelah itu guru membagikan peran kepada siswa dan melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah disusun.
- Tahap akhir ditutup dengan kegiatan diskusi dan evaluasi yang melibatkan seluruh siswa untuk merefleksikan proses

dan hasil dari pembelajaran melalui bermain peran tersebut.<sup>17</sup>

Model pembelajaran ini dilakukan dengan langkah-langkah yang tertulis di atas, dengan tujuan untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pada pembelajaran dengan model *Role playing* yang berpeperan besar dalam kegiatan belajar mengajarnya adalah siswa.

#### d. Kelebihan dan Kelemahan *Role playing*

Stiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, yang kemudian hal tersebut dijadikan sebagai acuan guru untuk menjadi referensi dalam mengolah kelas, kelebihan dan kekurangan model ini dapat memperjelas arah pembelajaran supaya mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Ningsih yang dikutip oleh Nafalia Anjartama, Lingga Nico, dan Fida Chasanatun menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan model *Role playing* memiliki beberapa kelebihan, antara lain meningkatkan keaktifan siswa dalam proses di kelas serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, model ini juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, dikarenakan mereka diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide dan gagasannya secara lisan. Lebih lanjut, *Role playing* dapat

<sup>17</sup> Riya Wulandari et al., "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd," ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika 7, no. 2 (2021): 284, <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>.

membangkitkan semangat dan ambisi siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran melalui keterlibatan langsung dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata, dengan begitu siswa akan lebih memahami isi dari materi pembelajaran.<sup>18</sup>

Menurut Biantara dalam penelitian Orchidta Ikhwan Oktivianto mengatakan bahwa Model Pembelajaran *Role playing* memiliki beberapa keunggulan yakni :<sup>19</sup>

- Melatih siswa dalam memahami isi materi yang sedang didramakan
- menumbuhkan inisiatif dan kreativitas siswa dalam mengekskresikan ide melalui peran yang dimainkan.
- Mengembangkan dan memupuk bakat siswa, khususnya dalam bidang seni peran dan komunikasi.
- mendorong terciptanya kerjasama yang baik antar peserta didik dalam pelaksanaan peran masing-masing.
- Membiasakan siswa untuk menerima dan membangun tanggung jawab sosial bersama teman sekelompoknya.
- Mampu menjadi jembatan dalam membangun bahasa yang baik supaya mudah dipahami.

<sup>18</sup> N A Putri, L N Pradana, and F Chasanatun, "Model Pembelajaran *Role playing*: Keefektivannya Dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa," Konferensi Ilmiah Dasar 3 (2022): 154–60, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2931%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/2931/2287>.

<sup>19</sup> Oktivianto, Hudaidah, and Alian, "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Role playing* Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang," 115–16.

Menurut mansyur dalam kutipan yang dibuat oleh Alidha, Dkk mengatakan bahwa beberapa kelebihan dari model *Role playing* yakni dengan menerapkan model ini siswa dilatih untuk memahami dan mengingat materi ajar yang kemudian dipentaskan melalui kegiatan dramatisasi. Proses ini akan membiasakan siswa untuk berkreasi, berinisiatif, dan menjadi lebih kreatif. Selain itu, model pembelajaran *Role playing* juga mendorong siswa untuk bekerjasama dalam kelompok sekaligus memupuk rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diembannya. Dan serta siswa dilatih untuk mampu mengekspresikan imajinasinya ke dalam gerakan-gerakan dan pengucapan kata sesuai peran yang dimainkannya.<sup>20</sup> Setelah membahas mengenai kelebihan dari model pembelajaran *Role playing*, maka berikut akan membahas mengenai kekurangan dari model pembelajaran *Role playing*. Menurut Djamarah dalam penelitian Rony Wirachman dan Ike Kurniawati menjelaskan bahwa model pembelajaran *Role playing* memiliki beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut :

---

<sup>20</sup> Uci Sanusi, "Penerapan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Prestasibelajar," Uniedu 4, no. 2 (2023): 614.

- Kebanyakan siswa cenderung tidak terlibat dalam kegiatan bermain drama, yang dapat mengurangi potensi kreativitas mereka.
- Model pembelajaran *Role playing* membutuhkan waktu yang cukup lama, baik dalam hal persiapan pembelajaran maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran itu sendiri.
- Memerlukan tempat atau lokasi pembelajaran yang lebih luas supaya dapat bebas dalam memperagakan sesuatu
- Menciptakan suasana belajar yang ramai sehingga seringkali kelas lain terganggu dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Role playing*.<sup>21</sup>

Menurut Boediono dalam Kartika, Dkk menjelaskan tentang beberapa kelemahan atau kekurangan dari model pembelajaran *Role*

*playing* dalam kelas yakni; (1) penggunaan model pembelajaran *Role playing* dalam kegiatan belajar mengajar memakan waktu yang banyak; (2) seringkali siswa merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran dengan bermain peran jika tidak diarahkan secara jelas; (3) suasana kelas jika tidak mendukung maka pembelajaran dengan model ini tidak selalu berjalan mulus; (4) apabila persiapan tidak dilakukan secara serius, maka siswa tidak akan mendapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan optimal; (5) model pembelajaran *Role*

---

<sup>21</sup> Wirachman and Ike Kurniawati, "Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role playing* Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif," 42.

*playing* tidak dapat sembarangan diterapkan pada materi pembelajaran.<sup>22</sup>

## **b. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Suprijono dan Thobroni yang dikutip oleh Agustin Sukses Dakhi menjelaskan pengertian tentang hasil belajar mencakup berbagai aspek seperti tindakan, nilai, pemahaman, sikap, penghargaan, dan keterampilan. Melalui hasil belajar yang diperoleh dari proses pendidikan, seseorang dapat bersaing dalam berbagai aspek di kehidupan masyarakat. Dalam konteks pendidikan saat ini, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki keterampilan yang baik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwasannya pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi siswa yang memiliki akhlak baik, berpendidikan, sehat dan cakap, serta kreatif dan mandiri, selain itu tujuan yang lain adalah untuk menjadikan pribadi yang demokratis dan memiliki sikap tanggung jawab yang besar.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Tika Kartika et al., “Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model *Role playing* Melalui Media Gambar,” *Journal of Elementary Education* 04, no. 03 (2021): 468.

<sup>23</sup> Wayan Somayana, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM,” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 468, <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

Dalam teori David Ausubel mengenai teori belajar, mengatakan bahwa struktur kognitif adalah hal yang penting dimiliki oleh siswa sebagai dasar dalam memahami dan mengaitkan informasi baru, bagi Ausubel belajar bukan hanya soal menghafal, tetapi juga tentang menghubungkan pengetahuan baru dengan konsep atau pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dalam pikiran individu. Menurut teori ini konsep utama dalam hasil belajar adalah mengetahui apa yang sudah diketahui oleh siswa terlebih dahulu.<sup>24</sup>

Hasil belajar diartikan sebagai hal yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, dalam artian hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan digunakan sebagai patokan untuk mengukur keberhasilan dalam proses pembelajaran.<sup>25</sup> Dalam buku tentang Evaluasi Hasil Belajar tercantum

bahwa menurut Benyamin S, Blomm, dkk mengatakan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam beberapa indikator, yang salah satunya yakni mengenai aspek pengetahuan atau dikatakan kognitif. indikator tersebut terbagi menjadi beberapa jenjang kemampuan, adapun rinciannya sebagai berikut:<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> and Abdurssakir Wiji, Suwarjo, "Penerapan Teori Belajar Bermakna Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Kelas X," *Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (2022).

<sup>25</sup> Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 81, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

<sup>26</sup> Ropii and Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar*.

1. Pengetahuan (*Knowledge*), merupakan jenjang pengetahuan yang mengharuskan siswa untuk mampu mengenali dan mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau suatu istilah tertentu.
2. Pemahaman (*comprehension*), merupakan jenjang kemampuan yang mana siswa harus mengerti dan memahami mengenai materi pelajaran yang dijelaskan guru tanpa harus menghubungkannya dengan hal lain.
3. Penerapan (*aplication*), adalah jenjang kemampuan yang mana menuntut siswa supaya menggunakan ide umum, metode, teori, atau prinsip dalam situasi tertentu.
4. Analisis (*analysis*), merupakan jenjang kemampuan yang mengharuskan siswa untuk mampu menguraikan suatu situasi ke dalam unsur atau komponen yang memiliki keterkaitan.
5. Sintesis (*synthesis*), merupakan jenjang kemampuan yang mengharuskan siswa untuk dapat menghasilkan sesuatu yang terbarukan dengan cara menggabungkan beberapa faktor atau unsur yang berkaitan.

6. Evaluasi (*evaluation*), merupakan jenjang kemampuan dimana siswa harus dapat mengevaluasi keadaan tertentu berdasarkan kriteria tertentu Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Dalam perolehan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang dapat mendukung hasil belajar tersebut menjadi bagus atau tidak. Beberapa faktor yang menjadi pendukung tercapainya hasil belajar antara lain yakni, faktor fisiologis, psikologis, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Beberapa faktor yang disebutkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.<sup>27</sup> Menurut Majid hasil belajar yang diperoleh oleh siswa akan melalui beberapa faktor pendukung dalam proses perolehan hasil belajar tersebut melalui kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini hasil belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal mencakup kondisi kesehatan, keterbatasan fisik, serta aspek psikologis seperti kecerdasan, minat belajar, perhatian, motivasi, bakat, dan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, kondisi sekolah, serta lingkungan masyarakat disekitar tempat tinggal siswa..<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> S Gunawan, Lilik, K, Lilik, "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 2018, 20.

<sup>28</sup> Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 130, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

Jika menurut baharuddin yang dikutip oleh tasya nabila, mengatakan bahwa di dalam belajar terdapat aktifitas mental dan psikis yang pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dan beberapa faktor tersebut berasal baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan diluar dirinya. Faktor dari dalam atau internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis merupakan faktor yang mempengaruhi kondisi fisik individu tersebut secara langsung, sedangkan faktor psikologis merujuk pada kondisi kejiwaan seseorang yang berperan dalam mempengaruhi proses pembelajaran. Contoh dari faktor ini antara lain kecerdasan, motivasi, minat, sikap, serta bakat peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal yang turut mempengaruhi hasil belajar meliputi lingkungan sosial seperti sekolah, masyarakat, dan keluarga. Selain itu, lingkungan non-sosial juga dapat menjadi aspek yang berpengaruh dalam pencapaian belajar siswa seperti lingkungan alam, sarana pembelajaran, serta materi ajar yang akan digunakan. Maka penting adanya analisis situasi pembelajaran peserta didik supaya perangkat belajar dapat disesuaikan dan menjadi salah satu faktor yang dipergunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Tasya Nabilah, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Journal Homepage*, 2019, 662.

### c. Pembelajaran IPS

#### a. Pengertian Pembelajaran IPS

Berdasarkan pendapat dari *National Council for the Social (NCSS)*. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dipahami sebagai suatu kajian yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan warga negara. Dalam anah pendidika, IPS mencakup telaah yang sistematis terhadap berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, serta materi lainnya yang berkaitan dengan humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam.

Dalam buku konsep dasar IPS juga dijelaskan pengertian IPS menurut edgar bruce wesley yang merupakan seorang ahli pendidikan, dalam tulisannya dikatakan bahwa IPS merupakan sekumpulan ilmu sosial

yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Berdasarkan forum komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta, terdapat dua rumusan masalah mengenai pengertian ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pertama, pengertian IPS dalam konteks pendidikan dasar dan menengah dimaknai sebagai bentuk penyederhanaan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta aktivitas dasar manusia yang disusun dan disajikan secara ilmiah untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Kedua, dalam lingkup pendidikan tinggi atau perguruan tinggi, IPS diartikan sebagai hasil dari seleksi atas cabang-

cabang ilmu sosial dan humaniora, serta aktivitas dasar manusia yang diorganisasikan dan disampaikan secara ilmiah serta psikologis untuk kepentingan pendidikan.<sup>30</sup>

Senada dengan itu, menurut Sapriya yang dikutip dalam penelitian Meli Febriani mengatakan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk penyederhanaan atau adopsi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang disusun dan disajikan secara ilmiah serta psikologis untuk tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Somantri memaparkan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan hasil dari proses penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi berbagai disiplin ilmu sosial yang disusun dan disajikan secara ilmiah untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila.<sup>31</sup>

#### b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Menurut Tasrif dalam jurnal pendidikan tambusai, ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial (IPS) dibagi menjadi beberapa aspek, yang mencakup hubungan ekonomi, sosial, psikologi, budaya, sejarah, geografi, dan politik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) tahun 2006 mengenai ruang lingkup pembelajaran IPS, ada beberapa aspek yang menjadi fokus, yakni (1)

---

<sup>30</sup> Eka Susanti, *Konsep Dasar IPS*, CV. Widya Puspita, 2018, 468.

<sup>31</sup> Meli Febriani, "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (2021): 61, <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>.

manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Secara mendasar, ruang lingkup pembelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia yang melibatkan berbagai tingkah laku dan kebutuhan manusia. Dengan demikian, pembelajaran IPS berfokus pada kajian dan analisis berbagai sistem kehidupan manusia di dunia dalam konteks sosial sebagai bagian dari masyarakat.<sup>32</sup>

Jika dilihat dari ruang lingkup materinya menurut Ahmad Susanto, maka dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik ruang lingkup yang meliputi; (1) menggunakan pendekatan lingkup yang luas; (2) dengan menggabungkan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang serumpun; (3) mendorong peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan tahap perkembangan mereka; (4) memuat materi berupa konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, serta kerjasama; (5) berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta memperluas wawasan peserta didik tentang kebudayaan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS mencakup aspek sosial, geografi, serta ekonomi dan pemerintahan.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Melly Azzahra, "Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)* 2, no. 3 (2023): 32175–81, <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>.

<sup>33</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, 2014, 22.

Di setiap tingkatan jenjang pendidikan mempunyai ruang lingkup yang sama namun cakupannya yang lebih luas jika jenjang pendidikannya semakin tinggi. Berbagai pendekatan multidisiplin telah ditegaskan melalui perluasan materi yang kemudian diterapkan di jenjang pendidikan tinggi, serta dimanfaatkan sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir dan penalaran siswa secara berkelanjutan.. Berikut beberapa cakupan dalam ruang lingkup IPS :

- Sejumlah materi dalam ilmu sosial berkaitan langsung dengan masyarakat serta memiliki keterkaitan di berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari
- Meliputi fenomena, kehidupan masyarakat, permasalahan, serta berbagai peristiwa sosial yang berkaitan dengan aktivitas masyarakat.<sup>34</sup>

Dalam ranah pembelajaran Ilmu Pngetahuan Sosial (IPS), terdapat sejumlah tujuan yang hendak dicapai. Tujuan-tujuan tersebut dirumuskan secara intelektual dan diimplementasikan secara praktis melalui perumusan tujuan pembelajaran atau tujuan kurikulum yang didalamnya mencakup pembelajaran IPS. Salah satu bentuk dari ruang lingkup pembelajaran IPS adalah aspek ekonomi, dalam penelitian ini membahas mengenai materi yang ada di dalam IPS yakni materi kegiatan ekonomi.

<sup>34</sup> 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): 5, <https://doi.org/10.30821/lokakarya.v1i1.1446>.

### c. Kegiatan Ekonomi

Jenis kegiatan ekonomi menurut Grasindo adalah materi pembelajaran IPS yang terdiri dari beberapa kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi.<sup>35</sup> Kegiatan ekonomi sangat bergantung pada sejauh mana pelaku ekonomi memiliki pemahaman terhadap wawasan ekonomi serta nilai-nilai ekonomi yang relevan untuk diterapkan dalam setiap aktivitas ekonomi. Sementara itu, perilaku manusia dipengaruhi oleh norma dan kaidah yang telah terbentuk dalam masyarakat serta diakui kebenarannya oleh sebagian besar anggotanya, inilah yang kemudian biasa disebut dengan etik. Dengan demikian, setiap aktivitas ekonomi yang dijalankan oleh pelaku ekonomi akan senantiasa terkait pada etika tersebut. Etika dimaknai sebagai beperangkat nilai yang dianggap baik dan benar, yang mana dalam konteks ini merujuk kepada etika berdasarkan ajaran Islam.

Etika ini kemudian membentuk perilaku ekonomi yang sejalan dengan prinsip-prinsip Islam. Kualitas implementasi nilai-nilai Islam dalam kegiatan ekonomi oleh pelaku ekonomi ini sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan konstruksi pemikiran mereka terhadap prinsip-prinsip syariah dalam bidang ekonomi.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> Dedi Tsabit, Arsyi Rizqia Amalia, and Luthfi Hamdani Maula, "2917-Article Text-11564-2-10-20200704," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V, no. 01 (2020): 78.

<sup>36</sup> Suminto Suminto, Moh Farih Fahmi, and Binti Mutafarida, "Tingkat Literasi Ekonomi Syariah Mahasiswa Dalam Kegiatan Ekonomi," *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 31–44, <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p31-44>.

#### **d. Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar**

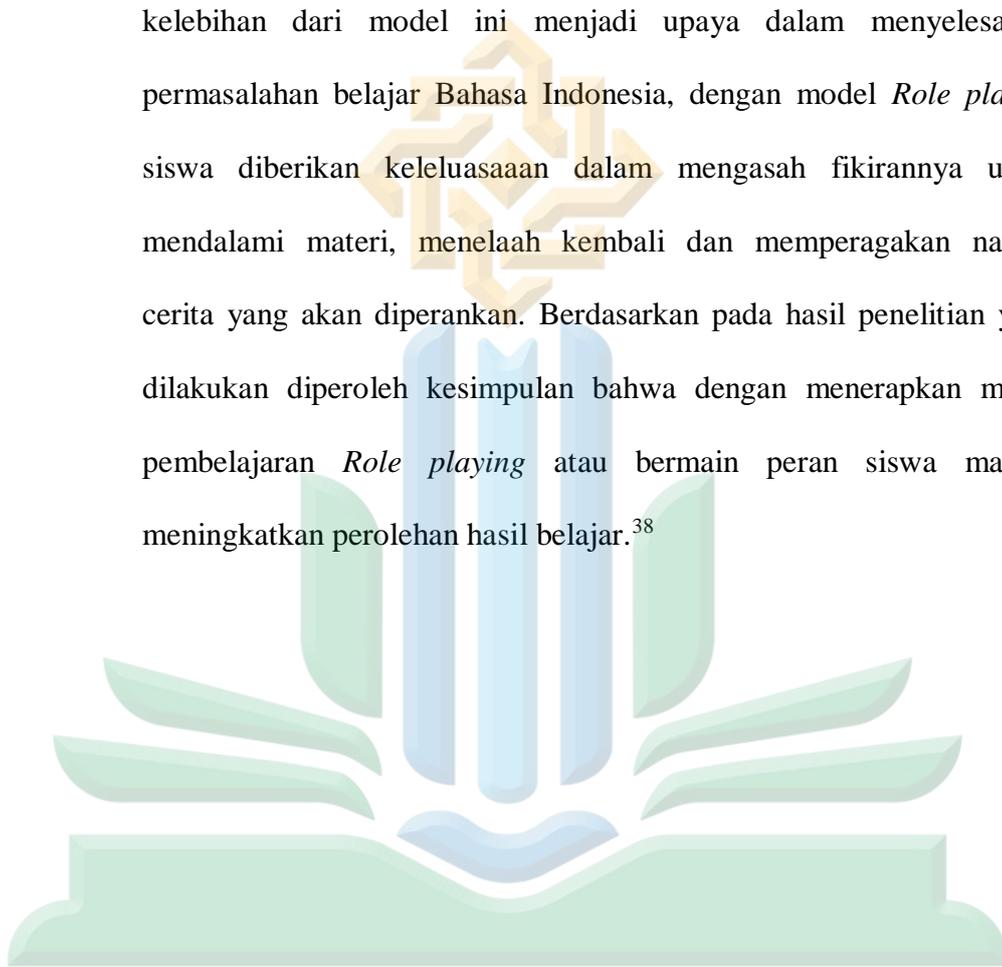
Menurut Santoso dalam hasil penelitian Ni Nyoman Kurnia Wati menuturkan bahwasannya model pembelajaran *Role playing* merupakan suatu pengimplementasian kegiatan pembelajaran melalui pengolahan fantasi dan penghayatan siswa, dan di dalam pelaksanaan model *Role playing* ini terdapat aturan, tujuan, dan unsur dalam melakukan proses mengajar. Model pembelajaran *Role playing* ini melibatkan unsur senang di dalam kegiatan pembelajarannya. Model pembelajaran *Role playing* yang menyenangkan ini kerap sekali menjadikan alasan perubahan hasil belajar siswa, karena pembelajarannya yang mengfokuskan kepada siswa dan melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran menjadikan kemauan siswa dalam belajar meningkat sehingga dapat berpengaruh dalam hasil belajar siswa di dalam kelas.<sup>37</sup>

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Setyowati, Dkk membahas mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Asemrowo II Surabaya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* dapat menjadi solusi dari permasalahan hasil belajar siswa, berbagai

---

<sup>37</sup> Ni Nyoman Kurnia Wati, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana Terhadap Hasil Belajar IPS," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 161, <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2345>.

kelebihan dari model ini menjadi upaya dalam menyelesaikan permasalahan belajar Bahasa Indonesia, dengan model *Role playing* siswa diberikan keleluasaan dalam mengasah fikirannya untuk mendalami materi, menelaah kembali dan memperagakan naskah cerita yang akan diperankan. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* atau bermain peran siswa mampu meningkatkan perolehan hasil belajar.<sup>38</sup>



# UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

---

<sup>38</sup> Sitanggang, Purba, and Sirait, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa."

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini, diterapkan metode penelitian kuantitatif. Secara umum, model pembelajaran kuantitatif merujuk pada penelitian yang menggunakan data dalam bentuk angka atau data non-angka yang kemudian diubah menjadi angka, selanjutnya diolah menggunakan teknik statistik. Hasil dari pengolahan data tersebut kemudian diinterpretasikan untuk menguji hipotesis yang telah disusun sebelumnya. dan biasanya pendekatan dengan metode penelitian kuantitatif ini lebih sering digunakan untuk mencari sebab akibat. Pada penelitian kuantitatif mengkaji lebih dari satu variabel dan banyak menggunakan pendekatan yang dimulai dengan berfikir secara deduktif untuk menciptakan hipotesis, oleh karena itu, penelitian kuantitatif menitikberatkan pada penggunaan berbagai indeks serta pengukuran yang didasarkan pada data asli.

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian Pre - Eksperimental (Eksperimen Murni) dan menggunakan desain One Group Pretest – Posttest. Pre Eksperimen merupakan bentuk eksperimen yang melibatkan pemberian perlakuan dan pengukuran dampaknya, namun tanpa menggunakan penugasan secara acak untuk membuat perbandingan, sehingga kesimpulan tentang perubahan akibat perlakuan tetap dapat diambil. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding, akan tetapi menggunakan tes di awal dan diakhir sehingga

besarnya pengaruh dari model pembelajaran yang akan digunakan dapat diketahui secara pasti, dengan menggunakan desain *One Group Pre Test – Post Test* bermaksud untuk mengefisieni waktu dan sumber daya desain, dengan memilih desain ini hanya akan melibatkan satu kelompok sebagai sampel penelitian sehingga lebih hemat waktu, biaya, dan tenaga. Alasan lainnya adalah karena disekolah SMP Negeri 10 Jember di jenjang kelas VII dengan total 8 kelas yang memiliki nilai rata-rata pelajaran IPS terendah adalah kelas VII C, selain itu kelas VII C juga memiliki karakter siswa yang aktif dalam pembelajaran sehingga menerapkan model pembelajaran baru di dalam kelas tersebut sangat memudahkan peneliti. peneliti dapat mengukur perubahan secara langsung dengan menggunakan Desain One Group Pretest dan Posttest. Menurut Arikunto desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur seberapa besar pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek, dengan membandingkan hasil pre test dan post test, hal ini efektif menurut peneliti karena dapat melihat langsung dampak dari intervensi yang diberikan.<sup>39</sup> Dan alasan terakhir adalah menjadi kemudahan dalam analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti, data yang diperoleh dari desain ini relatif sederhana sehingga analisis statistik seperti uji – t (*paired sample t – test*) dapat dilakukan dengan mudah untuk melihat perbedaan signifikan antara pre test dan post test yang dilakukan oleh siswa.

---

<sup>39</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Rineka Cipta : Jakarta, 2013).

Dalam penelitian ini sampel penelitian terlebih dahulu diberikan pre test di awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pre test kemudian peserta didik diberikan model pembelajaran yang dipilih, yakni model pembelajaran *Role playing* dengan materi kegiatan ekonomi. setelah selesai diterapkan model pembelajaran *Role playing* kemudian siswa diberikan post test atau tes di akhir guna mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 10 Jember.

### **B. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang dijadikan sumber data dan memiliki karakteristik tertentu dalam suatu studi. dalam penelitian ini, populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Jember. Alasan pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian adalah dikarenakan sekolah ini memiliki fasilitas dan tenaga pendidik yang memadai sehingga akan memudahkan peneliti dalam memperoleh data penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* yang sebelumnya jarang diterapkan di sekolah tersebut apalagi di mata pelajaran IPS, selain itu juga sekolah ini dipilih karena dasar kemudahan akses dan adanya kerja sama yang baik antara peneliti dengan pihak sekolah, dengan tabel populasi sebagai berikut :



Tabel 3.1

Tabel Keadaan Populasi<sup>40</sup>

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	VII A	15	19	34
2	VII B	16	17	33
3	VII C	18	15	33
4	VII D	20	13	33
5	VII E	18	14	32
6	VII F	21	13	34
7	VII G	20	14	34
8	VII H	19	14	33
Total Keseluruhan		147	119	266

Sampel penelitian adalah bagian kecil dari populasi yang dijadikan sumber data utama dalam penelitian. Dalam hal ini peneliti menggunakan sampel yang diambil melalui teknik *purposive sampling*, menurut Sugiyono teori pengambilan sampel ini merupakan cara pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang kemudian relevan dengan tujuan

<sup>40</sup> Guru IPS Kelas VII SMP Negeri 10 Jember

penelitian.<sup>41</sup> Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan dengan rekomendasi dari guru mata pelajaran IPS kelas VII siswa yang cenderung aktif di dalam kelas namun memiliki hasil belajar IPS yang rendah adalah kelas VII C maka hal ini sesuai dengan teori pengambilan sampel yakni berdasarkan kriteria yang dianggap peneliti relevan, dikarenakan model pembelajaran *role playing* akan semakin berhasil apabila kondisi siswa aktif maka dipilihlah kelas VII C sebagai kelas sampel yang akan diberikan perlakuan berupa model tersebut. Model pembelajaran *Role playing* membutuhkan andil besar dari siswa dipilihlah kelas VII C sebagai sampel penelitian, tidak semua populasi relevan untuk digunakan dalam sampel penelitian, dengan menggunakan *purposive sampling* memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar mewakili kelompok yang sesuai dengan penelitian.

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data yang dalam perolehannya akan bersifat angka-angka statistik dan dapat dikuantifikasi. Dalam pengumpulan data dapat dilakukan di berbagai tempat dan berbagai sumber juga berbagai cara. Terdapat beberapa teknik digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data kuantitatif yakni sebagai berikut :

##### a. Observasi

---

<sup>41</sup> sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (ALFABETA : BANDUNG, 2017).

Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk memperoleh pemahaman mengenai pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa, observasi disini dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan data yang akurat dan objektif. Pelaksanaan observasi dilakukan saat peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Role playing*. Dengan observer yang digunakan dalam penelitian adalah Guru kelas VII mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember. Kemudian data yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *Role playing*.

b. Tes

Jika disesuaikan dengan jenis penelitian yang digunakan yakni Quasi Eksperimen dengan *One Group Desain Post Test dan Pre Test*, maka membutuhkan adanya *pre test* dan *post test* untuk mengukur ketercapaian hasil belajar akibat dari penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Maka dalam pengumpulan datanya peneliti menggunakan instrumen penelitian post test dan pre test. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda (multi choice) dengan tiga alternatif jawaban. Penilaian difokuskan pada aspek kognitif untuk mengukur hasil belajar siswa. Pretest dan posttest dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role playing*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu alat pengumpulan data yang didasarkan pada berbagai sumber, seperti dokumen tertulis, lokasi, maupun individu. Dalam penelitian ini, dokumen dijadikan sumber bagi peneliti, data yang digunakan merupakan fakta yang dapat diandalkan dan dipercaya. Beberapa dokumen yang dibutuhkan oleh peneliti adalah visi dan misi sekolah, Struktur Organisasi SMP Negeri 10 Jember, Biografi SMP Negeri 10 Jember, foto kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role playing*, modul ajar IPS saat menggunakan model pembelajaran *Role playing*, nilai *pre test - post test* siswa kelas VII C SMP Negeri 10 Jember.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

### a. Lembar Observasi

Dalam Observasi peneliti menyiapkan beberapa rumusan permasalahan yang kemudian akan dianalisis melalui observasi yang dilakukan di SMP Negeri 10 Jember. Langkah ini dilakukan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian yakni Siswa Kelas VII yang diobservasi yang terlampir untuk mengetahui kebutuhan mereka dalam pembelajaran IPS, lembar observasi ditulis dengan berdasarkan pada rumusan masalah dan kerangka teori untuk menjabarkan tingkah laku yang akan diteliti.

### b. Lembar Tes

Lembar tes dalam penelitian ini disusun untuk mengukur hasil belajar siswa, yang diberikan melalui pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum siswa memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, sedangkan posttest diberikan setelah siswa menerima perlakuan

tersebut. Dalam tes yang dipergunakan di penelitian ini merupakan soal pilihan ganda (*multi choice*) yang diterapkan dalam kelas VII C sebagai sampel penelitian yang digunakan oleh peneliti.

#### c. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi adalah instrumen yang digunakan untuk mendukung penyelesaian penelitian, berupa dokumen yang membuat garis besar atau kategori yang menjadi fokus pertanyaan peneliti dan tercantum dalam data tertentu. dokumentasi ini dapat berupa buku, arsip, dokumentasi tertulis, nomor, serta gambar yang berisi laporan dan informasi pendukung lainnya. Dalam hal ini lembar dokumentasi yang akan digunakan oleh peneliti adalah Visi dan misi sekolah, Struktur Organisasi Sekolah, Biografi SMP Negeri 10 Jember, Bukti observasi pelaksanaan pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran *Role playing*, Hasil dokumen aktifitas siswa.

#### D. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data yang akurat dibutuhkan adanya uji instrumen penelitian, Daam penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi terhadap beberapa instrumen pengumpulan data, yakni melakukan uji validasi terhadap lembar observasi, lembar dokumentasi, dan lembar tes (*pre test – post test*). Dan untuk lembar tes sebelum di berikan kepada siswa yang harus melalui beberapa uji lagi antara lain sebagai berikut :

##### 1. Uji Validitas

Dala suatu penelitian, instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Microsot Excel sebagai alat bantu dalam proses perhitungan. Uji validitas dilakukan dengan ketentuan bahwa apabila nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel, maka butir pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila r-hitung lebih kecil dari r-tabel, maka butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Apabila instrumen tidak memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, maka alat ukur tersebut akan menghasilkan kesimpulan yang bias, tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya, serta berpotensi memberikan informasi yang keliru mengenai keadaan subjek atau individu yang diuji.

**.Tabel 3.3**

**Indeks Validasi**

No	Nilai	Validasi
1	>0,361	Soal dinyatakan valid
2	<0,31	Soal dinyatakan tidak valid

Untuk hasil validasi menggunakan *Microsoft Excel* dapat dilihat dibawah ini :

**Tabel 3.4**

**Hasil Uji Validitas**

No Soal	R-Tabel	R-Hitung	Keterangan
1	0,361	0,314	Tidak Valid
2	0,361	0,451	Valid

3	0,361	0,581	Valid
4	0,361	0,385	Valid
5	0,361	-0,015	Tidak Valid
6	0,361	-0,084	Tidak Valid
7	0,361	0,411	Valid
8	0,361	0,403	Valid
9	0,361	0,373	Valid
10	0,361	0,375	Valid
11	0,361	0,434	Valid
12	0,361	0,682	Valid
13	0,361	0,294	Tidak Valid
14	0,361	0,367	Valid
15	0,361	-0,099	Tidak Valid
16	0,361	0,581	Valid
17	0,361	0,572	Valid
18	0,361	0,658	Valid
19	0,361	0,437	Valid
20	0,361	-0,012	Tidak Valid
21	0,361	0,624	Valid
22	0,361	0,451	Valid
23	0,361	0,653	Valid
24	0,361	0,370	Valid
25	0,361	0,108	Tidak Valid
26	0,361	0,320	Tidak Valid

27	0,361	0,145	Tidak Valid
28	0,361	0,368	Valid
29	0,361	0,289	Tidak Valid
30	0,361	0,532	Valid

Setelah dilakukan uji validitas menggunakan *Mircosoft Excel* dengan total soal yang di ujikan berjumlah 30 soal dan memperoleh hasil uji validitas 10 soal yang tidak valid dan 20 soal yang dinyatakan valid. Sehingga peneliti memilih 20 soal yang valid tersebut untuk dijadikan soal *pre test* dan *post test* yang kemudian akan diujikan di dalam kelas, berikut adalah rekapitulasi soal yang dinyatakan valid dan juga tidak valid :

Tabel 3.5

### Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Valid	2,3,4,7,8,9,10,11,12,14,16,17,18,19,21,22,23,24, 28,30	20
Tidak Valid	1,5,6,13,15,20,25,26,27,29	10

## 2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas bertujuan untuk menilai tingkat kepercayaan suatu tes, yang dikatakan memiliki reliabilitas tinggi apabila mampu menghasilkan data yang stabil dan konsisten. Sebuah hasil pengukuran dianggap dapat dipercaya apabila pengukuran yang dilakukan beberapa kali terhadap kelompok subjek

yan sama mampu menghasilkan nilai yang relatif serupa. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha, dimana suatu instrumen dinyatakan handal dan terpercaya apabila memiliki koeisien alpha sebesar 0,6 atau lebih. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak SPSS for Windows versi 29 untuk melakukan uji reliabilitas.

**Tabel 3.6**  
**Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
,815	20

Diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,815 atau dikatakan lebih dari 0,60. Maka disimpulkan bahwa butir soal yang di uji setelah melakukan uji validitas adalah aman dan reliabel. Dengan total 20 soal yang dinyatakan reliabel maka dapat digunakan sebagai soal *pre test* dan *post test*.

#### Uji Tingkat kesukaran

Mengukur tingkat kesukaran berarti mengkaji butir-butir soal dari segi kesukaran sehingga diperoleh hasil butir-butir soal yang termasuk dalam kategori mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran butir soal dapat diidentifikasi melalui kemampuan siswa dalam menjawab soal tersebut. Tingkat kesukaran ini dikenal dengan istilah *diffuculty index* (indeks kesukarn

ite) yang melambangkan dengan huruf P (proportion), dan dihitung dengan rumus berikut :

P : Proporsi atau indeks kesukaran items

$N_p$  : Jumlah peserta tes yang menjawab benar

N : Jumlah seluruh peserta tes

Dalam penelitian ini, indeks kesukaran dinilai dalam rentang 0,00 hingga 1,00. Butir soal dengan indeks kesukaran antara 0,00 sampai 0,30 dikategorikan sebagai soal sukar, karena hanya sedikit siswa yang mampu menjawabnya dengan benar. Jika indeks kesukaran berada pada rentang 0,31 hingga 0,70 maka butir soal tersebut tergolong dalam kategori sedang. Sementara itu apabila indeks kesukaran berkisar antara 0,71 hingga 1,00 maka soal tersebut termasuk dalam kategori mudah.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS for Windows versi 29, nilai rata-rata (*mean*) dan tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.7**  
**Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal**

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0,80	Mudah
2	0,69	Sedang
3	0,74	Mudah

4	0,83	Mudah
5	0,91	Mudah
6	0,83	Mudah
7	0,94	Mudah
8	0,74	Sedang
9	0,94	Mudah
10	0,66	Mudah
11	0,83	Mudah
12	0,86	Mudah
13	0,91	Mudah
14	0,94	Mudah
15	0,97	Mudah
16	0,57	Sedang
17	0,86	Mudah
18	0,46	Sedang
19	0,86	Mudah
20	0,66	Sedang

Dari hasil uji tingkat kesukaran butir soal diketahui bahwa terdapat rekapitulasi butir soal yang mana 15 soal dengan kadar mudah dan 5 soal dengan kadar sedang.

### 3. Uji Daya Beda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu butir soal dalam membedakan kelompok peserta tes berdasarkan perbedaan tingkat kemampuan

yang diukur. Uji daya pembeda bertujuan untuk menentukan sejauh mana suatu butir soal mampu mengidentifikasi perbedaan antara peserta dengan kemampuan tinggi dan peserta dengan kemampuan rendah

Pengukuran daya pembeda dilakukan berdasarkan indeks diskrimansi (D) setiap butir soal. Suatu butir soal dikatakan memiliki daya pembeda yang baik apabila mampu secara efektif membedakan antara peserta yang berkemampuan sedang atau rendah. Indeks diskrimansi ini dinyatakan dalam rentang nilai 0,00 hingga 1,00. Dengan rincian sebagai berikut :

- 0,40 atau lebih = sangat baik (digunakan)
- 0,30 – 0,39 = cukup baik (digunakan)
- 0,20 – 0,29 = sedang (boleh digunakan dengan perbaikan)
- 0,19 – ke bawah = buruk (tidak boleh digunakan)

Berdasarkan indeks yang telah diperoleh, butir soal yang termasuk dalam kategori sangat baik, baik, dan sedang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Sebaliknya, butir soal yang masuk dalam kategori kurang baik tidak layak digunakan sebagai bagian dari instrumen penelitian. Adapun hasil uji daya pembeda butir soal disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.8**

**Hasil Daya Beda**

No Soal	Corrected Item- Total Correlation	Interpretasi
1	0,390	Cukup Baik

2	0,494	Sngat Baik
3	0,295	Sedang
4	0,358	Cukup Baik
5	0,303	Cukup Baik
6	0,312	Cukup Baik
7	0,288	Sedang
8	0,376	Cukup Baik
9	0,620	Sangat Baik
10	0,287	Sedang
11	0,524	Sangat Baik
12	0,530	Sangat Baik
13	0,582	Sangat Baik
14	0,360	Cukup Baik
15	0,548	Sangat Baik
16	0,317	Cukup Baik
17	0,581	Sangat Baik
18	0,260	Sedang
19	0,254	Sedang
20	0,477	Sangat Baik

Dapat disimpulkan bahwa pada uraian di atas terdapat 8 soal termasuk dalam kategori sangat baik, 7 soal dalam kategori cukup baik, dan 5 soal

dalam kategori sedang. Untuk soal dalam kategori sedang ini termasuk dalam soal yang harus diperbaiki dahulu sebelum digunakan.

### **E. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik inferensial, yaitu metode analisis yang bertujuan untuk mengkaji data dari sampel dan menggeneralisasikan terhadap populasi, menurut Hatani statistik inferensial merupakan metode yang digunakan untuk mencari tahu mengenai populasi berdasarkan sampel dengan menganalisis dan menginterpretasikan menjadi sebuah kesimpulan. Statistik inferensial ini merupakan suatu rangkuman dari metode atau cara yang berkaitan dengan analisis data yang selanjutnya akan sampai pada penarikan kesimpulan diambil berdasarkan keseluruhan data induk dari populasi tersebut.<sup>42</sup> Analisis menggunakan teknik statistik inferensial diterapkan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role playing*. Oleh karena itu, diperlukan uji hipotesis untuk melihat adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

#### **1. Uji Prasyarat**

##### a) Uji Normalitas

Dengan menggunakan uji normalitas, peneliti dapat mengetahui apakah distribusi data acak atau normal. Kegiatan pengujian ini dilakukan

---

<sup>42</sup> Muhammad Dahri, "Jenis Variabel Dan Skala Pengukuran, Perbedaan Statistik Deskriptif Dan Inferensial," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2020): 1689–99.

untuk menentukan jenis informasi apa yang telah dikumpulkan, peneliti menggunakan uji normalitas data dengan uji statistic shapiro-wilk dengan perbandingan bahwa menggunakan uji statistic shapiro-wilk lebih akurat digunakan untuk sampel kecil atau kurang dari 40 populasi. Metode uji Shapiro-Wilk merupakan salah satu cara dalam pengujian normalitas, dan diperoleh berdasarkan nilai *expected value* normal standar dan nilai rata-rata dari sampel.<sup>43</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan penganalisisan data menggunakan Program SPSS versi 29 untuk menguji kenormalan data.

#### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah beberapa populasi sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa perbedaan yang muncul dalam uji statistik parametrik benar-benar disebabkan oleh perbedaan antar kelompok. Dalam asumsi uji berpasangan, uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan dua pengukuran dari subjek yang sama, yaitu membandingkan nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, uji homogenitas menjadi penting dalam penelitian ini menggunakan desain *one group pretest – posttest*. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah variansi kedua nilai tersebut sama. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut : apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ , maka sampel dinyatakan homogen;

---

<sup>43</sup> Neni Nur Giatma Dwijuna, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogrov-Smirnov, Anderson-Darling, And Shapiro-Wilk," *Eigen Mathematics Journal*, 2023.

sedangkan jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , maka sampel dinyatakan tidak homogen.<sup>44</sup> Dalam penelitian ini menggunakan bantuan dari SPSS versi 29 untuk menguji homogenitas data.

## 2. Uji Hipotesis

Salah satu aspek terpenting dalam statistik inferensial adalah pengujian hipotesis. Hipotesis yang diuji disebut hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu pernyataan yang mengidentifikasi adanya kesamaan atau tidak terdapat perbedaan. Hipotesis ini berlawanan dengan hipotesis alternatif, yang biasa dinotasikan dengan  $H_1$ , yang menyatakan adanya perbedaan atau efek tertentu. Lawan dari hipotesis  $H_0$  adalah hipotesis alternatif atau hipotesis kerja diberi notasi  $H_1$ , yang menunjukkan perbedaan atau tidak sama. Prosedur yang kemudian memungkinkan peneliti menerima atau menolak hipotesis nol, atau menentukan data sampel berbeda nyata, hasil dari yang diharapkan dinamakan pengujian hipotesis. Apabila hipotesis nol ditolak artinya hipotesis alternatif diterima, dan sebaliknya apabila hipotesis nol diterima maka hipotesis alternatif ditolak.<sup>45</sup>

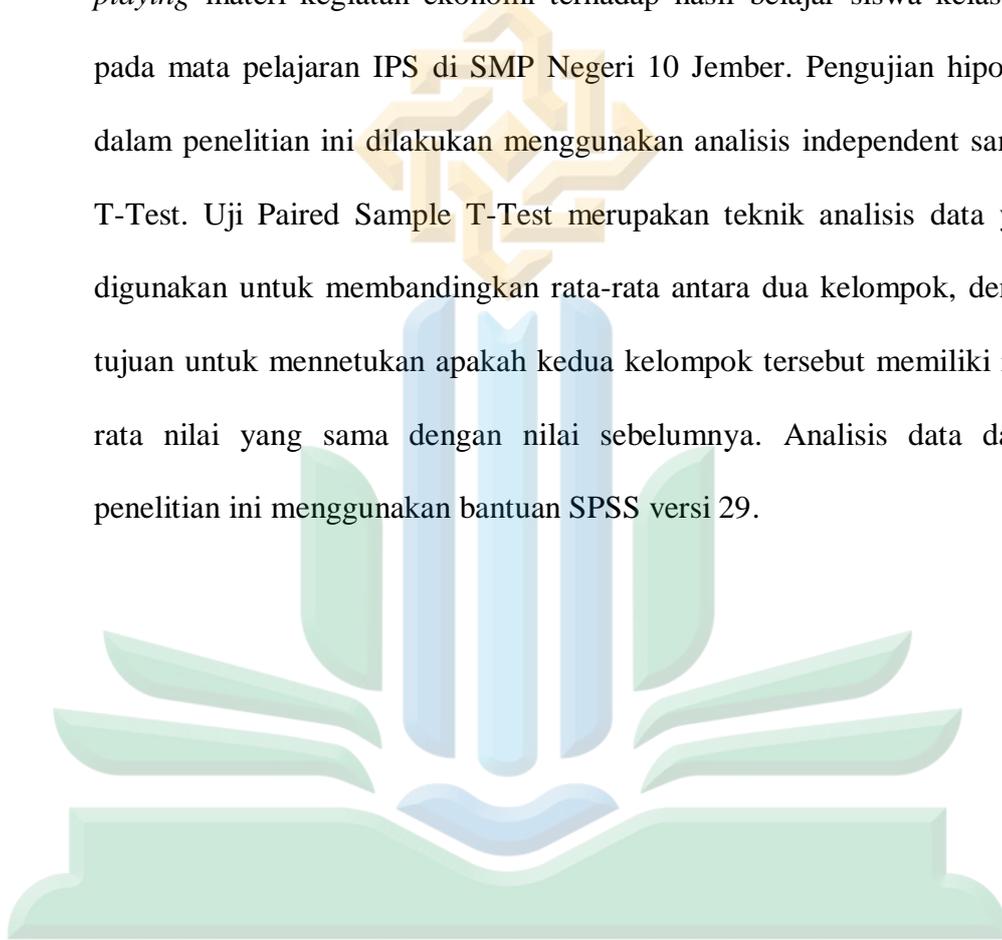
Apabila hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Sebaliknya, jika hipotesis nol diterima, maka hipotesis alternatif ditolak. materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember. Dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang berbunyi : ada pengaruh model pembelajaran *Role*

---

<sup>44</sup> A. Purnomo. Rochmat, *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis Dengan SPSS* (Wade Grup : Ponorogo, 2017).

<sup>45</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Rineka Cipta : Jakarta, 2004).

*playing* materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis independent sample T-Test. Uji Paired Sample T-Test merupakan teknik analisis data yang digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok, dengan tujuan untuk menentukan apakah kedua kelompok tersebut memiliki rata-rata nilai yang sama dengan nilai sebelumnya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 29.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

Pada gambaran objek penelitian memberikan ulasan mengenai tempat yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, objek dari penelitian ini adalah siswa pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama yang akan di deskripsikan sebagaimana berikut<sup>46</sup> :

##### 1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMP Negeri 10 Jember

NPSN : 20523883

Kelurahan/Desa : Jember Lor

Kecamatan : Patrang

Kabupaten : Jember

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 68118

Tahun Berdiri : 2015

Akreditasi : A

Kurikulum : Kurikulum Merdeka

<sup>46</sup> SMP Negeri 10 Jember, *Dokumen Profil Sekolah* (Dokumen Internal, 2025)

## 2. Visi dan Misi SMP Negeri 10 Jember<sup>47</sup>

### a. Visi Sekolah

Terwujudnya insan yang <sup>77</sup> tasi dan teruji dalam budi pekerti

### b. Misi Sekolah

- Mewujudkan pengembangan kurikulum satuan pendidikan
- Merujuk pada peningkatan perolehan hasil kelulusan
- Mewujudkan peningkatan kualitas tenaga pendidik
- Mewujudkan pengembangan fasilitas pendidikan
- Mewujudkan pengembangan pengolahan pendidikan yang sistematis dan berkualitas
- Mewujudkan peningkatan biaya operasional sesuai dengan SNP yang berasal dari berbagai sumber
- Mewujudkan pelaksanaan penilaian pembelajaran yang berkualitas
- Mewujudkan pelaksanaan kegiatan keagamaan

## 3. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi sekolah merupakan susunan jabatan dan tanggung jawab yang menggambarkan hubungan kerja antarwarga sekolah dalam melaksanakan tugas dan fungsi masing-masing. Keberadaan struktur

<sup>47</sup> SMP Negeri 10 Jember, *Dokumen Visi dan Misi Sekolah* (Dokumen Internal, 2025)

organisasi yang jelas sangat penting untuk menunjang kelancaran kegiatan operasional sekolah, termasuk dalam hal pengambilan keputusan, koordinasi, dan pelaksanaan program-program pendidikan. Adapun struktur organisasi sekolah tempat penelitian ini dapat dilihat sebagaimana berikut :<sup>48</sup>

Kepala Sekolah	: Dra. Rini Suswanti Heruwati
Wakil Kepala Sekolah	: Dr. Soesy Sri Wulandari, M.Pd
Kesiswaan	: Ari Setio Budi Utomo, S.Pd
Humas	: Dwi Murwati, S.Pd
Koorlak TU	: Agus Kurnianto, S.Kom
Bendahara	: Rika Fajar, S.S
Sarpras	: Drs. Suwato
Kurikulum	: Dra. Ida Rosyidah

Untuk mendukung proses pembelajaran yang optimal, ketersediaan tenaga pendidik menjadi faktor yang sangat penting. SMP Negeri 10 Jember ini memiliki jumlah guru yang disesuaikan dengan kebutuhan dan jumlah peserta didik. Berikut disajikan data jumlah dan status kepegawaiannya :

<sup>48</sup> SMP Negeri 10 Jember, *Dokumen Struktur Organisasi Sekolah* (Dokumen Internal, 2025)

**Tabel 4.1**  
**Jumlah Tenaga Pendidik SMP Negeri 10 Jember**

No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki-laki	10	8	18	431
2	Perempuan	22	5	27	345
Total		32	13	45	778

Ketersediaan ruang kelas yang memadai sangat mendukung kelancaran proses pembelajaran, karena memungkinkan pembagian rombongan belajar secara proporsional. Adapun jumlah kelas yang terdapat di sekolah tempat penelitiabn ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2**  
**Jumlah Kelas SMP Negeri 10 Jember**

No	Kelas	Banyak Kelas
1	Kelas VII	8 Kelas
2	Kelas VIII	8 Kelas
3	Kelas IX	8 Kelas
Total Keseluruhan Kelas		24 Kelas

Jumlah siswa di suatu sekolah menjadi indikator penting dalam melihat tingkat partisipasi pendidikan serta kebutuhan akan fasilitas dan tenaga pendidik. Data jumlah siswa juga diperlukan untuk mengetahui sebaran

peserta didik di tiap jenjang atau kelas. berikut disajikan data jumlah siswa di sekolah SMP Negeri 10 Jember :

**Tabel 4.3**

**Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 10 Jember**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	Kelas VII	147	119	266
2	Kelas VIII	150	115	265
3	Kelas IX	139	111	250
Jumlah Keseluruhan Siswa				781

Berdasarkan profil, visi dan misi, serta struktur organisasi yang dimiliki, dapat dikatakan sekolah SMP Negeri 10 Jember menunjukkan komitmen kuat dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Dukungan dari pihak sekolah, baik dari kepala sekolah ataupun tenaga pendidik menjadi salah satu faktor penting dalam menunjang kelancaran pelaksanaan penelitian. Dengan lingkungan yang kondusif dan struktur organisasi yang jelas, sekolah ini dinilai layak dan representatif sebagai objek dalam penelitian ini.

**B. Penyajian Data**

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti dengan menggali informasi melalui guru mata pelajaran IPS kelas VII dikatakan bahwasannya siswa kelas VII banyak mengalami permasalahan dalam hasil belajarnya, dikarenakan pembelajaran IPS yang memiliki materi banyak dan

penggunaan model pembelajaran yang terolong monoton dengan ceramah sehingga menjadi salah satu alasan terjadinya penurunan hasil belajar. Setelah dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran yang lain yakni *Role playing*, dengan berbantuan uji soal yakni *pre test dan post test* peneliti mampu mengidentifikasi bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang didapat oleh siswa Kelas VII C sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role playing* tersebut. Data hasil uji *pre test dan post test* pada kelas VII C dipaparkan sebagaimana berikut :

**Tabel 4.4**

**Data Hasil Pretest Kelas VII C**

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test
1	Ahmad Risky Saputra	60
2	Aprilia Dian Maharani	55
3	Arini dhea salsabila	65
4	Badai setiawan	70
5	Basori hendarto	55
6	Bisma massaid krisna putra	75
7	Brigitha febryana maulidya	70
8	Chikita aprilia effendi putri	65
9	Dayuf halim albasith	70
10	Diva maulida anggraini	75
11	Firnanda aisyah billa	60
12	Gading lintang pratiwi	60

13	Gerard danish ibrahim	70
14	Gilang akbar maulana	65
15	Ikmal ramadhan ytpo	65
16	Kayla azzahra maulida cw	80
17	Lailatun nikmah ramadhanti	70
18	Lutfiatul ulfa	50
19	Merry carellina reyadi	65
20	Moch. Ramadhan	70
21	Moch. Zaky izul ula alfiansyah	75
22	Muhammad aditya ramadhan	70
23	Muhammad maulana al-fikrillah	65
24	Muhammad romadony da'i fullah	75
25	Nafil roland miftahul ulum	65
26	Putri aisyah	70
27	Reza ferdyanto	50
28	Rika melinda	55
29	Riko putra hermansyah	65
30	Shelly dwi kurniawati	60
31	Sofyan naofal hermanto	55
32	Syifanur fadilla	65
33	Vino satria arkana	70
Rata – Rata Nilai		65,3

Dari tabel diatas nilai pretest kelas VII C memiliki rata-rata 65,3 sehingga dapat dikatakan nilai dari *pre test* siswa kelas VII C di bawah rata- rata KKM, yang seharusnya menyentuh diangka 75.

**Tabel 4.5**

**Data Hasil *Posttest* Kelas VII C**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Post Test</i>
1	Ahmad Risky Saputra	75
2	Aprilia Dian Maharani	60
3	Arini dhea salsabila	90
4	Badai setiawan	95
5	Basori hendarto	70
6	Bisma massaid krisna putra	85
7	Brigitha febryana maulidya	95
8	Chikita aprilia effendi putri	95
9	Dayuf halim albasith	90
10	Diva maulida angraini	100
11	Firnanda aisyah billa	80
12	Gading lintang pratiwi	85
13	Gerard danish ibrahim	95
14	Gilang akbar maulana	80
15	Ikmal ramadhan ytpo	85
16	Kayla azzahra maulida cw	100

17	Lailatun nikmah ramadhanti	85
18	Lutfiatul ulfa	65
19	Merry carellina reyadi	85
20	Moch. Ramadhan	80
21	Moch. Zaky izul ula alfiansyah	90
22	Muhammad aditya ramadhan	95
23	Muhammad maulana al-fikrillah	85
24	Muhammad romadony da'i fullah	95
25	Nafil roland miftahul ulum	80
26	Putri aisyah	100
27	Reza ferdyanto	75
28	Rika melinda	70
29	Riko putra hermansyah	85
30	Shelly dwi kurniawati	75
31	Sofyan naofal hermanto	75
32	Syifanur fadilla	80
33	Vino satria arkana	85
Rata - Rata Nilai		84,39

Dari tabel di atas nilai *posttest* kelas VII C memiliki rata-rata yakni 84,39 sehingga dapat dikatakan rata-rata nilai siswa kelas VII C setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Role playing*

mengalami peningkatan hingga melebihi nilai KKM mata pelajaran IPS yakni 75.

### C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan analisis data statistik melalui Microsoft Excel dan SPSS For Windows Versi 29. Dalam analisis ini dilakukan uji normalitas guna mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal. Adapun berikut uji normalitas, analisis data, dan uji hipotesis yang sudah dilakukan oleh peneliti.

#### 1. Uji Normalitas

Analisis uji normalitas dipergunakan sebagai upaya pengumpulan data bahwa perhitungan yang dilakukan sudah berdistribusi normal atau tidak, dikarenakan adanya distribusi data yang normal merupakan hal penting dan ketentuan mutlak yang harus dipenuhi, uji normalitas yang digunakan oleh peneliti menggunakan *Shapiro Wilk* karena jumlah respon yang digunakan tidak lebih dari 50 responden yakni 33 responden, dalam perhitungan uji normalitas ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 29*. Ketika sudah dilakukan uji normalitas maka harus di simpulkan dengan ketentuan data bisa dikatakan berdistribusi normal apabila nilai  $Sig > 0,05$  dan jika data tidak berdistribusi normal maka nilai  $Sig < 0,05$ . Berikut merupakan hasil dari uji normalitas :



**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,181	33	,008	,944	33	,086
Posttest	,130	33	,172	,955	33	,183

Berikut hasil rekapan uji normalitas hasil belajar pretest dan posttest pada

kelas eksperimen :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**Tabel 4.7**

**Hasil Rekapan Uji Normalitas**  
**Hasil Belajar Pretest dan Posttest**

Nilai	Kelas	Probabilitas	Signifikansi	Tingkat Hubungan
Pre – Test	VII C	0,86	>0,05	Normal
Post – Test	VII C	0,183		Normal

Perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus

Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest pada kelas

VII C masing-masing memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,86 dan 0,183. Berdasarkan hasil data pretest dan posttest maka perhitungan ini dikatakan berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk menilai kesamaan variansi antar populasi. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$  maka kelompok data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$  maka kelompok data dianggap tidak homogen. Dalam penelitian ini, analisis homogenitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 2029, dengan hasil yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.8

### Hasil Tes Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,689	1	64	,106
Ujian	Based on Median	2,367	1	64	,129
	Based on Median and with adjusted df	2,367	1	58,825	,129
	Based on trimmed mean	2,396	1	64	,127

Dari data perhitungan diatas berdasarkan pengambilan keputusan uji homogenitas dikatakan nilai signifikansi ( $\text{sig}$ )  $0,106 > 0,05$ , maka dikatakan bahwa variansi data pre test dan post test adalah homogen.

### 3. Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data uji t, dimana analisis disebut analisis independent sample T – test. Analisis ini dilakukan apabila sudah dilakukan uji normalitas dan dikatakan normal juga data sudah dikatakan homogen. Pengujian analisis independent T – test menggunakan aplikasi SPSS for Windows Versi 29 dengan adanya kriteria pengujian apabila nilai sig. (2 tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak dengan simpulan bahwa tidak ada pengaruh dari diterapkannya model pembelajaran yang di gunakan oleh peneliti, sedangkan jika nilai sig. (2 tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima maka dikatakan bahwa terdapat pengaruh ketika diterapkannya model pembelajaran dalam pembelajaran.

Berikut merupakan hasil dari dilakukannya uji independent sample T – test dengan menggunakan aplikasi SPSS for Windows Versi 29 terhadap hasil belajar siswa sebagaimana tertera dibawah ini :

**Tabel 4.9**  
**Perhitungan Independent Sample T - test**

		Paired Difference	T	Df	Sig. (2 tailed)
		Upper			
Pair 1	Pre Test – Post Test	65,30 – 84,39	-18,941	32	<0,001

Dari perhitungan yang tertera diatas disimpulkan bahwa nilai sig (2 tailed) yakni  $<0,001$ , sehingga menjadikan nilai yang di analisis  $<0,05$  dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak sehingga hipoesis alternative ( $H_a$ ) diterima.

#### 4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas, diperoleh bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji independent sample t – test untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel X (model pembelajaran *Role playing*) dengan variabel Y (hasil belajar). Hasil analisis menggunakan uji independent sample T – Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2 – tailed) adalah  $< 0,001$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 10 Jember. Dengan ditolaknya  $H_0$ , penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMP Negeri 10 Jember.

Pada penelitian yang dilakukan di kelas VII C, peneliti menggunakan modul pembelajaran yang sudah dibuat dan memberikan pembelajaran interaktif di dalam kelas dengan menggunakan model *Role playing* atau bermain peran. Sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model *Role playing* dilakukan terlebih dahulu *pre test* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Peneliti membagi kelas menjadi 3 kelompok dan kemudian memberikan waktu kepada siswa untuk mempersiapkan setiap kelompoknya

untuk melakukan pembelajaran menggunakan model *Role playing*. Kemudian siswa bermain peran sesuai dengan karakter yang dibagi oleh peneliti yakni memeragakan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Setelah dilakukan kegiatan bermain peran peneliti memberikan LKPD kepada setiap kelompok untuk dikerjakan dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berpendapat terhadap apa ditampilkan rekan kelompok yang lain. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan kesimpulan materi dan membagikan lembar *post test* untuk dikerjakan sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran menggunakan model *Role playing* di kelas VII C.<sup>49</sup>

#### **D. Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII C di SMP Negeri 10 Jember. Setelah dilakukannya penelitian didalam kelas dengan proses belajar mengajar yang menggunakan model *Role playing* sebagai inti dari pembelajarannya didapati pengaruh digunakannya model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII C pada mata pelajaran IPS. Setelah dilakukan penelitian dan dilakukan analisis data diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi atau sig (*2 tailed*) lebih kecil dari 0,05 yakni <0,001 yang berarti signifikan dengan artian model pembelajaran *Role playing* memiliki pengaruh dalam hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis, apabila berdistribusi normal dengan

---

<sup>49</sup> Observasi Penelitian Kegiatan Pembelajaran di kelas VII C SMP Negeri 10 Jember

catatan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan normal dan data bisa dilanjutkan ketahap uji hipotesis. Setelah dilakukan uji normalitas didapati nilai sebesar 0,86 untuk *pre test* dan 1,83 untuk *post test*, maka dapat dikatakan dari hasil uji normalitas yang sudah dilakukan data yang diperoleh oleh peneliti berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ketahap uji hipotesis.

Jika dilihat dari segi pengaruhnya dapat di analisis melalui hasil *pre test* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh responden atau siswa, dengan melihat rata-rata nilai dari kedua tes tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sutria Aminah, Aries Tika, Dan Rofian dalam judul Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role paying* mampu meningkatkan keefektifisan dalam belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar yang semakin meningkat.<sup>50</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sendiri diperoleh rata-rata nilai *pre test* siswa kelas VII C adalah sebesar 65,30 dan rata-rata nilai *post test* siswa kelas VII C adalah 84,39. Dari rata-rata kedua tes tersebut dapat dikatakan bahwasannya nilai *post test* dari siswa kelas VII C lebih besar dibandingkan dengan nilai pretestnya. Hal ini disebabkan karena perubahan model belajar yang dirancang menggunakan model pembelajaran *Role playing*. Sehingga dari perubahan penggunaan model pembelajaran tersebut menjadikan adanya perubahan hasil belajar yang awalnya nilai rata-rata dari hasil belajar di

---

<sup>50</sup> Sutria Amina Kasanah, Aries Tika Damayani, and Rofian Rofian, "Keefektifan Model Pembelajaran *Role playing* Berbantu Media *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 529, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>.

awal masih berada di bawah nilai KKM mata pelajaran IPS menjadi lebih dari nilai KKM. Penggunaan model pembelajaran *Role playing* di kelas VII C mampu memberikan semangat baru dalam belajar yang sebelumnya dikatakan terkesan monoton karena menggunakan model pembelajaran berupa ceramah, siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas, dan lebih memahami materi karena dipraktikkan secara langsung melalui *Role playing* tersebut, kemudian hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas VII C. Pada penelitian yang sudah dilakukan oleh Yogi Nurfauzi dan kawan-kawan menjelaskan bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Role playing* banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sehingga memerlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang baru untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>51</sup>

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role playing* ini dilakukan dalam 1 kali pertemuan di dalam kelas. Dalam penerapan model pembelajaran *Role playing* ini siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang kemudian akan dipandu oleh guru bagaimana cara menjalankan model pembelajaran bermain peran ini. Kemudian setiap kelompok diberikan naskah *Role playing* dengan tema materi Kegiatan Ekonomi. dengan mempelajari terlebih dahulu dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi imajinasinya dengan tema kegiatan ekonomi menjadikan mereka memiliki pemahamannya sendiri bagaimana materi kegiatan ekonomi tanpa harus dijelaskan oleh guru. Kemudian guru juga memberikan LKPD kepada ke 3 kelompok untuk dikerjakan bersama setelah mengamati peraga dari setiap kelompok.

---

<sup>51</sup> Nurfauzi et al., “Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka.”

Menurut Adam Blatner mengatakan bahwa model pembelajaran *Role playing* dibuat dramatis dengan tingkah laku yang kemudian dihubungkan dengan masalah sosial untuk acuan dalam pembelajaran, model ini dibuat untuk mengkreasikan peristiwa sejarah atau peristiwa baru di beberapa kejadian baik dimasa sekarang atau masa yang akan datang.<sup>52</sup> Ketika diberikan model ini di dalam kelas VII C peneliti dapat melihat begitu aktifnya mereka dalam mengolah drama tersebut dengan memberikan improvisasi dari naskah drama yang sudah diberikan oleh peneliti, sehingga membuat tambahan pemahaman sendiri bagi siswa terhadap materi yang sedang diperagakan yakni materi Kegiatan Ekonomi. menurut Yulianto dikatakan bahwa tujuan dari di terapkannya model pembelajaran ini supaya siswa mampu menghayati kejadian yang di perankan dan merangsang siswa untuk mampu berpikir kritis dan berani di depan kelas, juga mampu memecahkan masalah dikemudian hari, selain itu siswa dapat mendapatkan wawasan mengenai nilai, sikap, dan beberapa persepsi.<sup>53</sup>

Dari proses pembelajaran *Role playing* yang sudah di terapkan di dalam kelas VII C, dapat dikatakan bahwa penerapan model ini sangat interaktif bagi siswa dan efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang tergolong monoton hanya dengan ceramah di depan kelas saja. Penggunaan model pembelajaran *Role playing* yang langsung melibatkan siswa dalam pelaksanaannya dan hampir seluruh siswa ikut disertakan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan semangat belajar bagi siswa

<sup>52</sup> Kiromim Baroroh, "Upaya Meningkatkan Nilai - Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing," *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8 (2011): 150.

<sup>53</sup> Dumaini and Nanik Ardhiani, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia."

sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Penggunaan model pembelajaran menggunakan ceramah tidak selamanya buruk namun melihat dari bagaimana kondisi siswa yang terlihat aktif di dalam kelas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar mereka menggunakan model-model pembelajaran yang menarik sehingga akan mempengaruhi semangat belajar siswa. Ketika peneliti melakukan penerapan model *Role playing* di dalam kelas terlihat seluruh siswa ikut serta dalam konsep bermain peran ini, semua siswa antusias dalam pelaksanaannya.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari lingkungan siswa). Dalam penelitian ini, faktor internal siswa kelas VII C menunjukkan kontribusi yang cukup besar terhadap keberhasilan pembelajaran, sebagaimana terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Role playing*. Mereka di dalam kelas memiliki antusias yang begitu besar ketika melaksanakan pembelajaran dan model pembelajaran *Role playing* sudah disesuaikan dengan bagaimana karakter siswa yang begitu interaktif di dalam kelas. Sedangkan faktor dari luar siswa adalah model pembelajaran, sumber belajar siswa, dan alat untuk pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan adanya penelitian oleh Penelitian oleh Dwi Setyowati, Erlin Kartikasari, Endang Nuryasana yang menemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran ini mampu menjadi solusi bagi permasalahan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah

dilakukan dalam penelitian ini yang menggunakan model pembelajaran *Role playing* atau bermain peran memperoleh kalkulasi hasil belajar peserta didik yang meningkat, sehingga model pembelajaran dalam penelitian ini ketika menerapkan *Role playing* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional.<sup>54</sup>

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rahma Saputri dan Yamin pada tahun 2022 memperoleh hasil bahwasannya dengan mengkreasikan kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar yang interaktif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>55</sup> Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulya Yusnarti dan Lili Sutyaningsih membahas mengenai keterbatasan akan kurangnya hasil belajar siswa yang kemudian memerlukan adanya perubahan dalam model pembelajaran yang sebelumnya diterapkan di kelas, dalam penelitiannya yang sudah dilakukan dikatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.<sup>56</sup>

Kesimpulan dari bahasan di atas adalah bahwa Model Pembelajaran *Role playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki pengaruh yang besar pada hasil belajar siswa kelas VII C di SMP Negeri 10 Jember. Hal ini dikarenakan Model Pembelajaran *Role playing* memiliki sintak yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, dengan bermain peran

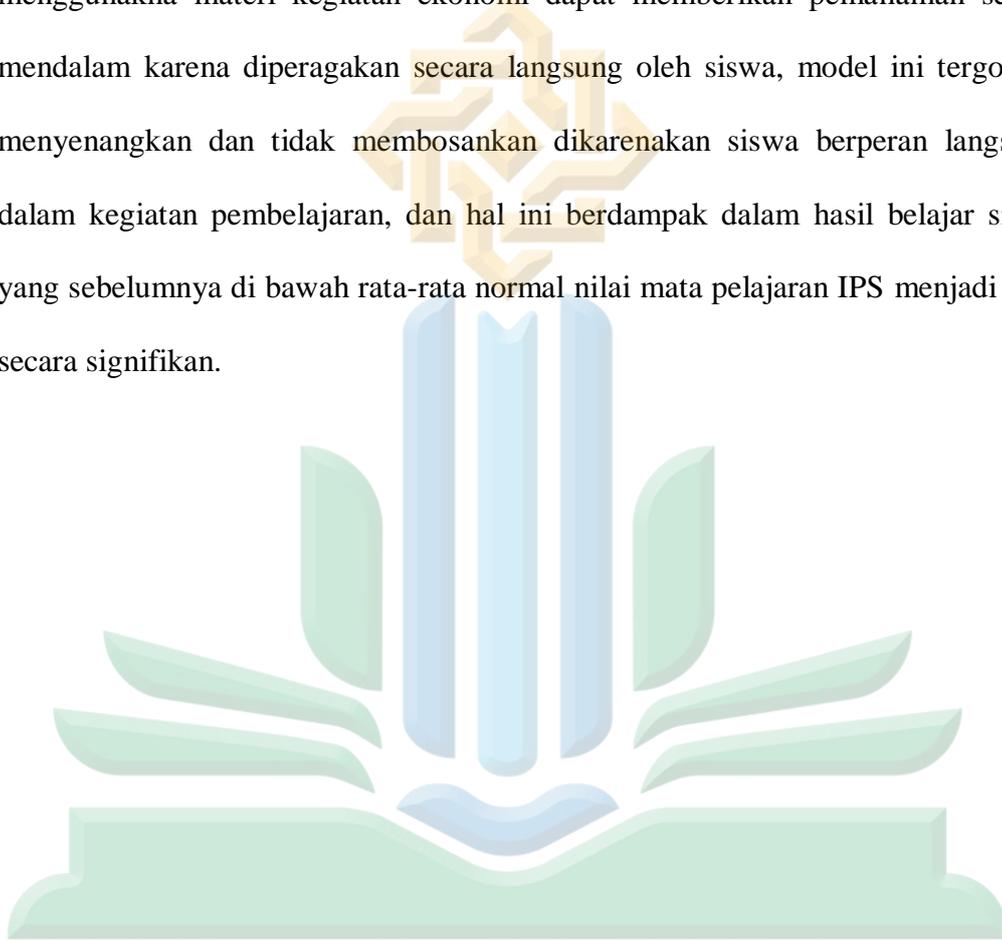
---

<sup>54</sup> Sitanggang, Purba, and Sirait, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa."

<sup>55</sup> Saputri and Yamin, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar."

<sup>56</sup> MULYA YUSNARTI, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

menggunakan materi kegiatan ekonomi dapat memberikan pemahaman secara mendalam karena diperagakan secara langsung oleh siswa, model ini tergolong menyenangkan dan tidak membosankan dikarenakan siswa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan hal ini berdampak dalam hasil belajar siswa yang sebelumnya di bawah rata-rata normal nilai mata pelajaran IPS menjadi naik secara signifikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 10 Jember. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interkatif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hasil uji independent sample t –test menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( 2 – tailed) sebesar  $< 0,001$  yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,005. Dengan demikian, hipotesis nol (  $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model

pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VII C pada materi kegiatan ekonomi di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berlokasi di SMP Negeri 10 Jember.

Selain itu peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari perbandingan nilai pre test dan post test. Nilai rata-rata post test siswa kelas VII C lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pre-test, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan

keaktifan dan keterlibatan emosional siswa dapat berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Role playing* tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai akademik siswa tetapi juga mendorong keterampilan sosial, komunikasi antar sesama, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu model ini disarankan untuk diterapkan secara lebih luas sebagai satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

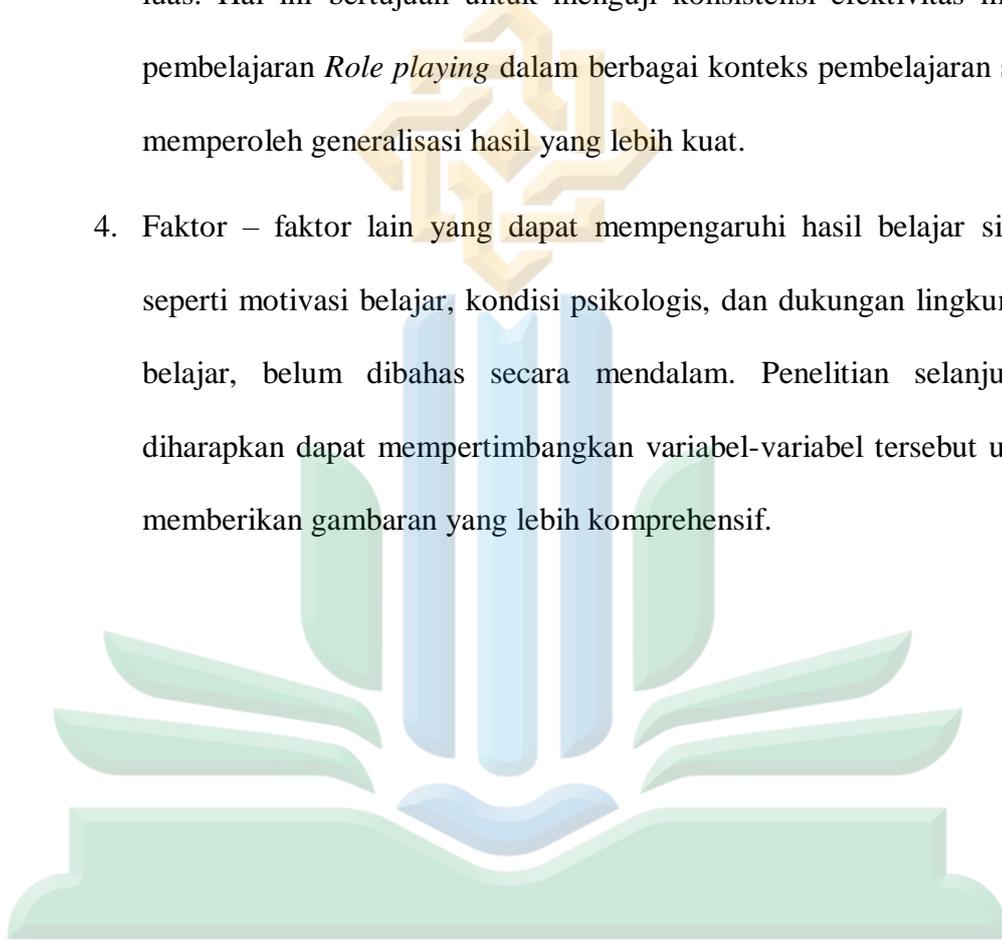
## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan yang ditulis di atas, peneliti memberikan beberapa saran kepada pembaca di antara sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, diharap mampu digunakan sebagai informasi baru yang dapat menunjang proses belajar siswa sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan oleh lembaga pendidikan, serta meningkatkan kompetensi guru agar dapat mencapai kinerja yang lebih baik.
2. Bagi guru, mampu menggunakan model pembelajaran *Role playing* yang lama mampu meningkatkan semangat belajar siswa, menjadikan suasana belajar yang menarik dan menghidupkan antusias belajar siswa,
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan mata pelajaran dan materi pembelajaran yang lebih

luas. Hal ini bertujuan untuk menguji konsistensi efektivitas model pembelajaran *Role playing* dalam berbagai konteks pembelajaran serta memperoleh generalisasi hasil yang lebih kuat.

4. Faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, kondisi psikologis, dan dukungan lingkungan belajar, belum dibahas secara mendalam. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan variabel-variabel tersebut untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS*, 2014.
- ANASTASIA DEWI ANGGRAINI. "Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Profesi Kependidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Progresif*, 2018, 31.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta : Jakarta, 2013.
- Asyafah, Abas. "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>.
- Azzahra, Melly. "Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial." *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)* 2, no. 3 (2023): 32175–81. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>.
- Baroroh, Kiromim. "Upaya Meningkatkan Nilai - Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8 (2011): 150.
- Bossiere, Zoë. "Roleplay." *Kenyon Review* 45, no. 4 (2023): 257–62. <https://doi.org/10.5040/9780571285617.000000027>.
- Dahri, Muhammad. "Jenis Variabel Dan Skala Pengukuran, Perbedaan Statistik Deskriptif Dan Inferensial." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2020): 1689–99.
- Dumaini, Ni Kadek Depi, and Gusti Ayu Nanik Ardhiani. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia." *Lampuhyang* 14, no. 2 (2023): 160–76. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i2.356>.
- Febriani, Meli. "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (2021): 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>.

- Giatma Dwijuna, Neni Nur. "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogrov-Smirnov, Anderson-Darling, And Shapiro-Wilk." *Eigen Mathematics Journal*, 2023.
- Gunawan, Lilik, K, Lilik, S. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 2018, 20.
- Hasibuan, Lestari Widya Veronica, Voni Sinaga Christa, and Thesalonika Emelda. "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 217–23.
- HELMIATI. *MODEL PEMBELAJARAN*, 2012.
- Irfan, Dkk. "Dasar Ilmu Pengetahuan Sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam Forum Ilmiah." *Forum Ilmiah* 15, no. 2 (2018): 290–99.
- Iskandar, Rhoma, and Hanifah Nurulita. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (2023): 9818–22. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2895>.
- Kartika, Tika, Nelly Fitriani, Muhammad Rizal Fauzi, Jl KM Raya Sawit-Bojong, and Ikip Siliwangi. "Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar." *Journal of Elementary Education* 04, no. 03 (2021): 3.
- Kasanah, Sutria Amina, Aries Tika Damayani, and Rofian Rofian. "Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>.
- Kencana Sari, Fransiska Faberta. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing." *Satya Widya* 34, no. 1 (2018): 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta : Jakarta, 2004.

- MULYA YUSNARTI, LILI SUTYANIGSIH. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 2021.
- Nabilah, Tasya. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Journal Homepage*, 2019, 662.
- Nilda, janna miftahul. “Variabel Dan Skala Pengukuran Statistik.” *Jurnal Pengukuran Statistik* 1, no. 1 (2021): 1–8.
- Nurfauzi, Yogi, Dina Mayadiana Suwarna, Ali Ramatni, Joni Wilson Sitopu, Janes Sinaga, Stkip Majenang, Universitas Pendidikan Indonesia, Stkip Muhammadiyah Sungai Penuh, Universitas Simalungun, and Sekolah Tinggi Teologi Widya Agape. “Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 213–21.
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Nurrohmah, Mia Roswantika, and Akhmad Syahid. “Tujuan Pendidikan Perspektif Al-Quran Dan Pendidikan Barat.” *Attractive : Innovative Education Journal* 2, no. 2 (2020): 34. <https://doi.org/10.51278/aj.v2i2.48>.
- Oktivianto, Orchidta Ikhwan, Hudaidah Hudaidah, and Alian Alian. “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di SMA Srijaya Negara Palembang.” *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 3, no. 2 (2018): 113. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>.
- Putri, N A, L N Pradana, and F Chasanatun. “Model Pembelajaran Role Playing: Keefektivannya Dalam Kemampuan Berbicara Bahasa Jawa Siswa.” *Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 154–60. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2931%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/2931/2287>.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and

- Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206.  
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.
- Ramli, M. "Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik." *Tarbiyah Islamiyah* 5, no. 1 (2015): 61–85. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>.
- Rochmat, A. Purnomo. *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bismis Dengan SPSS*. Wade Grup : Ponorogo, 2017.
- Ropii, Muhammad, and Muhammad Fahrurrozi. *Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Saputri, Rahma, and Yamin Yamin. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7275–80.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>.
- Siregar, Anissa, Ummi Kalsum, and Sehat Muda Rambe. "Pengaruh Ruang Lingkup Ips Terhadap Perkembangan Siswa Di Mts Pab 2 Sampali." *Lokakarya* 1, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.30821/lokakarya.v1i1.1446>.
- Sitanggang, Destri Rosanni, Nancy Angelia Purba, and Esti Sirait. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 02 (2023): 453–61.  
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3044>.
- Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94.  
<https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.
- Subagiyo, Heru. *Role Playing*. Direktorat Pembinaan SMK, 2013.
- sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA : BANDUNG, 2017.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan r & D*. ALFABETA :  
BANDUNG, 2013.

Suminto, Suminto, Moh Farih Fahmi, and Binti Mutafarida. “Tingkat Literasi Ekonomi Syariah Mahasiswa Dalam Kegiatan Ekonomi.” *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan* 4, no. 1 (2020): 31–44.  
<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p31-44>.

Susanti, Eka. *Konsep Dasar IPS. CV. Widya Puspita*, 2018.

SUTIKNO, M. SOBRY. *METODE & MODEL - MODEL PEMBELAJARAN*,  
2019.

Sutomo, Moh. *Perencanaan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: BILDUNG, 2022.

Tsabit, Dedi, Arsyi Rizqia Amalia, and Luthfi hamdani Maula. “2917-Article Text-11564-2-10-20200704.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V, no. 01 (2020): 76–89.

Uci Sanusi. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar.” *Uniedu* 4, no. 2 (2023): 182–91.

“Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing – Kiromim Baroroh,” 2025, 149–63.

Wati, Ni Nyoman Kurnia. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Bermuatan Cerita Ramayana Terhadap Hasil Belajar IPS.” *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2022): 161.  
<https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2345>.

Wiji, Suwarjo, and Abdurssakir. “Penerapan Teori Belajar Bermakna Untuk Meningkatkan Literasi Matematis Siswa Kelas X.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (2022).

Wirachman, Rony, and Ike Kurniawati. “Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif.” *Inventa* 7, no. 1 (2023): 37–49.  
<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.

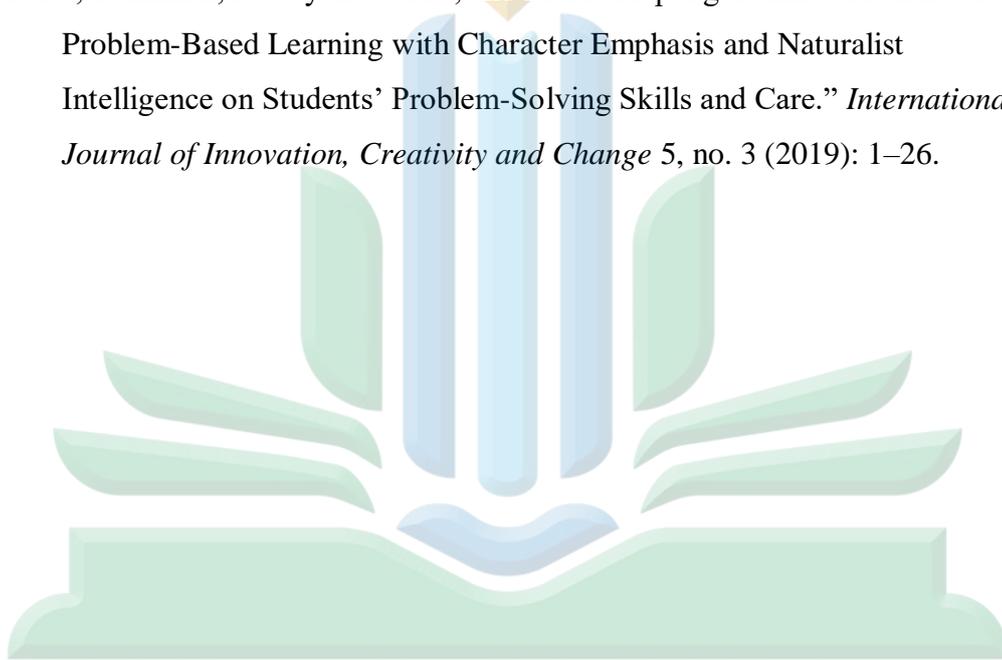
Wulandari, Riya, Angelia Timara, Emi Sulistri, and Sumarli Sumarli. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd.” *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 7,

no. 2 (2021): 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>.

Yulianto, Agus, Dian Nopitasari, Ihlasiani Permata Qolbi, and Rini Aprilia.

“Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2020): 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>.

Yusuf, Suhirman, I. Wayan Suastra, and Moses Kopong Tokan. “The Effects of Problem-Based Learning with Character Emphasis and Naturalist Intelligence on Students’ Problem-Solving Skills and Care.” *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 (2019): 1–26.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 1 (Matriks Penelitian)

**MATRIKS PENELITIAN**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI KEGIATAN EKONOMI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 10 JEMBER

VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
1. Pembelajaran Menggunakan Model <i>Role playing</i> 2. Hasil Belajar Siswa	1. Pembelajaran menggunakan Model <i>Role playing</i> : Menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. 2. Hasil Belajar Siswa : siswa yang diajarkan dengan model <i>Role playing</i> lebih mudah dalam memahami materi	1. Subyek Penelitian : Siswa Kelas VII SMPN 10 Jember 2. Guru Kelas VII SMPN 10 Jember	1. Jenis Penelitian : Kuantitatif ( <i>Desain One Group Pre Test – Post Test</i> ) 2. Teknik Pengumpulan Data : a. Observasi b. Dokumentasi c. Tes ( <i>Pre Test – Post Test</i> ) 3. Analisis Data Kuantitatif Menggunakan teknik statistik inferensial dengan dua uji coba yakni Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis.	Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model <i>Role playing</i> terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS dikelas VII SMPN 10 Jember?

## Lampiran 2

**DAFTAR SISWA & NILAI ULANGAN HARIAN**  
**KELAS VII C SMP NEGERI 10 JEMBER**

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan Harian
1	Ahmad Risky Saputra	56
2	Aprilia Dian Maharani	65
3	Arini dhea salsabila	71
4	Badai setiawan	48
5	Basori hendarto	46
6	Bisma massaid krisna putra	78
7	Brigitha febryana maulidya	77
8	Chikita aprilia effendi putri	77
9	Dayuf halim albasith	73
10	Diva maulida angraini	79
11	Firnanda aisyah billa	68
12	Gading lintang pratiwi	67
13	Gerard danish ibrahim	83
14	Gilang akbar maulana	69
15	Ikmal ramadhan ytpo	58
16	Kayla azzahra maulida cw	82
17	Lailatun nikmah ramadhanti	75
18	Lutfiatul ulfa	74
19	Merry carellina reyadi	68
20	Moch. Ramadhan	50
21	Moch. Zaky izul ula alfiansyah	45
22	Muhammad aditya ramadhan	66
23	Muhammad maulana al-fikrillah	63
24	Muhammad romadony da'i fullah	68
25	Nafil roland miftahul ulum	63
26	Putri aisyah	78

27	Reza ferdyanto	40
28	Rika melinda	79
29	Riko putra hermansyah	50
30	Shelly dwi kurniawati	55
32	Sofyan naofal hermanto	40
33	Syifanur fadilla	55
34	Vino satria arkana	71

JUMLAH LAKI-LAKI : 18 SISWA

JUMLAH PEREMPUAN : 15 SISWA

JUMLAH SISWA KESELURUHAN : 33 SISWA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 3  
Uji Validitas

Absen Siswa	PG 1	PG 2	PG 3	PG 4	PG 5	PG 6	PG 7	PG 8	PG 9	PG 10	PG 11	PG 12	PG 13	PG 14	PG 15	PG 16	PG 17	PG 18	PG 19	PG 20	PG 21	PG 22	PG 23	PG 24	PG 25	PG 26	PG 27	PG 28	PG 29	PG 30	Jumlah	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	24	
2	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	15	
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	24	
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	26	
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	24	
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	21	
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	24	
9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	16	
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	24	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	23	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	24	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26	
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	23	
15	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	9	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	27	
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	
18	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	20	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	26	
20	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	25	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	
23	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	13	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	25	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	25	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	22	
27	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	26	
29	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	24	
30	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	23	
31	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	22	
32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	22	
33	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	25	
34	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25	
35	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	23	
Total	33	28	24	26	34	33	29	1	29	33	26	33	18	23	2	29	30	32	33	22	34	20	30	16	11	24	31	30	24	23	795	

## Lampiran 4

## Uji reliabilitas

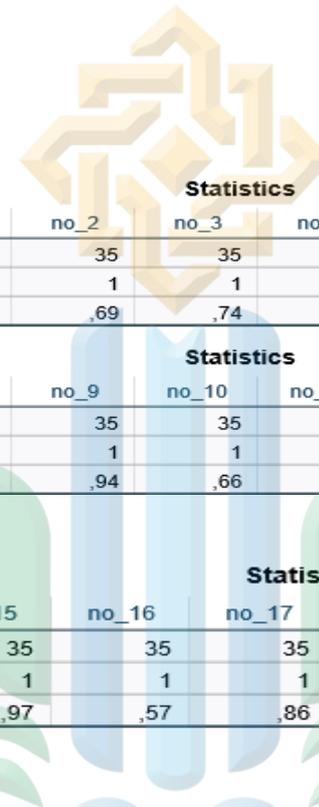
**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
no_1	,80	,406	35
no_2	,69	,471	35
no_3	,74	,443	35
no_4	,83	,382	35
no_5	,91	,284	35
no_6	,83	,382	35
no_7	,94	,236	35
no_8	,74	,443	35
no_9	,94	,236	35
no_10	,66	,482	35
no_11	,83	,382	35
no_12	,86	,355	35
no_13	,91	,284	35
no_14	,94	,236	35
no_15	,97	,169	35
no_16	,57	,502	35
no_17	,86	,355	35
no_18	,46	,505	35
no_19	,86	,355	35
no_20	,66	,482	35

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 5

## Uji Tingkat Kesukaran



**Statistics**

		no_1	no_2	no_3	no_4	no_5	no_6	no_7
N	Valid	35	35	35	35	35	35	35
	Missing	1	1	1	1	1	1	1
Mean		,80	,69	,74	,83	,91	,83	,94

**Statistics**

		no_8	no_9	no_10	no_11	no_12	no_13	no_14
N	Valid	35	35	35	35	35	35	35
	Missing	1	1	1	1	1	1	1
Mean		,74	,94	,66	,83	,86	,91	,94

**Statistics**

		no_15	no_16	no_17	no_18	no_19	no_20
N	Valid	35	35	35	35	35	36
	Missing	1	1	1	1	1	0
Mean		,97	,57	,86	,46	,86	1,00

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 6

## 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
no_1	15,20	11,694	,390	,806
no_2	15,31	11,163	,494	,800
no_3	15,26	11,844	,295	,812
no_4	15,17	11,852	,358	,808
no_5	15,09	12,257	,303	,811
no_6	15,17	11,970	,312	,811
no_7	15,06	12,408	,288	,812
no_8	15,26	11,608	,376	,808
no_9	15,06	11,879	,620	,801
no_10	15,34	11,761	,287	,814
no_11	15,17	11,440	,524	,799
no_12	15,14	11,538	,530	,800
no_13	15,09	11,728	,582	,800
no_14	15,06	12,291	,360	,809
no_15	15,03	12,264	,548	,806
no_16	15,43	11,605	,317	,812
no_17	15,14	11,420	,581	,797
no_18	15,54	11,785	,260	,817
no_19	15,14	12,185	,254	,813
no_20	15,34	11,173	,477	,801

## Lampiran 7

uji independent sample t – test dan hipotesis

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	65,30	33	7,494	1,304
	posttest	84,39	33	10,213	1,778

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Significance One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	pretest & posttest	33	,829	<,001	<,001

**Paired Samples Test**

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the ... Lower
Pair 1	pretest - posttest	-19,091	5,790	1,008	-21,144

**Paired Samples Test**

		Paired ... 95% Confidence Interval of the ... Upper	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	pretest - posttest	-17,038	-18,941	32	<,001	<,001

## Lampiran 8

## Lembar Observasi

Lampiran 3

**LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Petunjuk :

1. Lembar ini digunakan untuk mencatat hasil observasi mahasiswa kepada guru disekolah tujuan penelitian
2. Lembar ini digunakan untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran
3. Mohon memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah Ya atau Tidak (jika Ya termasuk baik atau kurang)
4. Masing-masing kegiatan yang ada dapat ditambah uraian untuk mendeskripsikan lebih baik

Tanggal Pengamatan : \_\_\_\_\_

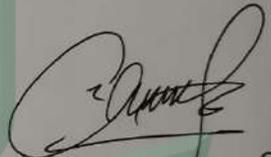
Nama Sekolah : \_\_\_\_\_

No	Aspek Pengamatan	Keterangan			Deskripsi
		Ya		Tidak	
		Baik	Kurang		
1.	Menggunakan perangkat pembelajaran (modul pembelajaran) selama proses belajar	✓			
2.	Menggunakan model pembelajaran interaktif dalam proses belajar	✓			
3.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintak dalam perangkat pembelajaran	✓			
4.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas	✓			
5.	Memberikan apresepsi kepada	✓			

	siswa dengan jelas			
6.	Pembagian kelompok melibatkan seluruh siswa di kelas	✓		
7.	Siswa memahami peran yang diberikan	✓		
8.	Siswa bermain peran sesuai dengan karakter dan situasi	✓		
9.	Anggota kelompok yang tidak berperan mendiskusikan peran yang ditampilkan sesuai dengan ketentuan lembar kerja kelompok yang diberikan guru	✓		
10	Guru memberikan bimbingan dan penguatan selama proses diskusi kelompok	✓		
11.	Siswa aktif berdiskusi dan mengemukakan pendapat	✓		
12.	Siswa mampu merefleksikan pengalaman dari kegiatan bermain peran	✓		
13.	Guru memberikan umpan balik dan merangkum kegiatan	✓		
14.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa	✓		
15.	Antusiasme siswa selama	✓		

	kegiatan <i>role playing</i>	✓			
16.	Interaksi siswa selama kegiatan <i>role playing</i>	✓			
17..	Kemampuan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dari aktivitas <i>role playing</i>	✓			

Jember,  
Observer

  
Chafi Insanbar, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9

## Lembar Validasi Observasi

**LEMBAR VALIDASI OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**A. Identitas Validator**

Nama : Anindya Fajarini, M.Pd  
 NIP : 199003012019032007  
 Jurusan :

**B. Petunjuk**

- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
- Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon validator memberikan butir pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

**C. Keterangan**

- Sangat sesuai : 4
- Sesuai : 3
- Tidak sesuai : 2
- Sangat tidak sesuai : 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Format jelas sehingga mempermudah melakukan observasi aktivitas guru dalam pembelajaran			✓	
2.	Dapat digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran			✓	
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda			✓	
4.	Penggunaan bahasa jelas dan mudah Dipahami			✓	
5.	Format penulisan benar dan mudah dipahami			✓	
Total Skor		15			
Rata-rata skor (x)		3			
Simpulan : Instrumen Lembar observasi dapat digunakan sebagai ukuran perbaikan					
Saran:					

Jember,  
 Validator  
  
 Anindya Fajarini, M.Pd

Lampiran 10

Lembar Dokumentasi

### INSTRUMEN DOKUMENTASI

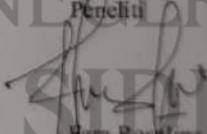
Lampiran 5

**INSTRUMEN DOKUMENTASI**

Peneliti : Fara Rosalina  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas : VII C  
 Sekolah : SMP Negeri 10 Jember

No	Data
1.	Visi misi SMP Negeri 10 Jember
2.	Struktur Organisasi SMP Negeri 10 Jember
3.	Biografi SMP Negeri 10 Jember
4.	Bukti observasi pelaksanaan pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>
5.	Modul ajar ilmu pengetahuan sosial saat menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i>
6.	Hasil dokumen aktifitas siswa (LKPD)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SUDIQ  
 J E M B E R

Jember,  
 Peneliti  
  
 Fara Rosalina  
 NIM. 212101090021

## Lampiran 11

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN DOKUMENTASI**

A. Identitas Validator

Nama : Anindya Fajarini, M.Pd

NIP : 199003012019032007

Jurusan :

B. Petunjuk

Lembar penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai instrumen validasi yang kemudian akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul "Pengaruh Mode Pembelajaran *Role playing* Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember", dengan menggunakan petunjuk penilaian sebagai berikut.

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
2. Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon validator memberikan butir pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

C. Keterangan

5. Sangat sesuai : 4
6. Sesuai : 3
7. Tidak sesuai : 2
8. Sangat tidak sesuai : 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Semua informasi data yang dibutuhkan telah tercantum secara lengkap			✓	
2.	Sumber data berasal dari pihak yang berwenang dan dapat dipertanggungjawabkan			✓	
3.	Data yang tercantum relevan dengan kebutuhan penelitian			✓	
4.	Kesesuaian data dengan judul penelitian			✓	
5.	Bahasa mudah dipahami dan tidak bermakna ganda			✓	
Jumlah				15	
Total Skor				15	
Rata-rata skor (x)				3	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12

**LEMBAR UJI TES (SOAL PRE TEST – POST TEST)****Petunjuk mengerjakan soal :**

- Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar
  - Tulislah jawaban dikertas dengan mencautmkan kunci jawaban saja
  - Sebutkan nama dengan kelas di lembar jawaban
  - Lembar soal tidak perlu disilang dan dicoret-coret
1. Kegiatan ekonomi adalah aktivitas yang dilakukan manusia untuk... .
    - A. mencari hiburan
    - B. menghindari kemiskinan
    - C. meningkatkan pendidikan
    - D. memenuhi kebutuhan hidup**
  2. Berikut yang termasuk kegiatan produksi adalah... .
    - A. membeli sepatu di toko
    - B. membuat kerajinan dari bambu**
    - C. menjual makanan di pasar
    - D. mengirim jeruk ke pasar
  3. Tujuan utama dari kegiatan produksi adalah... .
    - A. menyediakan barang dan jasa**
    - B. menggunakan barang yang sudah jadi
    - C. menjual kembali barang yang ada di toko
    - D. mengirim barang ke berbagai kota
  4. Yang merupakan kegiatan distribusi adalah... .
    - A. mengangkut hasil panen ke pasar**
    - B. membeli padi hasil panen
    - C. mengolah hasil panen
    - D. menanam pohon di kebun
  5. Barang yang dijual oleh produsen kepada konsumen disebut... .
    - A. barang ilegal
    - B. barang konsumsi**

- C. barang investerasi  
D. barang temuan
6. Peran produsen dalam kegiatan ekonomi adalah... .  
A. membeli barang dan jasa  
**B. menyediakan barang dan jasa**  
C. mengatur harga barang  
D. menggunakan barang dan jasa
7. Contoh kegiatan distribusi adalah... .  
A. petani menanam padi  
**B. toko menjual barang ke konsumen**  
C. pabrik memproduksi mobil  
D. adi membeli baju di pasar
8. Apa saja faktor produksi yang termasuk dalam kategori sumber daya alam... .  
A. tanah, tenaga kerja, dan modal  
**B. tanah, air, hutan**  
C. tanah, air, mesin  
D. robot, mesin, uang
9. Apa yang dimaksud dengan distribusi dalam kegiatan ekonomi... .  
**A. proses menyalurkan barang dari produsen ke konsumen**  
B. proses membuat barang dari bahan mentah  
C. proses mengonsumsi barang  
D. proses membeli barang
10. Apa yang dimaksud dengan konsumsi dalam kegiatan ekonomi... .  
A. Proses menjual barang  
B. proses menghasilkan barang  
C. proses mengolah bahan mentah menjadi jadi  
**D. proses menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan**
11. Mengapa kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari... .  
**A. untuk memenuhi kebutuhan manusia**

- B. untuk mengatur kegiatan sosial
  - C. untuk mengatur kebijakan pemerintah
  - D. untuk mengikuti trend yang sedang merajalela
12. Faktor produksi berupa tenaga kerja adalah... .
- A. pekerja yang menjalankan kegiatan produksi**
  - B. mesin-mesin yang digunakan dalam produksi
  - C. uang yang digunakan untuk membeli bahan baku
  - D. robot yang mengatur setiap kegiatan produksi
13. Apa yang dimaksud dengan modal dalam kegiatan ekonomi... .
- A. uang yang digunakan untuk membeli barang**
  - B. alat dan bahan yang digunakan dalam proses produksi
  - C. keahlian atau keterampilan pekerja
  - D. barang hasil kegiatan produksi
14. Dalam perekonomian, yang termasuk kegiatan ekonomi swasta adalah... .
- A. kegiatan yang dikelola oleh negara
  - B. kegiatan yang dilakukan organisasi besar
  - C. kegiatan yang hanya dilakukan oleh pemerintah
  - D. kegiatan yang dikelola oleh individu atau kelompok**
15. Manusia melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidup yang bersifat... .
- A. terbatas
  - B. tidak terbatas**
  - C. tidak penting
  - D. tercukupi
16. Kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan disebut... .
- A. konsumsi
  - B. produksi**
  - C. distribusi
  - D. konsumen
17. Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi...

- A. agar barang tidak hilang
- B. untuk meningkatkan jumlah produksi
- C. untuk menyebarkan barang kepada konsumen diberbagai tempat**
- D. untuk mendistribusikan barang ke konsumen dengan harga yang murah
18. Contoh barang konsumsi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok adalah...
- A. **beras**
- B. pakaian mewah
- C. mobil
- D. telepon
19. Kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan dalam hal keuangan disebut... .
- A. **kegiatan ekonomi**
- B. kegiatan sosial
- C. kegiatan budaya
- D. kegiatan sekolah
20. Perusahaan yang memproduksi barang-barang konsumsi disebut... .
- A. konsumen
- B. produsen**
- C. distributor
21. Salah satu dampak negatif kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan adalah... .
- A. meningkatnya pendapatan masyarakat
- B. terjadinya pencemaran lingkungan**
- C. meluasnya perdagangan internasional
- D. tercukupinya kebutuhan konsumen
22. Seorang pedagang membeli hasil panen petani dengan harga murah, lalu menjualnya ke pasar dengan harga lebih tinggi. Pedagang tersebut melakukan kegiatan ekonomi dalam bentuk... .
- A. konsumsi
- B. produksi

- C. **distribusi**
- D. barter
23. Salah satu alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah... .
- A. **agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang**
- B. supaya bisa dieksploitasi secara besar-besar
- C. untuk digunakan oleh warga asing
- D. supaya segera habis
24. Pembangunan sebuah pabrik di daerah pedesaan sering kali menimbulkan dampak positif berupa... .
- A. berkurangnya lahan pertanian
- B. **terbukanya lapangan kerja**
- C. meningkatnya tingkat populasi
- D. tercemarnya lingkungan
25. Pemerintah memberikan subsidi pupuk kepada petani untuk meningkatkan hasil panen, subsidi ini termasuk upaya pemerintah dalam mengatasi masalah ekonomi berupa... .
- A. **kesejahteraan petani**
- B. kelangkaan barang
- C. ketidakseimbangan pasar
- D. inflasi
26. Distribusi yang baik adalah memiliki tujuan utama untuk... .
- A. membuang barang
- B. menjaga keuntungan produsen
- C. mengurangi konsumsi masyarakat
- D. **pemerataan ketersediaan barang dan jasa**
27. Pelaku dalam kegiatan konsumsi disebut... .
- A. **konsumen**
- B. distributor
- C. produsen
- D. produksi

28. Pengeluaran konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari memberikan pengaruh terhadap kegiatan ekonomi berupa... .
- A. penurunan keuntungan perusahaan
  - B. **peningkatan aktivitas produksi dan distribusi**
  - C. mengurangi ketersediaan tenaga kerja
  - D. terjadinya inflasi
29. Dalam kegiatan ekonomi, faktor produksi yang paling mempengaruhi keberhasilan usaha di bidang teknologi adalah... .
- A. modal
  - B. **sumber daya manusia yang terampil**
  - C. alam
  - D. kewirausahaan
30. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut... .
- A. konsumen
  - B. **distributor**
  - C. produsen
  - D. konsumsi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 13

**Soal Pre Test dan Post Test**  
**LEMBAR TES (PRE TEST DAN POST TEST)**

Mata Pelajaran	: IPS	Materi Pelajaran	: Kegiatan Ekonomi
Kelas	: VII	Sekolah	: SMP Negeri 10 Jember

**Pilihlah jawaban yang dianggap benar!**

1. Berikut yang termasuk kegiatan produksi adalah... .
  - A. membeli sepatu di took
  - B. membuat kerajinan dari bamboo**
  - C. menjual makanan di pasar
  - D. mengirim jeruk ke pasar
2. Tujuan utama dari kegiatan produksi adalah... .
  - A. membuat dan menyediakan barang dan jasa**
  - B. menggunakan barang yang sudah jadi
  - C. menjual kembali barang yang ada di took
  - D. mengirim barang ke berbagai kota
3. Yang merupakan kegiatan distribusi adalah... .
  - A. mengangkut hasil panen ke pasar**
  - B. membeli padi hasil panen
  - C. mengolah hasil panen
  - D. menanam pohon di kebun
4. Contoh kegiatan distribusi adalah...
  - A. petani menanam padi
  - B. tukang ojek mengantarkan beras ke pasar**
  - C. pabrik memproduksi mobil
  - D. adi membeli baju di pasar

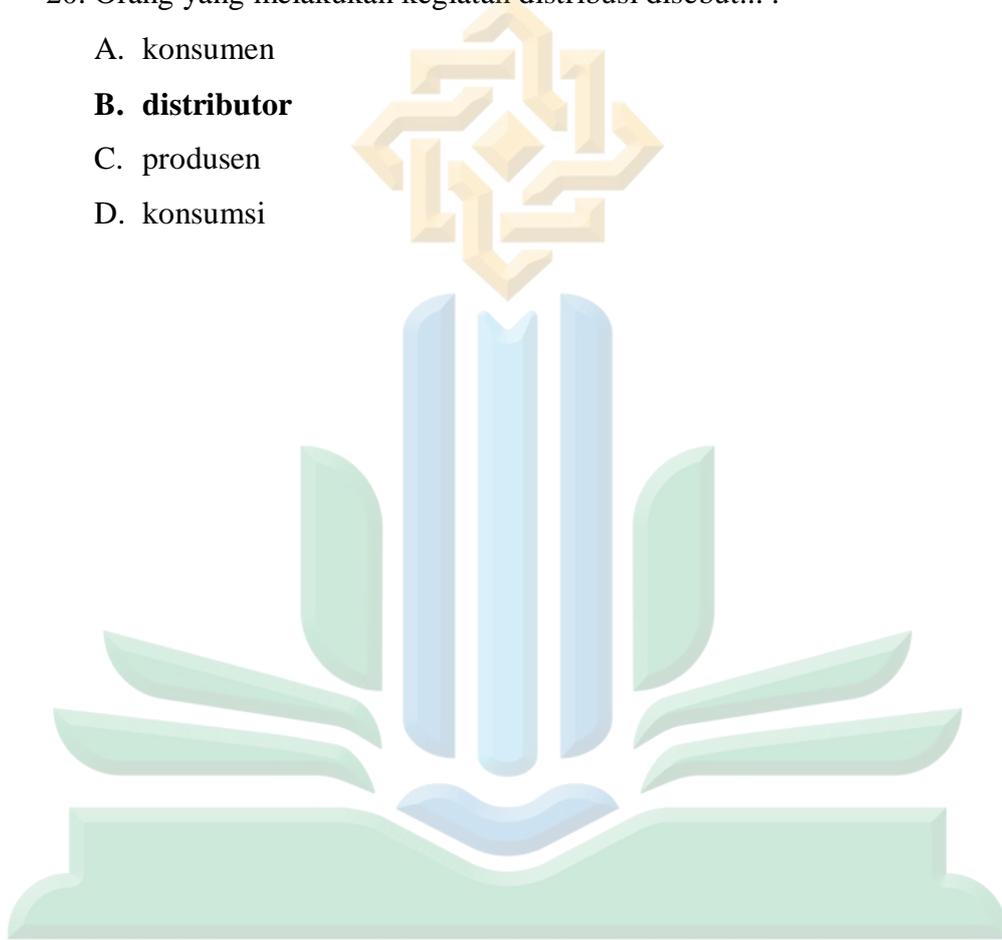
5. Apa saja faktor produksi yang termasuk dalam kategori sumber daya alam... .
  - A. tanah, tenaga kerja, dan modal
  - B. tanah, air, hutan**
  - C. tanah, air, mesin
  - D. robot, mesin, uang
6. Apa yang dimaksud dengan distribusi dalam kegiatan ekonomi... .
  - A. proses menyalurkan barang dari produsen ke konsumen**
  - B. proses membuat barang dari bahan mentah
  - C. proses mengonsumsi barang
  - D. proses membeli barang
7. dalam kegiatan ekonomi, konsumsi merupakan ... .
  - A. Proses menjual barang
  - B. proses menghasilkan barang
  - C. proses mengolah bahan mentah menjadi jadi
  - D. proses menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan**
8. Mengapa kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari... .
  - A. untuk memenuhi kebutuhan manusia**
  - B. untuk mengatur kegiatan social
  - C. untuk mengatur kebijakan pemerintah
  - D. untuk mengikuti trend yang sedang merajalela
9. Faktor produksi berupa tenaga kerja adalah... .
  - A. pekerja yang menjalankan kegiatan produksi**
  - B. mesin-mesin yang digunakan dalam produksi
  - C. uang yang digunakan untuk membeli bahan baku
  - D. robot yang mengatur setiap kegiatan produksi

10. Dalam perekonomian, yang termasuk kegiatan ekonomi swasta adalah... .
- A. kegiatan yang dikelola oleh negara
  - B. kegiatan yang dilakukan organisasi besar
  - C. kegiatan yang hanya dilakukan oleh pemerintah
  - D. kegiatan yang dikelola oleh individu atau kelompok**
11. Kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan disebut... .
- A. konsumsi
  - B. produksi**
  - C. distribusi
  - D. konsumen
12. Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi...
- A. agar barang tidak hilang
  - B. untuk meningkatkan jumlah produksi
  - C. untuk menyebarkan barang kepada konsumen diberbagai tempat**
  - D. untuk mendistribusikan barang ke konsumen dengan harga yang murah
13. Berikut adalah barang konsumsi yang terolong dalam kebutuhan pokok adalah...
- A. beras**
  - B. pakaian mewah
  - C. mobil
  - D. telepon
14. Kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia disebut... .
- A. kegiatan ekonomi**
  - B. kegiatan social
  - C. kegiatan budaya
  - D. kegiatan sekolah

15. Salah satu dampak negatif kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan adalah... .
- A. meningkatnya pendapatan masyarakat
  - B. terjadinya pencemaran lingkungan**
  - C. meluasnya perdagangan internasional
  - D. tercukupinya kebutuhan konsumen
16. Seorang pedagang membeli hasil panen petani dengan harga murah, lalu menjualnya ke pasar dengan harga lebih tinggi. Pedagang tersebut melakukan kegiatan ekonomi dalam bentuk... .
- A. konsumsi
  - B. produksi
  - C. distribusi**
  - D. barter
17. Salah satu alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah... .
- A. agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang**
  - B. supaya bisa dieksploitasi secara besar-besar
  - C. untuk digunakan oleh warga asing
  - D. supaya segera habis
18. Pembangunan sebuah pabrik di daerah pedesaan sering kali menimbulkan dampak positif berupa... .
- A. berkurangnya lahan pertanian
  - B. terbukanya lapangan kerja**
  - C. meningkatnya tingkat populasi
  - D. tercemarnya lingkungan
19. Pengeluaran konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari memberikan pengaruh terhadap kegiatan ekonomi berupa... .
- A. penurunan keuntungan perusahaan
  - B. peningkatan aktivitas produksi dan distribusi**
  - C. mengurangi ketersediaan tenaga kerja
  - D. terjadinya inflasi

20. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut... .

- A. konsumen
- B. distributor**
- C. produsen
- D. konsumsi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 14

## KISI –KISI PRE TEST DAN POST TEST

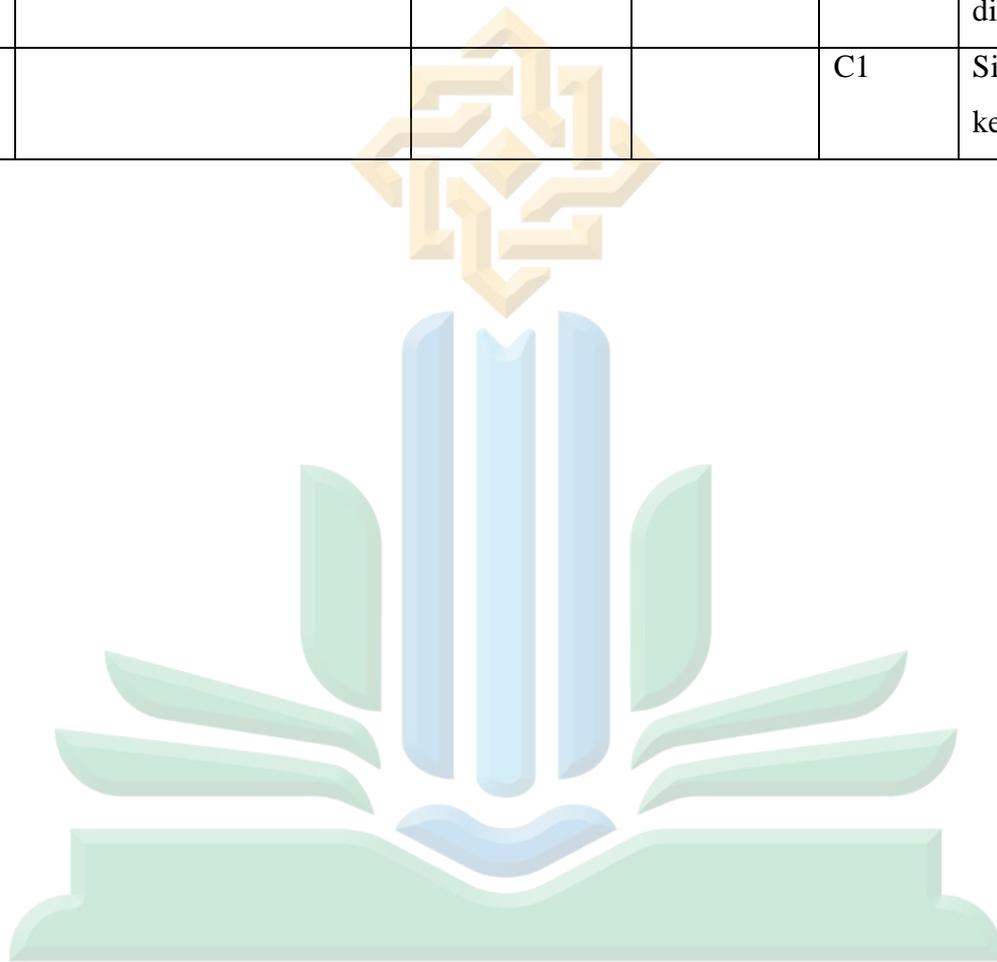
No. Urut	Tujuan dan Capaian Pembelajaran	Bahan Kelas/Semester	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Tes	No.Soal
1	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi	Kelas VII/Semester 2	Kegiatan Ekonomi	C2	Siswa mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi	PG	1
				C1	Siswa mampu mengidentifikasi contoh kegiatan distribusi	PG	4
				C4	Siswa mampu menguraikan contoh faktor produksi berupa sumber daya alam	PG	8
				C4	Siswa mampu menganalisis peran produsen dalam kegiatan ekonomi	PG	5
				C1	Siswa mampu menyebutkan contoh kegiatan produksi dan tujuannya	PG	2
				C4	Siswa mampu menganalisis tujuan utama dari kegiatan distribusi	PG	3

			C4	Siswa mampu menganalisis alasan kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari	PG	11
			C4	Siswa mampu menganalisis peran produsen dalam kegiatan ekonomi	PG	6
			C4	Siswa mampu menelaah proses distribusi dalam kegiatan ekonomi	PG	9
			C4	Siswa mampu menguraikan peran tenaga kerja dalam produksi	PG	12
			C4	Siswa mampu menganalisis proses konsumsi dalam kegiatan ekonomi	PG	10
			C4	Siswa mampu menguraikan pengertian modal dalam kegiatan ekonomi	PG	13
			C4	Siswa mampu membandingkan jenis kebutuhan manusia yang terbatas dan tidak terbatas	PG	15
			C4	Siswa mampu menelaah contoh kegiatan	PG	14

					ekonomi sektor swasta		
				C4	Siswa mampu menganalisis tujuan kegiatan ekonomi dalam menghasilkan barang dan jasa	PG	16
				C4	Siswa mampu mendiagnosis pentingnya distribusi dalam kegiatan ekonomi	PG	17
				C4	Siswa mampu memilih contoh barang konsumsi yang digunakan untuk kebutuhan pokok	PG	18
				C4	Siswa mampu menganalisis kegiatan yang bertujuan memperoleh keuntungan	PG	19
				C2	Siswa mampu menjelaskan maskud dari perusahaan yang memproduksi barang – barang konsumsi	PG	20
				C4	Siswa mampu menganalisis dampak kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan	PG	21
				C4	Siswa mampu menganalisis peran pedagang	PG	22

					dalam kegiatan ekonomi		
				C4	Siswa mampu menganalisis alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam berkelanjutan	PG	23
				C4	Siswa mampu menganalisis dampak positif perkembangan pabrik di pedesaan	PG	24
				C4	Siswa mampu menganalisis upaya pemerintah mengatasi masalah ekonomi melalui subsidi	PG	25
				C4	Siswa mampu menganalisis peran distribusi dalam pemasaran barang	PG	26
				C4	Siswa mampu menganalisis pengaruh kegiatan konsumsi terhadap kegiatan ekonomi	PG	28
				C4	Siswa mampu menganalisis faktor produksi yang paling dominan dalam kegiatan ekonomi	PG	29
				C1	Siswa mampu menjelaskan pelaku kegiatan	PG	30

					distribusi		
				C1	Siswa mampu menjelaskan pelaku dalam kegiatan konsumsi	PG	27



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
L. M. P. P.

## Lampiran 15

## Hasil Pretest – Posttest Nilai Terbesar

KEYLA AZZAHRA MAULIDA C.W  
ABSEN : 16

S = 4  
B = 16

**LEMBAR TES (PRE TEST)**

Mata Pelajaran : IPS	Materi Pelajaran : Kegiatan Ekonomi
Kelas : VII	Sekolah : SMP Negeri 10 Jember

**Pilihlah jawaban yang dianggap benar!**

1. Berikut yang termasuk kegiatan produksi adalah...
  - A. membeli sepatu di toko
  - B. membuat kerajinan dari bambu
  - C. menjual makanan di pasar
  - D. mengirim jeruk ke pasar
2. Tujuan utama dari kegiatan produksi adalah...
  - A. membuat dan menyediakan barang dan jasa
  - B. menggunakan barang yang sudah jadi
  - C. menjual kembali barang yang ada di toko
  - D. mengirim barang ke berbagai kota
3. Yang merupakan kegiatan distribusi adalah...
  - A. mengangkut hasil panen ke pasar
  - B. membeli padi hasil panen
  - C. mengolah hasil panen
  - D. menanam pohon di kebun
4. Contoh kegiatan distribusi adalah...
  - A. petani menanam padi
  - B. tukang ojek mengantarkan beras ke pasar
  - C. pabrik memproduksi mobil
  - D. adi membeli baju di pasar
5. Apa saja faktor produksi yang termasuk dalam kategori sumber daya alam...
  - A. tanah, tenaga kerja, dan modal
  - B. tanah, air, hutan
  - C. tanah, air, mesin
  - D. robot, mesin, uang
6. Apa yang dimaksud dengan distribusi dalam kegiatan ekonomi...
  - A. proses menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
  - B. proses membuat barang dari bahan mentah
  - C. proses mengonsumsi barang
  - D. proses membeli barang
7. dalam kegiatan ekonomi, konsumsi merupakan ...
  - A. Proses menjual barang
  - B. proses menghasilkan barang
  - C. proses mengolah bahan mentah menjadi jadi
  - D. proses menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan

1

8. Mengapa kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari...  
 A. untuk memenuhi kebutuhan manusia  
 B. untuk mengatur kegiatan sosial  
 C. untuk mengatur kebijakan pemerintah  
 D. untuk mengikuti trend yang sedang merajalela
9. Faktor produksi berupa tenaga kerja adalah...  
 A. pekerja yang menjalankan kegiatan produksi  
 B. mesin-mesin yang digunakan dalam produksi  
 C. uang yang digunakan untuk membeli bahan baku  
 D. robot yang mengatur setiap kegiatan produksi
10. Dalam perekonomian, yang termasuk kegiatan ekonomi swasta adalah...  
 A. kegiatan yang dikelola oleh negara  
 B. kegiatan yang dilakukan organisasi besar  
 C. kegiatan yang hanya dilakukan oleh pemerintah  
 D. kegiatan yang dikelola oleh individu atau kelompok
11. Kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan disebut...  
 A. konsumsi  
 B. produksi  
 C. distribusi  
 D. konsumen
12. Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi...  
 A. agar barang tidak hilang  
 B. untuk meningkatkan jumlah produksi  
 C. untuk menyebarkan barang kepada konsumen diberbagai tempat  
 D. untuk mendistribusikan barang ke konsumen dengan harga yang murah
13. Berikut adalah barang konsumsi yang terolong dalam kebutuhan pokok adalah...  
 A. beras  
 B. pakaian mewah  
 C. mobil  
 D. telepon
14. Kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia disebut...  
 A. kegiatan ekonomi  
 B. kegiatan sosial  
 C. kegiatan budaya  
 D. kegiatan sekolah

15. Salah satu dampak negatif kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan adalah...
- meningkatnya pendapatan masyarakat
  - terjadinya pencemaran lingkungan
  - meluasnya perdagangan internasional
  - tercukupinya kebutuhan konsumen
16. Seorang pedagang membeli hasil panen petani dengan harga murah, lalu menjualnya ke pasar dengan harga lebih tinggi. Pedagang tersebut melakukan kegiatan ekonomi dalam bentuk...
- konsumsi
  - produksi
  - distribusi
  - barter
17. Salah satu alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah...
- agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang
  - supaya bisa dieksploitasi secara besar-besar
  - untuk digunakan oleh warga asing
  - supaya segera habis
18. Pembangunan sebuah pabrik di daerah pedesaan sering kali menimbulkan dampak positif berupa...
- berkurangnya lahan pertanian
  - terbukanya lapangan kerja
  - meningkatnya tingkat populasi
  - tercemarnya lingkungan
19. Pengeluaran konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari memberikan pengaruh terhadap kegiatan ekonomi berupa...
- penurunan keuntungan perusahaan
  - peningkatan aktivitas produksi dan distribusi
  - mengurangi ketersediaan tenaga kerja
  - terjadinya inflasi
20. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut...
- konsumen
  - distributor
  - produsen
  - konsumsi

Nama : IDIWA Maulida A.  
 absen : 10  
 kelas : VII - C

3=0

### LEMBAR TES (POST TEST)

Mata Pelajaran	: IPS	Materi Pelajaran	: Kegiatan Ekonomi
Kelas	: VII	Sekolah	: SMP Negeri 10 Jember

Pilihlah jawaban yang dianggap benar!

1. Apa yang dimaksud dengan distribusi dalam kegiatan ekonomi... .

proses menyalurkan barang dari produsen ke konsumen

B. proses membuat barang dari bahan mentah

C. proses mengonsumsi barang

D. proses membeli barang
2. Tujuan utama dari kegiatan produksi adalah... .

membuat dan menyediakan barang dan jasa

B. menggunakan barang yang sudah jadi

C. menjual kembali barang yang ada di toko

D. mengirim barang ke berbagai kota
3. Mengapa kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari... .

untuk memenuhi kebutuhan manusia

B. untuk mengatur kegiatan sosial

C. untuk mengatur kebijakan pemerintah

D. untuk mengikuti trend yang sedang merajalela
4. Dalam perekonomian, yang termasuk kegiatan ekonomi swasta adalah... .

A. kegiatan yang dikelola oleh negara

B. kegiatan yang dilakukan organisasi besar

C. kegiatan yang hanya dilakukan oleh pemerintah

kegiatan yang dikelola oleh individu atau kelompok
5. Kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia disebut... .

kegiatan ekonomi

B. kegiatan sosial

C. kegiatan budaya

D. kegiatan sekolah
6. Dalam kegiatan ekonomi, konsumsi merupakan ... .

A. Proses menjual barang

B. proses menghasilkan barang

C. proses mengolah bahan mentah menjadi jadi

proses menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan

7. Berikut yang termasuk kegiatan produksi adalah... .
- A. membeli sepatu di toko
  - B. membuat kerajinan dari bambu
  - C. menjual makanan di pasar
  - D. mengirim jeruk ke pasar
8. Faktor produksi berupa tenaga kerja adalah... .
- A. pekerja yang menjalankan kegiatan produksi
  - B. mesin-mesin yang digunakan dalam produksi
  - C. uang yang digunakan untuk membeli bahan baku
  - D. robot yang mengatur setiap kegiatan produksi
9. Apa saja faktor produksi yang termasuk dalam kategori sumber daya alam... .
- A. tanah, tenaga kerja, dan modal
  - B. tanah, air, hutan
  - C. tanah, air, mesin
  - D. robot, mesin, uang
10. Contoh kegiatan distribusi adalah...
- A. petani menanam padi
  - B. tukang ojek mengantarkan beras ke pasar
  - C. pabrik memproduksi mobil
  - D. adi membeli baju di pasar
11. Pembangunan sebuah pabrik di daerah pedesaan sering kali menimbulkan dampak positif berupa... .
- A. berkurangnya lahan pertanian
  - B. terbukanya lapangan kerja
  - C. meningkatnya tingkat populasi
  - D. tercemarnya lingkungan
12. Pengeluaran konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari memberikan pengaruh terhadap kegiatan ekonomi berupa... .
- A. penurunan keuntungan perusahaan
  - B. peningkatan aktivitas produksi dan distribusi
  - C. mengurangi ketersediaan tenaga kerja
  - D. terjadinya inflasi
13. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut... .
- A. konsumen
  - B. distributor
  - C. produsen
  - D. konsumsi

14. Seorang pedagang membeli hasil panen petani dengan harga murah, lalu menjualnya ke pasar dengan harga lebih tinggi. Pedagang tersebut melakukan kegiatan ekonomi dalam bentuk... .
- A. konsumsi  
 B. produksi  
 C. distribusi  
 D. barter
15. Yang merupakan kegiatan distribusi adalah... .
- A. mengangkut hasil panen ke pasar  
 B. membeli padi hasil panen  
 C. mengolah hasil panen  
 D. menanam pohon di kebun
16. Berikut adalah barang konsumsi yang terolong dalam kebutuhan pokok adalah...
- A. beras  
 B. pakaian mewah  
 C. mobil  
 D. telepon
17. Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi...
- A. agar barang tidak hilang  
 B. untuk meningkatkan jumlah produksi  
 C. untuk menyebarkan barang kepada konsumen diberbagai tempat  
 D. untuk mendistribusikan barang ke konsumen dengan harga yang murah
18. Kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan disebut... .
- A. konsumsi  
 B. produksi  
 C. distribusi  
 D. konsumen
19. Salah satu dampak negatif kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan adalah... .
- A. meningkatnya pendapatan masyarakat  
 B. terjadinya pencemaran lingkungan  
 C. meluasnya perdagangan internasional  
 D. tercukupinya kebutuhan konsumen
20. Salah satu alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah... .
- A. agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang  
 B. supaya bisa dieksploitasi secara besar-besar  
 C. untuk digunakan oleh warga asing  
 D. supaya segera habis

## Lampiran 16

## Hasil Pretest – Posttest Nilai Terkecil

Reza Ferdianto

S = 10  
B = 10

**LEMBAR TES (PRE TEST)**

Mata Pelajaran : IPS	Materi Pelajaran : Kegiatan Ekonomi
Kelas : VII	Sekolah : SMP Negeri 10 Jember

**Pilihlah jawaban yang dianggap benar!**

1. Berikut yang termasuk kegiatan produksi adalah...
  - A. membeli sepatu di toko
  - B. membuat kerajinan dari bambu
  - C. menjual makanan di pasar
  - D. mengirim jeruk ke pasar
2. Tujuan utama dari kegiatan produksi adalah...
  - A. membuat dan menyediakan barang dan jasa
  - B. menggunakan barang yang sudah jadi
  - C. menjual kembali barang yang ada di toko
  - D. mengirim barang ke berbagai kota
3. Yang merupakan kegiatan distribusi adalah...
  - A. mengangkut hasil panen ke pasar
  - B. membeli padi hasil panen
  - C. mengolah hasil panen
  - D. menanam pohon di kebun
4. Contoh kegiatan distribusi adalah...
  - A. petani menanam padi
  - B. tukang ojek mengantarkan beras ke pasar
  - C. pabrik memproduksi mobil
  - D. adi membeli baju di pasar
5. Apa saja faktor produksi yang termasuk dalam kategori sumber daya alam...
  - A. tanah, tenaga kerja, dan modal
  - B. tanah, air, hutan
  - C. tanah, air, mesin
  - D. robot, mesin, uang
6. Apa yang dimaksud dengan distribusi dalam kegiatan ekonomi...
  - A. proses menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
  - B. proses membuat barang dari bahan mentah
  - C. proses mengonsumsi barang
  - D. proses membeli barang
7. dalam kegiatan ekonomi, konsumsi merupakan ...
  - A. Proses menjual barang
  - B. proses menghasilkan barang
  - C. proses mengolah bahan mentah menjadi jadi
  - D. proses menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan

1

- ~~8.~~ Mengapa kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari...  
 A. untuk memenuhi kebutuhan manusia  
~~B.~~ untuk mengatur kegiatan sosial  
 C. untuk mengatur kebijakan pemerintah  
 D. untuk mengikuti trend yang sedang merajalela
- ~~9.~~ Faktor produksi berupa tenaga kerja adalah...  
 A. pekerja yang menjalankan kegiatan produksi  
~~B.~~ mesin-mesin yang digunakan dalam produksi  
 C. uang yang digunakan untuk membeli bahan baku  
 D. robot yang mengatur setiap kegiatan produksi
- ~~10.~~ Dalam perekonomian, yang termasuk kegiatan ekonomi swasta adalah...  
~~A.~~ kegiatan yang dikelola oleh negara  
 B. kegiatan yang dilakukan organisasi besar  
 C. kegiatan yang hanya dilakukan oleh pemerintah  
 D. kegiatan yang dikelola oleh individu atau kelompok
11. Kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan disebut...  
 A. konsumsi  
~~B.~~ produksi  
 C. distribusi  
 D. konsumen
- ~~12.~~ Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi...  
 A. agar barang tidak hilang  
~~B.~~ untuk meningkatkan jumlah produksi  
 C. untuk menyebarkan barang kepada konsumen diberbagai tempat  
 D. untuk mendistribusikan barang ke konsumen dengan harga yang murah
13. Berikut adalah barang konsumsi yang terolong dalam kebutuhan pokok adalah...  
~~A.~~ beras  
 B. pakaian mewah  
 C. mobil  
 D. telepon
- ~~14.~~ Kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia disebut...  
 A. kegiatan ekonomi  
~~B.~~ kegiatan sosial  
 C. kegiatan budaya  
 D. kegiatan sekolah

15. Salah satu dampak negatif kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan adalah... .
- A. meningkatnya pendapatan masyarakat
- B. terjadinya pencemaran lingkungan
- C. meluasnya perdagangan internasional
- D. tercukupinya kebutuhan konsumen
16. Seorang pedagang membeli hasil panen petani dengan harga murah, lalu menjualnya ke pasar dengan harga lebih tinggi. Pedagang tersebut melakukan kegiatan ekonomi dalam bentuk... .
- A. konsumsi
- B. produksi
- C. distribusi
- D. barter
17. Salah satu alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah... .
- A. agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang
- B. supaya bisa dieksploitasi secara besar-besar
- C. untuk digunakan oleh warga asing
- D. supaya segera habis
18. Pembangunan sebuah pabrik di daerah pedesaan sering kali menimbulkan dampak positif berupa... .
- A. berkurangnya lahan pertanian
- B. terbukanya lapangan kerja
- C. meningkatnya tingkat populasi
- D. tercemarnya lingkungan
19. Pengeluaran konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari memberikan pengaruh terhadap kegiatan ekonomi berupa... .
- A. penurunan keuntungan perusahaan
- B. peningkatan aktivitas produksi dan distribusi
- C. mengurangi ketersediaan tenaga kerja
- D. terjadinya inflasi
20. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut... .
- A. konsumen
- B. distributor
- C. produsen
- D. konsumsi

Nama: Aprilia Dian Maharani

Absen : 02

Kelas : 7 C

S = 8

B = 12

**LEMBAR TES (POST TEST)**

Mata Pelajaran	: IPS	Materi Pelajaran	: Kegiatan Ekonomi
Kelas	: VII	Sekolah	: SMP Negeri 10 Jember

**Pilihlah jawaban yang dianggap benar!**

1. Apa yang dimaksud dengan distribusi dalam kegiatan ekonomi...
- A. proses menyalurkan barang dari produsen ke konsumen  
 B. proses membuat barang dari bahan mentah  
 C. proses mengonsumsi barang  
 D. proses membeli barang
2. Tujuan utama dari kegiatan produksi adalah...
- A. membuat dan menyediakan barang dan jasa  
 B. menggunakan barang yang sudah jadi  
 C. menjual kembali barang yang ada di toko  
 D. mengirim barang ke berbagai kota
3. Mengapa kegiatan ekonomi penting dalam kehidupan sehari-hari...
- A. untuk memenuhi kebutuhan manusia  
 B. untuk mengatur kegiatan sosial  
 C. untuk mengatur kebijakan pemerintah  
 D. untuk mengikuti trend yang sedang merajalela
4. Dalam perekonomian, yang termasuk kegiatan ekonomi swasta adalah...
- A. kegiatan yang dikelola oleh negara  
 B. kegiatan yang dilakukan organisasi besar  
 C. kegiatan yang hanya dilakukan oleh pemerintah  
 D. kegiatan yang dikelola oleh individu atau kelompok
5. Kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia disebut...
- A. kegiatan ekonomi  
 B. kegiatan sosial  
 C. kegiatan budaya  
 D. kegiatan sekolah
6. Dalam kegiatan ekonomi, konsumsi merupakan ...
- A. Proses menjual barang  
 B. proses menghasilkan barang  
 C. proses mengolah bahan mentah menjadi jadi  
 D. proses menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan

7. Berikut yang termasuk kegiatan produksi adalah... .
- A. membeli sepatu di toko
  - B. membuat kerajinan dari bambu
  - C. menjual makanan di pasar
  - D. mengirim jeruk ke pasar
8. Faktor produksi berupa tenaga kerja adalah... .
- A. pekerja yang menjalankan kegiatan produksi
  - B. mesin-mesin yang digunakan dalam produksi
  - C. uang yang digunakan untuk membeli bahan baku
  - D. robot yang mengatur setiap kegiatan produksi
9. Apa saja faktor produksi yang termasuk dalam kategori sumber daya alam... .
- A. tanah, tenaga kerja, dan modal
  - B. tanah, air, hutan
  - C. tanah, air, mesin
  - D. robot, mesin, uang
10. Contoh kegiatan distribusi adalah...
- A. petani menanam padi
  - B. tukang ojek mengantarkan beras ke pasar
  - C. pabrik memproduksi mobil
  - D. adi membeli baju di pasar
11. Pembangunan sebuah pabrik di daerah pedesaan sering kali menimbulkan dampak positif berupa... .
- A. berkurangnya lahan pertanian
  - B. terbukanya lapangan kerja
  - C. meningkatnya tingkat populasi
  - D. tercemarnya lingkungan
12. Pengeluaran konsumen dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari memberikan pengaruh terhadap kegiatan ekonomi berupa... .
- A. penurunan keuntungan perusahaan
  - B. peningkatan aktivitas produksi dan distribusi
  - C. mengurangi ketersediaan tenaga kerja
  - D. terjadinya inflasi
13. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut...
- A. konsumen
  - B. distributor
  - C. produsen
  - D. konsumsi

14. Seorang pedagang membeli hasil panen petani dengan harga murah, lalu menjualnya ke pasar dengan harga lebih tinggi. Pedagang tersebut melakukan kegiatan ekonomi dalam bentuk....
- konsumsi
  - produksi
  - distribusi
  - barter
15. Yang merupakan kegiatan distribusi adalah...
- mengangkut hasil panen ke pasar
  - membeli padi hasil panen
  - mengolah hasil panen
  - menanam pohon di kebun
16. Berikut adalah barang konsumsi yang terolong dalam kebutuhan pokok adalah...
- beras
  - pakaian mewah
  - mobil
  - telepon
17. Mengapa distribusi penting dalam kegiatan ekonomi...
- agar barang tidak hilang
  - untuk meningkatkan jumlah produksi
  - untuk menyebarkan barang kepada konsumen diberbagai tempat
  - untuk mendistribusikan barang ke konsumen dengan harga yang murah
18. Kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan disebut...
- konsumsi
  - produksi
  - distribusi
  - konsumen
19. Salah satu dampak negatif kegiatan ekonomi yang tidak ramah lingkungan adalah...
- meningkatkan pendapatan masyarakat
  - terjadinya pencemaran lingkungan
  - meluasnya perdagangan internasional
  - tercukupinya kebutuhan konsumen
20. Salah satu alasan pentingnya pengelolaan sumber daya alam secara berkelanjutan adalah...
- agar dapat dimanfaatkan oleh generasi mendatang
  - supaya bisa dieksploitasi secara besar-besar
  - untuk digunakan oleh warga asing
  - supaya segera habis

## Lampiran 17

## Hasil LKPD Siswa Kelas VII C

88

**LEMBAR KERJA KELOMPOK PESERTA DIDIK**

---

Sekolah : SMPN 10 Jember  
 Mata Pelajaran : IPS  
 Kelas / Semester : VII / Genap  
 Tema : Potensi Ekonomi Lingkungan  
 Sub Materi Pokok : Kegiatan Ekonomi

**NAMA KELOMPOK :**

1. Kaya Azzahra m.c.w
2. Lutfiatul ufa
3. Rika Melinda
4. Fernando aisyahbilla
5. Diva Maulida.. A.
6. Putri Aisyah
7. Shelly Dwi Kurnawati
8. Merry Carellina Reyadi
9. Aprilia Dian. M.
10. Brigitha febryana Maulidya
11. Lailatul nikmah R.
12. Gading Lintang R.
13. SYIFA nur Fadila

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal produksi, distribusi, dan konsumsi setelah mengerjakan klipng secara berkelompok.

**PETUNJUK Pengerjaan**

1. Amati jalannya peran yang dimainkan oleh temanmu!
2. Diskusikan jawaban dengan kelompokmu
3. Tuliskan jawaban di pada tempat yang disediakan



### A. Pengamatan Kegiatan

Jenis Kegiatan ekonomi = Produksi  
Peran yang diamati = -

Jenis Kegiatan Ekonomi = Distribusi

Peran yang diamati = Bu Siti

Deskripsi = Bu Siti sbg distributor karena bu Siti menjual cabai hasil dari petani. bayam dan

Jenis Kegiatan ekonomi = Konsumsi

Peran yang diamati = Bu Rina

Deskripsi = Bu Rina sbg Konsumen karena Bu Rina mengonsumsi cabai dan bayam yang dibeli dari bu Siti.

### B. Analisis Kegiatan

1. Produksi adalah kegiatan membuat sesuatu seperti bertani, membuat kerajinan, dll.

Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang, seperti Bu Siti, ia membeli/mengambil sayuran segar dari petani

dan menjualnya kepada konsumen. Di sini Bu Siti adalah seorang distributor karena telah menyalurkan barang.

Konsumsi adalah kegiatan memakai barang yang telah disalurkan distributor dan diproduksi produsen. seperti Bu Rina, Bu Rina mengonsumsi hasil dari petani dan produsen yang disalurkan oleh distributor (Bu Siti).

2. Kegiatan jual beli tidak berjalan lancar / tertunda.

Kesimpulan : produksi, distribusi, konsumsi adalah hal penting untuk kepentingan hidup dalam hal ekonomi dan kelengkapan hidup seseorang seperti makanan dll

## Lampiran 18

**LEMBAR VALIDASI SOAL**

**A. Identitas Validator**

Nama : *Chafri Insanuar, S.Pd*  
 NIP :  
 Jurusan : *IPS*

**B. Petunjuk**

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
- Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon validator memberikan butir pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

**C. Keterangan**

Sangat sesuai : 4  
 Sesuai : 3  
 Tidak sesuai : 2  
 Sangat tidak sesuai : 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
<b>Materi</b>					
1	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran kisi-kisi				✓
2	Setiap soal mempunyai satu jawaban yang benar				✓
<b>Konstruks</b>					
1	Soal dirumusan dengan jelas				✓
2	Soal tidak memberi petunjuk pada jawaban yang benar				✓
3	Pilihan jawaban logis dari segi materi				✓
4	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama				✓
5	Soal tidak menggunakan ungkapan atau ungkapan seperti, sebaiknya, kadang-kadang, umumnya			✓	
6	Soal tidak bergantung pada jawaban soal sebelumnya				✓
<b>Bahasa</b>					
1	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar				✓
2	Bahasa yang digunakan bersikap komunikatif				✓
3	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/frasa yang bukan merupakan suatu kesatuan pengertian				✓
<b>Tampilan Instrumen</b>					
1	Jarak antar soal cukup sehingga tidak membingungkan				✓
2	Susunan soal sistematis dengan format yang sesuai			✓	
3	Penomoran soal jelas dan berurutan			✓	
4	Petunjuk pengisian soal dituliskan dengan urutan yang jelas				✓
<b>Jumlah</b>				9	48
<b>Total Skor</b>					57
<b>Rata-rata skor (x)</b>					3,8
<b>Simpulan :</b> <i>Soal yang digunakan sudah baik, dan mudah dimengerti.</i>					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 19

**MODUL PEMBELAJARAN**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A.IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: Fara Rosalina
Institusi	: SMP Negeri 10 Jember
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema 03	: Potensi Ekonomi Libngkungan
Materi	: Kegiatan Ekonomi
<b>B.KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal produksi</li> <li>• Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal distribusi</li> <li>• Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal konsumsi</li> </ul>	
<b>C.PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulai</li> <li>• Berbinekaan global</li> <li>• Bergotong royong</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar kritis dan</li> <li>• Kreatif</li> </ul>	
<b>D.SARANA DAN PRASARANA</b>	
Media, Sumber Belajar, dan Alat	
1. Sumber Utama	
A. Kemendikbud.2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial. Buku Siswa Kelas VII. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan</i>	
2. Sumber Alternatif	
Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar	

<p>yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.</p> <p>3. Pengembangan Sumber Belajar</p> <p>Guru dapat mengembangkan dan memberikan materi berupa kumpulan video mengenai contoh-contoh sumber daya alam yang ada disekitar lingkungan.</p>
<b>E.TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik / tipikal: Mudah dalam memahami dan mencerna materi pelajaran yang sedang diajarkan.</li> <li>• Peserta didik dengan pencapaian tinggi: peserta didik diharap mampu mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir kreatif terhadap soal berbobot tinggi ( HOTS ), dan memiliki keterampilan memimpin.</li> </ul>
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
<p>Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran <i>Role playing</i>, model ini merupakan model pembelajaran bermain peran yang mana siswa akan mendramatiskan suatu isu atau materi pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari</p>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A.TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal produksi</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal distribusi</li> <li>• Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal konsumsi</li> </ul>
<b>B.PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<p>Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal produksi, distribusi, dan konsumsi.</p>
<b>C.PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang dimaksud dengan kegiatan ekonomi?</li> <li>• Apa saja hal – hal yang ada dalam kegiatan ekonomi?</li> </ul>
<b>D.KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<b>PENDAHULUAN (10 MENIT)</b>
<p>1. <b>Kegiatan Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan <b>salam dan berdoa</b> sebelum pembelajaran dimulai</li> <li>• Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik</li> </ul>

- Guru Melakukan tanya jawab dengan membahas kembali tentang materi sebelumnya (apresepsi)
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menjelaskan secara singkat tentang apa itu kegiatan ekonomi dan jenis-jenisnya (produksi, distribusi, konsumsi).

### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

#### **1. Eksplorasi Konsep melalui *Role playing*:**

- Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil (4-5 siswa per kelompok).
- Setiap kelompok diberikan peran yang berbeda dalam suatu skenario kegiatan ekonomi yang akan dipertunjukkan, misalnya:
  - Kelompok 1: Petani yang memproduksi bahan pangan.
  - Kelompok 2: Pedagang yang menjual bahan pangan di pasar.
  - Kelompok 3: Konsumen yang membeli bahan pangan.
- Setiap kelompok diberi waktu sekitar 10-15 menit untuk berdiskusi dan mempersiapkan peran mereka. Mereka harus memikirkan apa yang mereka lakukan, bagaimana berinteraksi dengan kelompok lain, dan tujuan dari kegiatan mereka.

#### **2. Pelaksanaan *Role playing*:**

- Setiap kelompok akan memerankan perannya di depan kelas. Skenario yang dipilih bisa berupa:
  - **Skenario 1:** Petani yang menjual hasil pertanian kepada pedagang.
  - **Skenario 2:** Pedagang yang menawarkan barang kepada konsumen.
  - **Skenario 3:** Konsumen yang memilih dan membeli barang dari pedagang.
  -
- Guru mengawasi setiap kelompok dan memberikan umpan balik mengenai interaksi antar kelompok dalam peran yang dimainkan.
- Kelompok lain mengamati jalannya peran dan mencatat hal penting dan mengerjakan LKPD

### 3. Refleksi:

- Setelah masing-masing kelompok selesai melakukan *Role playing*, guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang pengalaman yang mereka dapatkan.
- Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk refleksi:
  - Apa yang kamu pelajari tentang kegiatan ekonomi?
  - Bagaimana peran kamu dalam kegiatan ekonomi mempengaruhi kegiatan lainnya?
  - Mengapa kerjasama antar sektor dalam kegiatan ekonomi itu penting?

### **PENUTUP (10 MENIT)**

- Guru meminta Peserta didik memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran yang sudah didapat
- Guru memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari peserta didik
- Guru mengingatkan peserta didik untuk membaca materi yang akan datang
- Guru memeberikan pesan moral untuk peserta didik
- Guru memberikan salam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LEMBAR KERJA KELOMPOK PESERTA DIDIK

Sekolah : SMPN 10 Jember  
 Mata Pelajaran : IPS  
 Kelas / Semester : VII / Genap  
 Tema : Potensi Ekonomi Lingkungan  
 Sub Materi Pokok : Kegiatan Ekonomi

NAMA KELOMPOK :

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam hal produksi, distribusi, dan konsumsi setelah mengerjakan klipng secara berkelompok.

## PETUNJUK Pengerjaan

1. Amati jalannya peran yang dimainkan oleh temanmu!
2. Diskusikan jawaban dengan kelompokmu
3. Tuliskan jawaban di pada tempat yang disediakan

**A. PENGAMATAN KEGIATAN**

Isilah tabel berikut berdasarkan hasil pengamatan

Jenis Kegiatan Ekonomi	Deskripsi Peran yang Diamati
Produksi	
Distribusi	
Konsumsi	

**B. ANALISIS DISKUSI**

1. Apa hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?

.....

.....

.....

.....

2. Apa dampaknya jika salah satu kegiatan tersebut tidak berjalan baik?

.....

.....

.....

.....

.....

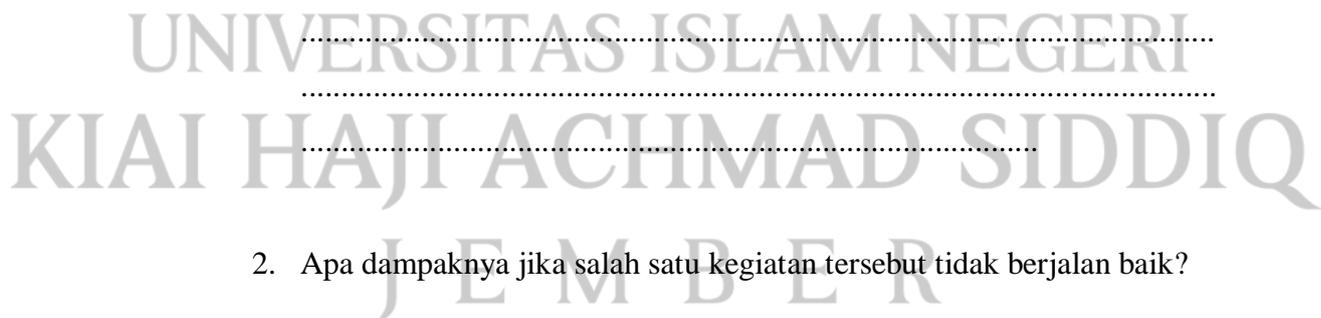
.....

.....

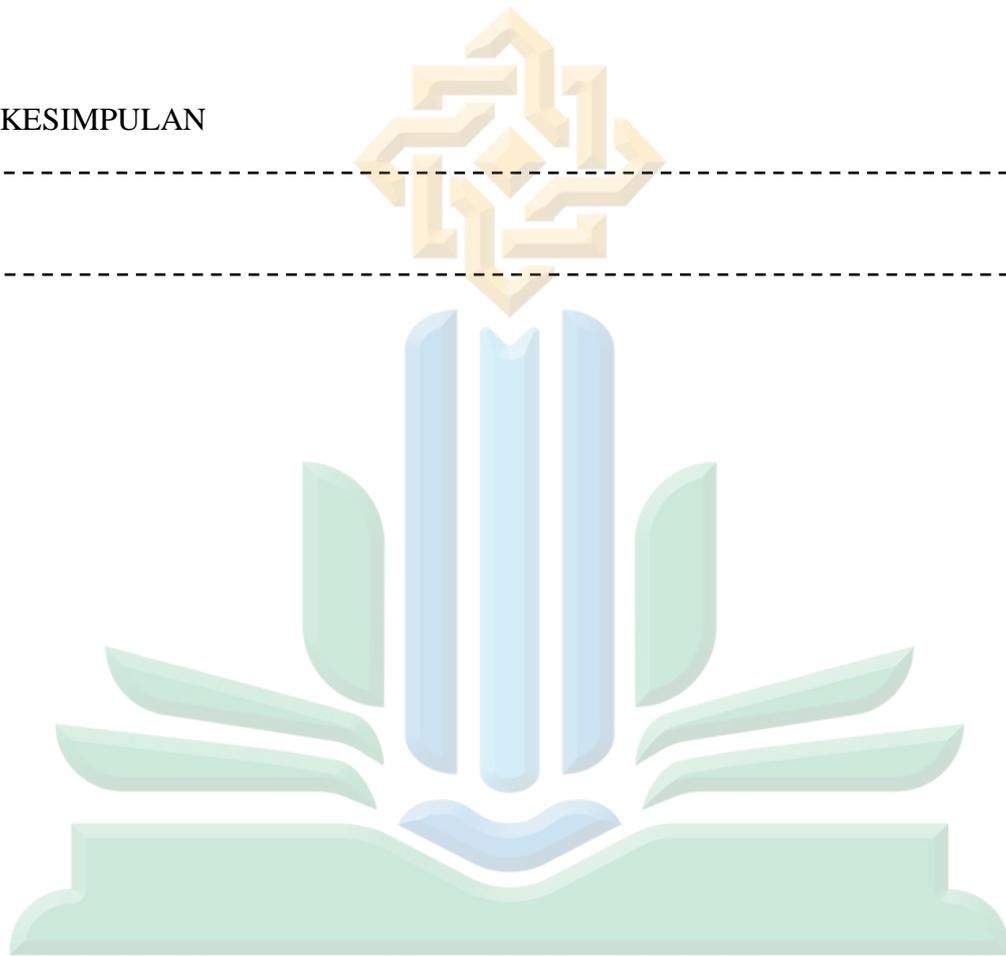
.....

.....

.....



KESIMPULAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

- **Penilaian Kognitif**

N o	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tertulis	Pertanyaan/tugas tertulis berbentuk esai dalam LKPD	Lihat dalam LKPD (Terlampir)	Ketika Pembelajaran	Penilaian Pencapaian Pembelajaran (assessment of learning)

**Rubrik Penilaian :**

Jenis Kegiatan Ekonomi	Deskripsi Peran yang Diamati
Produksi	Tokoh yang memerankan kegiatan produksi adalah pak tani, dalam perannya pak tani adalah sebagai produsen yang beretugas membuat barang yang akan di perjual belikan dalam kegiatan ekonomi. (Skor 20)
Distribusi	Pada kegiatan ini yang melakukan adalah Bu Siti sebagai distributor, yang mana Bu Siti disini membeli barang dari Pak Tani sebagai produsen yang membuat barang kemudian diperjual belikan kembali oleh Bu Siti. (Skor 20)
Konsumsi	Konsumen disini adalah Bu Rina, beliau membeli barang dari Bu Siti untuk dikonsumsi secara pribadi sebagai bahan untuk memasak dirumahnya. (Skor 20)

1. Apa hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?

- Produksi menghasilkan barang dan jasa yang kemudian akan didistribusikan melalui saluran distribusi agar dapat sampai ke konsumen.

- Distribusi memastikan bahwa barang yang diproduksi dapat dijangkau oleh konsumen di berbagai tempat.
- Konsumsi adalah tujuan akhir dari produksi dan distribusi, karena konsumen membeli dan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhannya.

Secara keseluruhan, kegiatan produksi menghasilkan barang atau jasa, yang kemudian didistribusikan ke pasar, dan akhirnya dikonsumsi oleh individu atau masyarakat. Ketiga kegiatan ini membentuk suatu siklus ekonomi yang berkelanjutan. (Skor 20)

2. Apa dampaknya jika salah satu kegiatan tersebut tidak berjalan baik?  
Ketika produksi, distribusi, dan konsumsi terganggu secara bersamaan, dampaknya bisa sangat merusak. Ekonomi dapat mengalami kemunduran, pengangguran meningkat, harga barang melonjak (inflasi), serta kepercayaan terhadap perekonomian secara keseluruhan bisa menurun. Ini akan mempengaruhi kesejahteraan masyarakat dan stabilitas ekonomi negara. (Skor 20)

**Menghitung Nilai = perolehan bobot skor dijumlahkan**

- **Penilaian Afektif**

#### JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP

Nama Sekolah : SMPN 10 Jember

Kelas / Semester : VII (Genap)

Mata Pelajaran : IPS

Tahun Pelajaran : 2024/2025

No	Nama Siswa	Sikap Spiritual	Sikap Sosial	Total Nilai	Nilai Akhir	Ket

Kolom sikap di isi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

4: Sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

• **Penilaian Psikomotorik**

No	Nama	Keaktifan (1-4)	Kemampuan presentasi (1-4)	Kemampuan penugasan materi diskusi (1-4)	Kemampuan menjelaskan kepada teman (1-4)

Keterangan skor : .....4 atau skor diperoleh dibagi 4

Untuk Mencari Rata-Rata Nilai =  $\text{Skor perolehan} : \text{Skor Maksimal} \times 100$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## F. GLOSARIUM

### Ekonomi

Ilmu yang mempelajari cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya dengan mengelola sumber daya yang terbatas.

### Jasa

Layanan yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti pendidikan, kesehatan, transportasi, dan hiburan.

### Produsen

Orang atau lembaga yang memproduksi barang atau jasa.

### Konsumen

Orang atau lembaga yang mengkonsumsi atau menggunakan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya.

### Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan barang atau jasa yang akan digunakan oleh konsumen.

### Produksi

### Kegiatan

### Konsumsi

Kegiatan yang dilakukan oleh konsumen untuk menggunakan barang atau jasa yang telah diproduksi.

### Kegiatan

### Distribusi

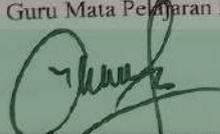
Kegiatan yang dilakukan untuk menyalurkan barang atau jasa dari produsen ke konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

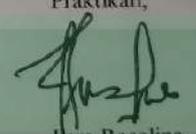
Kemendikbud.2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial. Buku Siswa Kelas VII. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan*

Jember, 13 Desember 2021

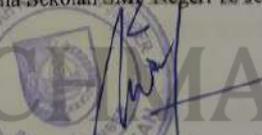
Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran IPS

  
Chafi Insanuar, S.Pd.

Praktikan,

  
Hara Rosalina  
212101090046

Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Jember

  
Dra. Rini Suswanti Heruwati  
NIP. 196505121999032004

## Lampiran (Materi Kegiatan Ekonomi)

### KEGIATAN EKONOMI

Manusia selalu melakukan kegiatan demi memenuhi kebutuhannya. kegiatan tersebut akan selalu dilakukan karena setiap hari manusia dihadapkan pada situasi kebutuhan yang hampir tidak terbatas sedangkan ada keterbatasan pada alat pemuas kebutuhan. Dengan demikian, manusia akan melakukan kegiatan ekonomi setiap hari tercukupinya segala kebutuhan. Kegiatan manusia yang dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhannya dibagi menjadi tiga yaitu produksi, distribusi dan konsumsi.

#### a. Produksi

Salah satu aktivitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya adalah kegiatan produksi. Kegiatan produksi sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Produksi merupakan kegiatan untuk menambah manfaat suatu barang atau menciptakan barang baru untuk memenuhi kebutuhan manusia. Produksi tidak hanya terbatas pada kegiatan perusahaan dalam menghasilkan barang dengan menggunakan mesin baik secara manual ataupun otomatis. Produksi memiliki makna yang lebih luas. Kegiatan menambang minyak untuk kebutuhan bahan bakar, petani menanam dan memanen padi dan sayur-sayuran, penjahit yang menjahit kain menjadi baju, mengolah tanah liat menjadi batu bata atau gerabah, semua hal tersebut merupakan kegiatan produksi. Jika kita telaah lagi, semua kegiatan tersebut menambah manfaat atau menciptakan suatu barang dengan berbagai jenis pekerjaan. Jenis produksi Hasil produksi dibagi menjadi dua yaitu produksi barang dan jasa.

- Produksi barang merupakan kegiatan mengubah sifat maupun bentuk suatu benda. Produksi barang ini dibedakan menjadi barang modal dan barang konsumsi. Misalnya produksi roti, produksi mebel dan penjahit.
- Produksi jasa merupakan kegiatan menambah nilai guna suatu barang tanpa mengubah bentuknya. Misalnya jasa perawatan kecantikan, jasa pengobatan, jasa pariwisata.

#### Tujuan kegiatan produksi

Tujuan utama kegiatan produksi adalah memenuhi kebutuhan manusia dalam rangka mencapai kemakmuran. Kemakmuran merupakan keadaan di mana jumlah alat pemuas kebutuhan cukup dan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Secara khusus tujuan produksi adalah meningkatkan keuntungan bagi produsen atau perusahaan.

#### Faktor-faktor produksi

Faktor produksi merupakan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses produksi barang dan jasa. Kegiatan produksi tidak hanya memerlukan bahan baku, tetapi juga faktor lain yang mendukung proses produksi dapat berjalan dengan baik.

#### Faktor produksi dibedakan menjadi 4 (empat) yaitu.

- Faktor alam, Faktor alam menjadi salah satu komponen yang sangat penting dalam kegiatan produksi. Faktor alam merupakan semua hasil alam baik berupa benda maupun makhluk hidup yang digunakan dalam kegiatan produksi untuk mencapai kemakmuran.
- Faktor tenaga kerja, Tenaga kerja merupakan faktor produksi yang menjalankan kegiatan produksi baik secara langsung maupun tidak langsung. Tenaga kerja menjalankan kegiatan produksi secara langsung dan tidak langsung dengan tenaganya untuk menghasilkan barang dan jasa. Misalnya staf bagian produksi dan operator mesin produksi.
- Faktor modal, Faktor modal tidak hanya berbentuk uang tunai. Faktor modal meliputi semua barang dan benda yang digunakan untuk memperlancar dan memaksimalkan proses produksi. Faktor produksi modal dapat berupa peralatan, mesin, gedung, dan benda penunjang kegiatan produksi lainnya.
- Faktor kewirausahaan, Faktor keahlian berfungsi untuk mengontrol dan memastikan faktor-faktor produksi berjalan dengan baik dan menghasilkan produksi yang maksimal. Faktor produksi alam, tenaga kerja dan modal

yang ada tidak akan maksimal jika perusahaan tidak memiliki faktor keahlian yang mampu mengelola semua hal tersebut.

### **b. Distribusi**

Distribusi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen. Kegiatan produksi tidak akan berguna jika hasil produksi tidak didistribusikan kepada konsumen. Distribusi dapat dilakukan oleh perseorangan maupun lembaga distribusi.

Ada empat tujuan utama distribusi, yaitu:

- Sebagai agen penyalur hasil produksi dari produsen ke konsumen
- Agar hasil produksi dapat dimanfaatkan oleh masyarakat secara maksimal
- Memenuhi kebutuhan barang dan jasa tertentu
- Menjaga keberlangsungan produksi perusahaan

Berdasarkan cara penyalurannya, distribusi dibedakan menjadi 3 (tiga) yaitu:

- Distribusi langsung Distribusi langsung merupakan kegiatan distribusi yang dilaksanakan tanpa perantara antara produsen dan konsumen. Contoh: perusahaan roti yang menjual rotinya secara langsung dan penjahit yang menyerahkan bajunya langsung ke konsumen.
- Distribusi semi langsung Distribusi semi langsung merupakan kegiatan distribusi di mana produsen mendistribusikan barang dan jasanya kepada konsumen melalui perantara yang merupakan bagian dari produsen. Contoh: Samsung menjual produknya melalui Samsung Center.
- Distribusi tidak langsung Distribusi tidak langsung merupakan kegiatan distribusi di mana produsen mendistribusikan barang dan jasanya melalui perantara. Perantara tersebut dapat berupa agen, minimarket, pasar dan pedagang kecil.

### **c. Konsumsi**

Konsumsi merupakan kegiatan menghabiskan atau mengurangi manfaat suatu barang untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia melakukan konsumsi untuk

menjaga kelangsungan hidupnya. Secara umum, konsumsi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan menjaga kelangsungan hidup manusia.

Tujuan konsumsi lainnya adalah:

- Mengurangi manfaat suatu barang
- Menghabiskan manfaat suatu barang
- Menjaga status sosial di masyarakat dengan produk-produk kebutuhan tersier
- Menjaga kesehatan tubuh dengan konsumsi vitamin dan gizi seimbang
- Memenuhi kebutuhan jasmani
- Memenuhi kebutuhan rohani
- Estetika atau keindahan

Sama halnya kebutuhan, konsumsi yang dilakukan setiap orang berbeda-beda. Ada beberapa hal yang memengaruhi perbedaan konsumsi yaitu:

- Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang meliputi motivasi, sikap, dan selera.
- Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seseorang meliputi pekerjaan, harga barang atau jasa, dan kebudayaan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran (Teks *Role playing*)

**JUDUL** : PASAR DESA

**MATERI** : KEGIATAN EKONOMI

Tujuan *Role playing* : Memahami proses kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi) serta interaksi antar pelaku ekonomi.

### TOKOH :

Pak Tani : Produsen yang menjual hasil pertanian

Bu Siti : Pedagang sayur yang membeli dan petani untuk di jual kembali

Bu Rina : Konsumen yang membeli sayur dipasar untuk kebutuhan rumah tangga

Pak Arman : Pedagang besar yang membeli dalam jumlah banyak untuk dijual ke kota

Pak Anton : Tukang ojek yang membantu distribusi barang

### [Adegan 1 : dikebun pak tani]

(Pak Tani sedang memanen hasil pertaniannya : sayur, buah, dan cabai)

Pak Tani : “Panen kali ini cukup baik, Saya harus menjual ke pasar supaya bisa memenuhi kebutuhan keluarga”

(Pak Tani mengemas hasil panennya dan memanggil Pak Anton, tukang ojek)

Pak Tani : “Pak Anton, tolong antar saya ke pasar. Hasil panen ini harus segera di jual agar tetap segar”

Pak Anton : “Siap, Pak Tani. Mari kita berangkat sekarang”

(Pak Tani naik ojek membawa barang dagangannya ke pasar)

### [Adegan 2 : Transaksi dengan pedagang pasar]

(Di pasar, Pak Tani bertemu dengan Bu Siti)

Pak Tani : “Assalamu’alaikum Bu Siti, Saya bawa sayur segar hari ini. Mau beli?”

Bu Siti : “Wa’alaikumssalam, Pak Tani. Saya butuh 10 ikat bayam, 5 kilo cabai, dan 3 keranjang buah. Tapi, harganya berapa Pak Tani?”

Pak Tani : “Bayam Rp 5.000 per ikat, cabai Rp 50.000 per kilo, dan buah Rp. 30.000 per keranjang”

Bu Siti : “Aduh, mahal, Pak. Kalau saya beli semuanya, bisa kurang, kan?”

Pak Tani : “Baiklah, kalau Bu Siti ambil semua, saya kasih cabai Rp.48.000 per kilo dan buah Rp.28.000 per keranjang”.

Bu Siti : “Setuju!! Ini uangnya”

(Bu Siti membeli barang dari Pak Tani dan mulai menjual di lapaknya)

### [Adegan 3 : Konsumen membeli barang]

(Bu Rina datang ke lapak Bu Siti untuk berbelanja kebutuhan dapur)

Bu Rina : “Bu Siti, saya mau beli sayur untuk masak hari ini. Ada bayam segar?”

Bu Siti : “Ada, Bu Rina. Satu ikat bayam Rp.6.000. Mau beli berapa?”

Bu Rina : “Saya ambil 2 ikat saja. Oh iya, ada cabai juga?”

Bu Siti : “Ada, Bu. Cabainya Rp.55.000 per kilo. Mau beli berapa?”

Bu Rina : “Saya ambil setengah kilo saja, ini uangnya, Bu”

(Bu Siti memberikan barang, dan Bu Rina membayar)

(Pak Arman, pedagang besar, datang untuk membeli barang dalam jumlah banyak)

Pak Arman : “Bu Siti, saya ingin membeli 30 kilo cabai dan 20 keranjang buah untuk dijual di kota. Berapa harganya?”

Bu Siti : “Kalau beli banyak, saya kasih cabai Rp.52.000 per kilo dan buah Rp.27.000 per keranjang. Bagaimana?”

Pak Arman : “Harga cocok. Saya ambil semuanya. Tolong dibantu Pak Anton untuk mengantar ke truk saya.”

(Bu Siti menyerahkan barang dan Pak Anton membantu mendistribusikan ke kendaraan Pak Arman)

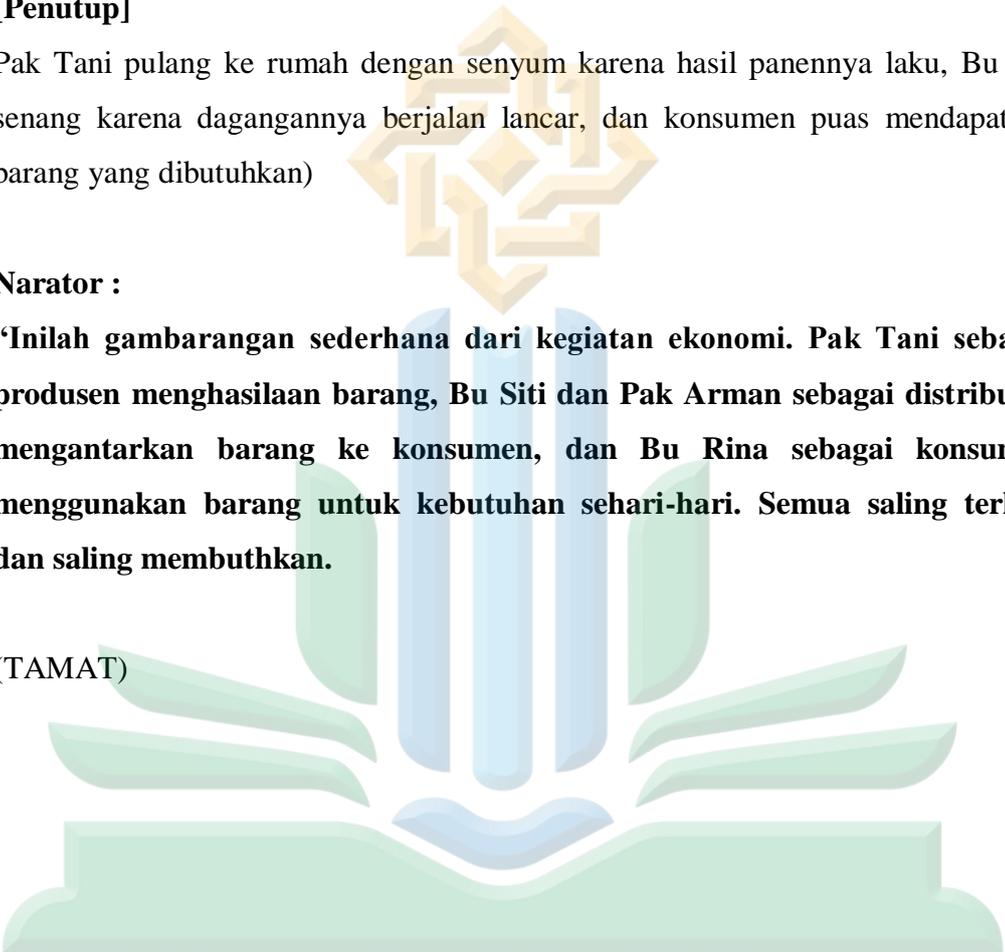
**[Penutup]**

Pak Tani pulang ke rumah dengan senyum karena hasil panennya laku, Bu Siti senang karena dagangannya berjalan lancar, dan konsumen puas mendapatkan barang yang dibutuhkan)

**Narator :**

**“Inilah gambaran sederhana dari kegiatan ekonomi. Pak Tani sebagai produsen menghasilkan barang, Bu Siti dan Pak Arman sebagai distributor mengantarkan barang ke konsumen, dan Bu Rina sebagai konsumen menggunakan barang untuk kebutuhan sehari-hari. Semua saling terkait dan saling membutuhkan.**

(TAMAT)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 20

**LEMBAR VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN**

**B. Identitas Validator**

Nama : *Chopi Insanuar, S.Pd*  
 NIP : *-*  
 Jurusan : *IPS*

**C. Petunjuk**

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai pendapat validator
- Jika validator menganggap perlu ada revisi, mohon validator memberikan butir pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan

**D. Keterangan**

Sangat sesuai : 4  
 Sesuai : 3  
 Tidak sesuai : 2  
 Sangat tidak sesuai : 1

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
<b>Identitas</b>					
1	Kelengkapan identitas mata pelajaran				✓
2	Kelengkapan alokasi waktu				✓
<b>Rumusan capaian pembelajaran</b>					
1	Kesesuaian rumusan capaian pembelajaran				✓
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran				✓
3	Ketepatan penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur				✓
<b>Pemilihan materi</b>					
1	Kebenaran konsep sesuai dengan fakta, konsep, teori, prosedur dalam pokok bahasan				✓
2	Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran				✓
<b>Pemilihan model pembelajaran</b>					
1	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kesesuaian model pembelajaran dengan materi pelajaran				✓
<b>Perencanaan kegiatan pembelajaran</b>					
1	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran				✓
2	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik				✓
<b>Pemilihan sumber belajar</b>					
1	Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran				✓
<b>Menyusun penilaian</b>					
1	Kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kesesuaian rubrik penilaian dengan tujuan				✓

	pembelajaran				
Bahasa					
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
2	Bahasa yang digunakan komunikatif				✓
3	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓
Jumlah					72
Total Skor					72
Rata-rata skor (x)					4
Simpulan : Penggunaan Model Role Playing sudah cocok dengan materi yang akan dipaparkan					
Saran : Adegan dalam Model Role Playing masih terlalu <del>masih</del> biasa. Mungkin ketika pembelajaran peserta didik diizinkan untuk mengembangkan atau mengimprovisasikan diri mereka dengan adegan yg telah ada.					

Jember, 16 Desember 2024  
Validator



Chafi Insanuar, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 21

## Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di kelas VII C

Gambar 1 Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Role playing*



Gambar 2 Mengerjakan pre test dan post test

## Lampiran 22

## Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68138  
Website: <http://fakultas.uinkhas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah@uinkhas-jember.ac.id](mailto:tarbiyah@uinkhas-jember.ac.id)

Nomor : B-10077/In.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMP NEGERI 10 JEMBER

Jl. Nusa Indah, No. 56, Tegal Rejo, Jemberlor, Kecamatan Patrang, Jember, Jawa Timur.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090021  
Nama : Fara Rosalina  
Semester : 7 (Tujuh)  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember" selama 60 ( enam puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dra. Rini Suswanti Heruwati.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Jember, 13 Januari 2025.

Ditandatangani  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 23

## Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI SMP NEGERI 10 JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

NO	TANGGAL KEGIATAN	KEGIATAN	PARAF
1	15 Januari 2025	Menyerahkan surat izin penelitian di SMP Negeri 10 Jember	<i>Alta</i>
2	22 Januari 2025	Melakukan uji pre test dan post test di kelas VII A SMP Negeri 10 Jember	<i>Rini</i>
3	25 Februari 2025	Melakukan penelitian di kelas VII C SMP Negeri 10 Jember	<i>Rini</i>
4	15 April 2025	Meminta surat selesai penelitian	<i>Alta</i>

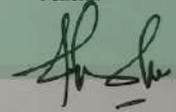
Jember, 15 April 2025

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Jember



Dra. Rini Suswanti Heruwati  
NIP. 19650512199032004

Peneliti



Fara Rosalina  
NIM. 212101090021

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 24

## Surat Selesai Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**SMP NEGERI 10 JEMBER**  
Jl. Nusa Indah No. 25 Patrang, Jember, Jawa Timur 68118  
Telepon (0331) 485223, Faksimile (0331) 412939  
Email : smpnegeri10jember@yahoo.com, smpnegeri10jember@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
NOMOR 421.3/206/35.09.310.18.20523883/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Rini Suswanti Heruwati  
NIP : 19650512 199903 2 004  
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Fara Rosalina  
NIM : 212101090021  
Program studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Perguruan Tinggi Asal : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

telah melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi di SMP Negeri 10 Jember dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 10 Jember" yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari – 25 Februari 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 April 2025

Kepala SMPN 10 Jember  
Kecamatan Patrang

Dra. Rini Suswanti Heruwati  
Pembina Utama Muda, IV/c  
NIP 196505121999032004

Lampiran 25


**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fara Rosalina  
 Nomor Induk Mahasiswa : 212101090021  
 Prodi : Tadris IPS  
 Jurusan/Fakultas : Pendidikan Sains/Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Tempat, tanggal lahir : Gresik, 29 Juni 2003  
 Alamat : Banjarsari, Manyar, Gresik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 10 Jember” adalah benar-benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya. Apabila terdapat kesalahan didalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 20 April 2025  
 Yang Mengetahui,



**Fara Rosalina**  
**NIM.212101090021**

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 26

## BIODATA PENULIS



Nama : Fara Rosalina  
 NIM : 212101090021  
 Tempat, Tanggal, Lahir : Gresik, 29 Juni 2003  
 Alamat : Banjarsari, Manyar, Gresik  
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Riwayat Pendidikan :

a. RAM NU 81 NURUL FALAH BANJARSARI

b. MI NURUL FALAH BANJARSARI

c. MTSS AL – IBROHIMI MANYAR

d. MA YASMU MANYAR

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R