

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA  
DI MTs NAHDLATUL ARIFIN SUMBEREJO AMBULU JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
KIAI HAJI MUH. KHOIRUN NUVAL SIDDIQ  
NIM: T20189037  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA  
DI MTs NAHDLATUL ARIFIN SUMBEREJO AMBULU  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**



**NIM: T20189037**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2025

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA  
DI MTs NAHDLATUL ARIFIN SUMBEREJO AMBULU  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai 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 Ilmu Pendidikan Sosial

Oleh:

**MUH. KHOIRUN NUVAL**  
**NIM: T20189037**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Eka Rahman', is positioned below the text 'Disetujui Pembimbing'.

**Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI**

**NIP. 19874062023211016**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI MTs NAHDLATUL ARIFIN SUMBEREJO AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025

#### 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 Pendidikan Sosial

Hari : Kamis  
Tanggal: 05 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua



Fiqru Mafar, M.IP  
NIP. 198407292019031004

Sekretaris



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199003012019032007

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
2. Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI



Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

تَعَلَّمْ فَلَيْسَ الْمَرْءُ يُولَدُ عَالِمًا ❖ وَلَيْسَ أَخُو عِلْمٍ كَمَنْ هُوَ جَاهِلٌ

“Belajarlah (karena) tidak ada orang yang dilahirkan dalam keadaan berilmu, dan tidaklah sama orang yang berilmu dengan orang bodoh”.<sup>1</sup>



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

---

<sup>1</sup> Syeikh Burhanuddin Al-Zarnuji, *Nadzom Alaa Laa Tanaalul Ilma Illaa Bisittatin* (Surabaya: Muhammad Bin Ahmad Nubhan wa auladah).

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah yang diberikan serta nikmat sehat dari-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya dan memperoleh gelar sarjana, meskipun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Namun semua pencapaian ini tentunya tidak lepas dari dukungan dan do'a berbagai pihak. Oleh karena itu saya persembahkan naskah skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Edi Khoirunniam, S.Ag Yang Selalu Memotivasi saya dalam Hal Tanggung Jawab dan ibu tercinta Ibu Nyai Rustiana Yang Selalu Mengomeli (Duko: Jawa) disetiap Langkah Yang Salah Serta adik Saya Ayu Nur Afifah Yang Selalu Membuat saya Terinspirasi dalam Setiap Belajarnya atas semua nasihat, kasih sayang dan ketulusan serta do'a disetiap waktu juga banyak hal yang telah beliau berikan kepada saya dalam menjalani proses kehidupan.

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

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat serta karunia Nya sehingga penulis bisa merencanakan, melaksanakan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”.

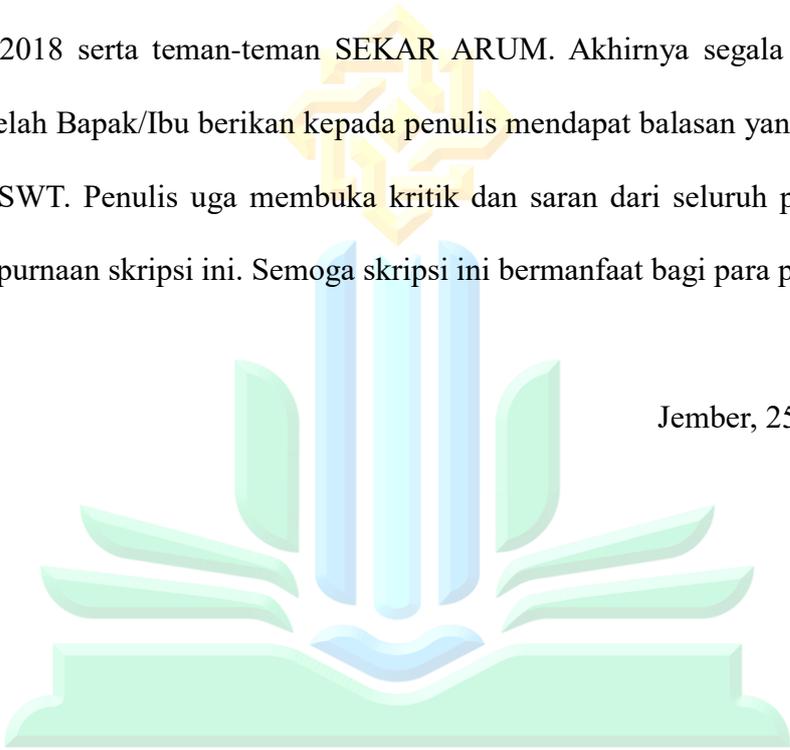
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) di Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Jurusan Pendidikan Sains, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dapat terselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan atas dukungan banyak pihak, oleh karena itu, penulis sampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S. Ag., MM., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Ketua Jurusan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Fiqru Mafar, M. IP selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak Rachma Dini Fitria, M.Si selaku validator ahli materi.

6. Bapak M. Fuad Hasanudin sebagai guru IPS MTs Nahdlatul Arifin yang telah membimbing dan memberi arahan penulis selama proses penelitian.
7. Bapak dan Ibu Dosen Tadris Pengetahuan Sosial yang telah mendidik, membimbing dan membekali ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Keluarga besar Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan sahabat PMII angkatan tahun 2018 serta teman-teman SEKAR ARUM. Akhirnya segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis uga membuka kritik dan saran dari seluruh pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Jember, 25 Mei 2025

Penulis



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

## ABSTRAK

**Muh. Khoirun Nuval, 2025:** Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** Metode pembelajaran, *Role Playing*, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa kelas VII yang mengalami penurunan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Peneliti menemukan informasi bahwa perolehan hasil ulangan harian kelas VII, salah satu kelas mendapatkan nilai ulangan harian yang rendah. Jumlah siswa satu kelas berjumlah 25 dan hanya 7 siswa yang mendapatkan predikat lulus dari nilai 70 (KKM). Dari hasil tersebut, pencapaian hasil ulangan siswa tidak mencapai 50% yang mencapai nilai KKM sehingga terbilang cukup mengkhawatirkan. Salah satu alternatif yang direkomendasikan untuk menjadi solusi adalah dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) di dalam mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan metode tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di dalam kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Nahdlatul Arifin. Penelitian ini adalah penelitian *Quasy Experiment* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh seluruh kelas VII dengan rincian kelas VII A (26 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B (26 siswa) sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan soal. tes Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji Independent Sampel T-Test. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

Berdasarkan hasil uji-t melalui nilai *Posttest* memiliki nilai signifikansi 0,000 artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa materi Kehidupan Masyarakat pada masa Hindu dan Buddha pada peserta didik kelas VII MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR ISI

	<b>Hal</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1. Variabel penelitian.....	9
2. Indikator Penelitian .....	10
<b>F. Definisi Operasional</b> .....	<b>11</b>
G. Asumsi Penelitian.....	12
H. Hipotesis.....	12
I. Sistematika Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel .....	32
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	34

D. Analisis Data .....	40
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>46</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	46
B. Penyajian Data .....	51
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	56
D. Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan .....	71
B. Saran-saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>



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

## DAFTAR TABEL

<b>Nama Tabel</b>	<b>Hal</b>
Tabel 1.1 Indikator Hasil Belajar .....	11
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Desain Quasi Eksperimen .....	32
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas Atas.....	33
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	34
Tabel 3.4 Intrumen Evaluasi Kisi-kisi Penulisan Soal.....	36
Tabel 3.5 Pedoman Kriteria Ketentuan Hasil Belajar .....	41
Tabel 4. 1 Identitas Sekolah .....	49
Tabel 4. 2 Data Pelengkap.....	50
Tabel 4. 3 Kontak Sekolah .....	51
Tabel 4. 4 Data Periodik.....	51
Tabel 4. 5 Hasil Uji Vaslidasi Soal Tes Hasil Belajar .....	53
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Kontrol (VII B).....	54
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Eksperimen (VII A) .....	55
Tabel 4.8 Pemusatan Dan Penyebaran Data Nilai <i>Pretest</i> .....	56
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.11 Kategori Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	58
Tabel 4. 12 Kategori Ketuntasan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	58
Tabel 4.13 Pemusatan Dan Penyebaran Data Nilai <i>Posttest</i> .....	59
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	59
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	60
Tabel 4.16 Kategori Ketuntasan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.17 Kategori Ketuntasan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.18 Ringkasan Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.19 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas .....	63
Tabel 4.20 Hasil Uji Independent Sampel T-Test .....	64

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

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Nama Lampiran</b>	<b>Hal</b>
Lampiran 1 Matrik Penelitian .....	79
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	81
Lampiran 4 Hasil Nilai Ulangan Harian .....	82
Lampiran 5 Instrumen Lembar Validasi Soal Tes .....	83
Lampiran 6 Kisi-kisi dan Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba .....	85
Lampiran 7 Uji Validitas .....	94
Lampiran 8 Uji Reliabilitas.....	96
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	97
Lampiran 10 Kisi-kisi dan Kunci jawaban Soal Tes (Pretest dan Posttest) .....	101
Lampiran 11 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 12 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	109
Lampiran 13 Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest.....	110
Lampiran 14 Uji Prasayarat analisis Hasil Belajar Siswa.....	111
Lampiran 15 Uji Independent Sampel T-Test.....	112
Lampiran 16 Contoh Lembar Jawaban Siswa.....	113
Lampiran 17 Dokumentasi Proses Penelitian .....	114
Lampiran 18 Biodata Diri .....	115

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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, yang berlangsung dari awal kehidupan hingga dewasa. Dalam proses ini, individu menerima pendidikan dari keluarga, lingkungan sekitar, dan masyarakat. Pendidikan berfungsi untuk membentuk kepribadian seseorang sesuai dengan nilai Budaya masyarakatnya, membantu memahami dan menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi.<sup>2</sup>

Pendidikan menjadi elemen penting dalam merawat kualitas sumber daya manusia, pendidikan mendukung kemajuan bangsa. Pendidikan melibatkan bimbingan dan arahan dari guru kepada siswa, serta mencakup berbagai aspek seperti tujuan pendidikan, dan elemen-elemen lain.<sup>3</sup> Oleh karena itu, pendidikan membutuhkan perhatian serius dari pemerintah untuk menjamin keberlangsungan bangsa. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diharapkan mampu mendorong peserta didik mengembangkan potensi mereka, yang mencakup spiritualitas, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak yang baik.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Peni Astuti et al., "Pendidikan Moral Emile Durkheim Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 10654–10668, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1959>.

<sup>3</sup> Anjas Baik Putra, Inom Nasution, and Yahfizham Yahfizham, "Manajemen Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Madani," *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (2024): 435–448, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/1202424376>.

<sup>4</sup> Abdul Rahman et al., "Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Np 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia," *Analisis Uu Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di*

Pembelajaran membutuhkan peran aktif dari guru dan siswa. Guru berperan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sementara siswa mengikuti proses pembelajaran. Guru, yang menjadi garda terdepan pendidikan, berperan penting dalam memfasilitasi interaksi langsung dengan siswa, baik dalam transfer pengetahuan maupun dalam pembentukan sikap. Namun, pendekatan pembelajaran yang sering digunakan cenderung berfokus pada metode ceramah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan hasil belajar menjadi kurang optimal.<sup>5</sup> Interaksi guru dengan siswa berlangsung dalam proses pembelajaran yang mencakup penyampaian ilmu pengetahuan, teknologi dan penanaman nilai-nilai positif melalui bimbingan dan contoh yang diberikan.<sup>6</sup>

Di sekolah, guru berperan dalam menyampaikan informasi kepada siswa dan berfungsi sebagai fasilitator. Karena itu, guru perlu mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman serta memahami beragam karakteristik peserta didik. Dengan demikian, suasana pembelajaran yang awalnya didominasi oleh kegiatan mengajar oleh guru dapat berubah menjadi proses di mana siswa lebih aktif dalam belajar.<sup>7</sup>

---

*Indonesia* 4, no. 1 (2021): 98–107, <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/2010>.

<sup>5</sup> Herwani Herwani, “Peran Guru Sebagai Pelaku Perubahan,” *Educational Journal: General and Specific Research* 2, no. 3 (2022): 391–396, <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/178>.

<sup>6</sup> Muh Judrah et al., “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral,” *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1 (2024): 25–37, <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>.

<sup>7</sup> Syafa Nabila Azzahra and Binti Maunah, “Strategi Guru IPS Dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Di MTs Darussalam Rejotangan Tulungagung,” *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Buddhaya, Dan Sosial Humaniora* 2, no. 4 (2024): 195–210, <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i4.1062>.

Saat ini, pembelajaran masih cenderung berfokus pada guru, yang sering kali mengandalkan metode bercerita dan ceramah. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar, yang berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, media pembelajaran jarang dimanfaatkan, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal.<sup>8</sup>

Penerapan metode bermain peran didasarkan pada pengalaman bahwa siswa, khususnya yang berusia sekitar sembilan tahun ke atas, cenderung menyukai pendekatan ini karena melibatkan isu-isu sosial dan kesempatan untuk berkomunikasi antarpribadi di dalam kelas.<sup>9</sup> Dalam metode ini, guru mengambil peran yang tidak langsung berinteraksi secara pribadi dengan siswa, sementara siswa meniru karakter, perasaan, dan ide orang lain dalam situasi tertentu.<sup>10</sup> Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan menjadi modal dasar agar mereka dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun, mewujudkan keterlibatan ini bukanlah tugas yang mudah bagi guru.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Hardianto Rahman, Muhammad Faisal, and Afdhal Fatawuri Syamsuddin, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 9, no. 1 (2024): 12–24, <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.

<sup>9</sup> Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips* (Bengkalis: CV. Dotplus Publisher, 2021).

<sup>10</sup> Adini, *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*.

<sup>11</sup> Iyan Setiawan and Sri Mulyati, "Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 121–33, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTs Nahdlatul Arifin pada tanggal 13 Mei 2024, peneliti menemukan lebih dari 50% siswa kelas VII yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dengan penurunan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan salah satu guru IPS kelas VII, yang mengungkapkan bahwa siswa kurang fokus pada materi yang diajarkan. Guru masih menggunakan metode ceramah yang dianggap lebih mudah dan tidak memerlukan persiapan khusus, sehingga dapat dilakukan bersamaan dengan pekerjaan lain.

Guru tersebut menyampaikan bahwa meskipun terdapat berbagai metode pembelajaran yang diterapkan, ia tetap memusatkan kegiatan belajar pada dirinya sendiri (*teacher-centered*). Metode ceramah sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya mendengarkan, menerima informasi dan menjadikan mereka pasif.<sup>12</sup> Dalam hal ini, guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi satu arah dan lebih menekankan aspek kognitif, tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.

Selain itu, setelah peneliti melihat perolehan hasil ulangan harian kelas VII, salah satu kelas (kelas VII A) mendapatkan nilai ulangan harian yang dianggap kurang. dari jumlah siswa satu kelas yang berjumlah 26 siswa, hanya ada 7 siswa yang mendapatkan predikat lulus dari nilai 70 (KKM), yang berarti ada 19 siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Dari hasil tersebut,

---

<sup>12</sup> M. Fuad Hasanudin, diwawancara oleh penulis, Jember, 13 Mei 2024.

pencapaian hasil ulangan siswa hanya mencapai angka 27%, dan sisanya (73%) tidak mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa, data awal hasil nilai belajar siswa pada pembelajaran IPS dianggap cukup mengkhawatirkan dikarenakan, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM tidak mencapai angka 50% dari total seluruh siswa di kelas.

Ketika ditanya mengenai penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*), guru menyatakan bahwa ia pernah mendengar tentang metode ini tetapi belum pernah mencobanya dalam pembelajaran IPS. Guru memiliki pandangan positif terhadap metode ini dan berharap bahwa metode bermain peran dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar IPS. Guru percaya bahwa jika siswa lebih aktif dan terlibat, pemahaman mereka terhadap materi akan meningkat. Selain itu, metode ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka.<sup>13</sup>

Meskipun demikian, guru juga menyampaikan kekhawatirannya mengenai pengelolaan metode bermain peran di kelas, terutama terkait dengan waktu dan kesiapan siswa. Guru berharap bahwa penerapan metode ini dapat memberikan solusi yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan mendukung sepenuhnya pelaksanaan penelitian ini.<sup>14</sup>

Wawancara ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mencari metode pembelajaran yang lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa yang lebih baik di mata pelajaran IPS.

---

<sup>13</sup> M. Fuad Hasanudin, diwawancara oleh penulis, Jember, 13 Mei 2024.

<sup>14</sup> M. Fuad Hasanudin, diwawancara oleh penulis, Jember, 13 Mei 2024.

Pengenalan metode bermain peran diharapkan dapat menjadi alternatif yang mampu menjawab tantangan tersebut. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas metode ini dalam konteks pembelajaran IPS di kelas VII.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VII pada Senin, 13 Mei 2024, diketahui bahwa guru sering kali monoton dalam penyampaian materi. Sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan mata pelajaran IPS terkesan sangat membosankan. Selain itu, siswa merasa kesulitan mengingat kata-kata yang menggunakan bahasa ilmiah dalam mata pelajaran IPS, yang semakin menambah rasa malas untuk belajar.

Selain itu, motivasi dari guru terhadap siswa yang kurang dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS juga menjadi masalah. Hal ini dikarenakan guru kurang kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan dinamis selama proses pembelajaran. Sebagai akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan hasil belajar mereka tidak maksimal.

Masalah ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru sering kali menghasilkan proses belajar mengajar yang kurang aktif, kaku, dan monoton. Pendekatan ini juga kurang memperhatikan aspek sosioemosional siswa, lebih mengandalkan motivasi eksternal ketimbang menumbuhkan motivasi internal, memberikan tugas tertulis, dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri. Oleh karena itu, guru dianggap

perlu lebih kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Metode pembelajaran yang efektif sangat penting digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>15</sup>

Penerapan metode bermain peran dinilai efektif karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan memainkan peran sesuai karakter dalam situasi tertentu, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.<sup>16</sup> Berdasarkan observasi di MTs Nahdlatul Arifin, banyak siswa kelas VII yang kurang antusias belajar IPS karena metode ceramah yang dominan. Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar, siswa akan lebih memahami arti jatidiri dalam konteks sosial. Metode ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif dengan memainkan peran yang telah ditetapkan.<sup>17</sup>

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa di mata pelajaran IPS. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah

---

<sup>15</sup> H Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Prenada Media, 2021).

<sup>16</sup> Adini, *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*.

<sup>17</sup> Hilda Salafi Mufida, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah" (UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2019), <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/11225>.

satu alternatif yang dianggap bisa diterapkan dalam pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengukur sejauh mana motivasi siswa dapat meningkat dengan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah metode bermain peran mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di MTs Nahdlatul Arifin?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Nahdlatul Arifin.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait metode bermain peran.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam mengajar.

### **b. Bagi Sekolah**

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat mendukung pencapaian kualitas sistem pendidikan sekolah.

### **c. Bagi Peneliti**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dampak metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dan menyediakan referensi untuk penelitian selanjutnya.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel penelitian**

Variabel penelitian adalah unsur atau aspek yang menjadi pokok dalam suatu studi. Beberapa pendapat menyatakan bahwa variabel penelitian mencakup segala hal yang akan diamati dalam penelitian. Umumnya, variabel diartikan sebagai faktor-faktor yang memengaruhi peristiwa atau fenomena yang diteliti. Variabel merupakan suatu fenomena yang dapat mengalami perubahan. Karena itu, hampir setiap peristiwa

yang terjadi bisa disebut sebagai variabel, tergantung pada kualitas variasi fenomena tersebut. Secara umum, variabel terbagi menjadi dua jenis utama:<sup>18</sup> variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun variabel variabel penelitian ini adalah:

a. Variabel bebas atau independen (X)

Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah Metode Bermain Peran.

b. Variabel terikat atau dependen

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah: Hasil belajar peserta didik di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember.

## 2. Indikator Penelitian

Hasil belajar yang diteliti dalam pembelajaran menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi IPS difokuskan pada nilai *Pretest* dan *Posttest* dalam ranah kognitif tingkat C1, C2, C3, dan C4 sesuai dengan taksonomi Bloom edisi revisi, dengan rincian sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

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

---

<sup>18</sup> Muhammad Buchori Ibrahim et al., *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

**Tabel 1.1**  
**Indikator Hasil Belajar**

Kompetisi Dasar		Indikator	
3.4	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, Budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam	3.4.1	Menyebutkan periode sejarah utama di Indonesia, yaitu masa praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam. (C1).
		3.4.2	Mengidentifikasi nama-nama kerajaan besar di Indonesia pada masa Hindu-Buddha dan Islam (C1).
		3.4.3	Menjelaskan perubahan yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha dan Islam (C2).
		3.4.4	Menyusun kronologi peristiwa-peristiwa penting yang menandai perubahan sosial, Budaya, dan politik dari masa praaksara hingga masa Islam (C3).
		3.4.5	Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sosial dan Budaya masyarakat Indonesia dari masa praaksara menuju masa Hindu-Buddha dan Islam (C4).

## F. Definisi Operasional

### 1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas, di mana siswa memerankan karakter tertentu dalam skenario yang sudah disusun sebelumnya, guna siswa dapat memahami konsep atau situasi dari perspektif karakter yang dimainkan.

### 2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah perolehan capaian akademik siswa setelah proses pembelajaran, yang dinilai berdasarkan skor *pretest* dan *posttest* dalam ranah kognitif (C1 hingga C4) sesuai dengan revisi taksonomi Bloom.

### G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Kurikulum 2013 menjadi acuan MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS, namun pembelajaran dilaksanakan dengan lebih sering menjadikan guru guru sebagai pusat dalam pembelajaran (*teacher centered*)
2. Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat membantu peserta didik dalam belajar IPS meningkatkan hasil belajar aspek kognitif.
3. Metode bermain peran (*Role Playing*) dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dan solusi dalam mengajar mata pelajaran IPS.
4. *Posttest* dengan menggunakan soal tes yang valid dan reliabel digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

### H. Hipotesis

Hipotesis dibedakan menjadi dua jenis, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis nol adalah pernyataan sementara yang menyatakan bahwa variabel bebas tidak mempengaruhi variabel terikat dalam populasi. Sementara itu, hipotesis alternatif adalah pernyataan sementara yang

menunjukkan bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat dalam populasi.<sup>19</sup>

Adapun hipotesis nol ( $H_0$ ) penelitian ini adalah :

$H_0$ : Penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) Tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember.

Adapun hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dari penelitian ini adalah:

$H_a$ : Penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember.

## I. Sistematika Pembahasan

Bagian ini menjelaskan mengenai alur penulisan skripsi, dimulai dari pendahuluan hingga bagian penutup. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan terdiri dari lima bab utama dengan struktur sebagai berikut:

BAB I: Menyajikan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, definisi operasional, asumsi, hipotesis, serta sistematika pembahasan.

BAB II: Terdiri dari dua bagian utama, yaitu tinjauan penelitian terdahulu yang memuat studi-studi yang relevan, dan kajian teori yang menjadi landasan atau perspektif dalam pelaksanaan penelitian.

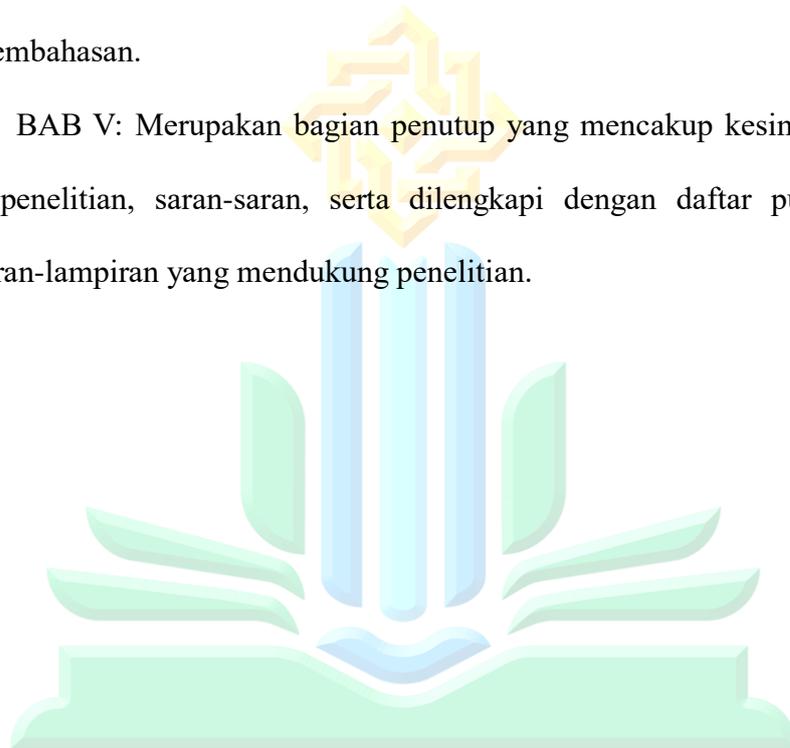
---

<sup>19</sup> Rahmy Zulmaulida et al., *Teori Statistik Pendidikan* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

BAB III: Menjelaskan metode penelitian, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik serta instrumen pengumpulan data, serta metode analisis data.

BAB IV: Berisi hasil penyajian dan analisis data, termasuk gambaran objek penelitian, data yang dikumpulkan, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BAB V: Merupakan bagian penutup yang mencakup kesimpulan dari hasil penelitian, saran-saran, serta dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Sebelum dilaksanakannya penelitian ini, berbagai studi telah menerapkan metode bermain peran pada beragam mata pelajaran. Beberapa di antaranya adalah:

1. Hilda Salafi Mufida dalam skripsinya tahun 2019 berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar pada materi Peristiwa Kebangsaan terkait Proklamasi Kemerdekaan di kalangan siswa kelas V, diperoleh nilai p sebesar 0,000 berdasarkan uji manova. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga disimpulkan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>20</sup>
2. Meti Safitri dalam skripsinya tahun 2015 berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” Hasil menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar Bahasa Indonesia dengan metode *Role Playing* sebesar 26,545 lebih tinggi dibandingkan tanpa metode tersebut sebesar 2,074, yang menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ .<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Mufida, “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah.”

<sup>21</sup> Meti Safitri, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29248>.

3. Rizki Tri Permatasari dalam skripsinya tahun 2020 berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Ditinjau dari Kreativitas Siswa.” Melalui analisis data menggunakan uji anova dua jalur (*Two Ways-Anova*) dengan taraf signifikansi 5%, hasilnya menunjukkan bahwa F hitung sebesar 9,523 lebih besar dari Ftabel 2,4056, dengan nilai p sebesar  $0,003 < 0,05$ , yang mendukung  $H_a$ , menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPS antara model *Role Playing* dan model konvensional. Selain itu, nilai Fhitung sebesar 15,209 juga lebih besar dari F tabel, dengan p sebesar  $0,000 < 0,05$ , menunjukkan pengaruh model pembelajaran berdasarkan kreativitas. Namun, Fhitung sebesar 0,680 yang lebih kecil dari F tabel, dengan nilai p sebesar  $0,511 > 0,05$ , mendukung  $H_o$  yang menunjukkan tidak ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar.<sup>22</sup>
4. Yessi Seftika dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah” penelitian ini dilakukan pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPS, ditinjau dari motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*). Sampel terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas VII B

---

<sup>22</sup> Rizki Tri Permatasari, “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa” (IAIN Bengkulu, 2020).

(25 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII A (25 siswa) sebagai kelompok kontrol, yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan kuesioner, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji ANOVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (F-hitung = 4,702;  $p = 0,035$ ). Motivasi belajar juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (F-hitung = 10,885;  $p = 0,002$ ). Selain itu, terdapat interaksi antara metode bermain peran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (F-hitung = 4,995;  $p = 0,030$ ).<sup>23</sup>

5. Nurmin dengan judul penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar” pada tahun 2022. Penelitian ini meneliti rendahnya hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 1 Bungi. Studi eksperimental dalam penelitian ini dilakukan dengan desain kelompok kontrol acak, melibatkan 42 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (masing-masing 21 siswa). Data dikumpulkan melalui kuesioner hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran IPS

---

<sup>23</sup> Yessi Seftika, “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah” (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023).

berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi.<sup>24</sup>

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Penelitian Dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hilda Salafi Mufida, Skripsi Tahun 2019. Dengan Judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah	Penggunaan metode pembelajaran yang sama, yaitu metode bermain peran, memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa, serta berkaitan dengan mata pelajaran IPS dan subjek yang diteliti yaitu kelas V.	Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan waktu penelitian yang berbeda.
2	Meti Safitri, skripsi tahun 2015. Dengan judul “Pengaruh metode <i>Role Playing</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia”	Penggunaan metode pembelajaran yang sama, yaitu metode bermain peran, juga bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.	Lokasi penelitian yang berbeda, tujuan yang tidak persis sama, dan subjek penelitian yang berbeda.
3	Rizki Tri Permatasari, skripsi tahun 2020. “Pengaruh Penggunaan Model <i>Role Playin</i> g Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa	Penggunaan metode pembelajaran yang sama, yaitu metode bermain peran, dengan tujuan yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa, serta subjek yang diteliti yaitu kelas V.	Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan subjek yang diteliti yang berbeda.

<sup>24</sup> Nurmin, “Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar,” *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 108–115, <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2702>.

No.	Nama Penelitian Dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Yessi Seftika pada tahun 2023 dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.”	Sama-sama membahas pengaruh metode bermain peran ( <i>Role Playing</i> ) terhadap hasil belajar IPS, Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>quasi-eksperimen</i> , teknik dan instrumen penelitian yang digunakan sama.	Penelitian terdahulu mengukur pengaruh metode bermain peran dan interaksinya dengan motivasi siswa terhadap hasil belajar, sedang penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengukur pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar. Lokasi dan subyek penelitiannya juga berbeda.
5	Nurmin pada tahun 2022 dengan judul penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar.”	Sama-sama berfokus pada pengembangan model pembelajaran bermain peran ( <i>Role Playing</i> ) untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar dan observasi, dan sama-sama menggunakan uji statistik untuk menganalisis data yang diperoleh.	Penelitian terdahulu melakukan penelitian di sekolah dasar sedangkan peneliti melakukan penelitian di tingkat SMP. Penelitian terdahulu mengembangkan model pembelajaran bermain peran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS, sedangkan peneliti Mengukur efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Kajian Teori

### 1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Bahasa, metode didefinisikan sebagai cara kerja yang terstruktur dan sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan

dengan tujuan yang telah ditentukan.<sup>25</sup> Metode bermain peran adalah teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengambil peran sebagai karakter dalam situasi tertentu, baik berdasarkan tokoh hidup maupun benda mati, guna membantu memahami konsep dari berbagai sudut pandang.<sup>26</sup> Dalam konteks pendidikan, metode ini berguna untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan peran yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman sekelas, memahami peran orang lain, dan belajar dalam suasana yang lebih partisipatif dan menyenangkan.<sup>27</sup>

Menurut Munasih dalam bukunya menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah salah satu strategi pembelajaran aktif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.<sup>28</sup> Metode bermain peran melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui simulasi atau dramatisasi skenario tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Dengan berperan sebagai tokoh-tokoh sejarah atau situasi tertentu, siswa dapat lebih memahami konteks dan dinamika peristiwa sejarah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar, karena

---

<sup>25</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI Daring," Kemendikbud RI, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

<sup>26</sup> Adini, *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*.

<sup>27</sup> Mufida, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah."

<sup>28</sup> Munasih, *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah* (Bengkalis: CV. DOTPLUS Publisher, 2023).

mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.<sup>29</sup>

Metode bermain peran merupakan salah satu teknik yang efektif untuk membangun pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa.<sup>30</sup> Bahkan menurut Menurut Munasih, metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri, berkolaborasi dengan teman sekelas, dan mengeksplorasi berbagai sudut pandang. Selain itu, bermain peran juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan empati.<sup>31</sup>

Wina Sanjaya menekankan pentingnya metode yang tepat dalam mencapai tujuan pendidikan. Ia menjelaskan bahwa metode merupakan prosedur atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan interaksi belajar-mengajar secara efektif.<sup>32</sup> Dalam hal ini, metode bermain peran mendorong siswa untuk aktif terlibat, tidak hanya mendengar, tetapi juga mengalami dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Dengan berperan sebagai karakter yang terlibat dalam suatu situasi, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih luas terhadap materi

---

<sup>29</sup> Munasih, *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah*.

<sup>30</sup> Adini, *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*.

<sup>31</sup> Munasih, *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah*.

<sup>32</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2015).

pelajaram, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konteks sosial dan interaksi antarindividu.<sup>33</sup>

Selain itu, metode bermain peran dalam konteks belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan ingatan jangka panjang siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan mengalami langsung peristiwa sejarah melalui simulasi, siswa dapat mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, sehingga memudahkan proses pembelajaran.<sup>34</sup>

Menurut Munasih, metode bermain peran didasarkan pada beberapa kerangka teoretis, diantaranya:<sup>35</sup>

a. Teori konstruktivistik: Teori ini menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui partisipasi aktif dan interaksi dengan lingkungan. Metode bermain peran memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan membangun pemahaman sendiri tentang kejadian sejarah.

b. Teori belajar langsung: Teori ini mengusulkan bahwa siswa belajar dengan baik melalui pengalaman langsung dan aktivitas tangan-kerja.

Metode bermain peran memungkinkan siswa untuk mengalami

---

<sup>33</sup> Eti Robiatul Adawiah and Siti Qomariyah, "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten," *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 144–162, <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>.

<sup>34</sup> Munasih, *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah*.

<sup>35</sup> Munasih, *Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah*.

kejadian sejarah secara langsung dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam.

- c. Teori konstruktivistik sosial: Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama. Metode bermain peran mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berbagi pengetahuan dan pandangan, sehingga mempromosikan belajar konstruktivistik sosial.

Adapun komponen utama dalam metode bermain peran adalah sebagai berikut:<sup>36</sup>

- a. Persiapan: Siswa mempersiapkan diri untuk kegiatan bermain peran dengan membaca tentang kejadian sejarah atau skenario yang akan mereka geluti.
- b. Pengasuhan peran: Siswa diberikan peran tertentu dalam skenario, seperti figur sejarah atau orang biasa yang hidup pada masa lalu.
- c. Pengembangan skenario: Siswa bekerja sama untuk mengembangkan skenario, menentukan setting, karakter, dan plot.
- d. Bermain peran: Siswa melakukan peran yang diberikan, menggunakan kostum, properti, dan bahan-bahan lain untuk menciptakan pengalaman imersif.
- e. *Debriefing*: Setelah kegiatan bermain peran, siswa merefleksikan pengalaman mereka dan membahas apa yang mereka pelajari.

---

<sup>36</sup> Munasih, Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu cara atau metode untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang dicapai oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>37</sup> Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar.<sup>38</sup> Hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai atau skor, tetapi juga meliputi perubahan sikap, keterampilan, dan kemampuan kognitif siswa. Proses pembelajaran yang efektif akan memberikan pengalaman belajar yang membantu siswa memahami, mengingat, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari.<sup>39</sup>

Menurut Benyamin S. Bloom, terdapat tiga kategori hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang mencakup enam aspek utama: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>40</sup> Taksonomi Bloom yang telah direvisi memuat enam dimensi

---

<sup>37</sup> Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 8, no. 2 (2020): 468, <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>.

<sup>38</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

<sup>39</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

<sup>40</sup> Mauridhatul Kasanah and Arga Putra Pratama, "Taksonomi Tujuan Pendidikan Dan Evaluasi Hasil Belajar," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024): 146–162, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/593>.

yang masing-masing terdiri atas dua atau lebih proses kognitif yang lebih spesifik, dijelaskan melalui kata kerja. Dimensi-dimensi proses kognitif tersebut meliputi:<sup>41</sup>

- a. Mengingat, yaitu kemampuan untuk mengambil informasi dari memori jangka panjang.
- b. Memahami, yaitu kemampuan untuk membangun makna dari materi pembelajaran, baik secara lisan, tulisan, maupun visual.
- c. Mengaplikasikan, yaitu kemampuan menerapkan prosedur tertentu dalam menyelesaikan latihan atau memecahkan masalah.
- d. Menganalisis, yaitu kemampuan memecah materi atau masalah menjadi bagian-bagian kecil untuk memahami hubungan dan keterkaitan antar elemen.
- e. Mengevaluasi, yaitu kemampuan membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
- f. Mencipta, yaitu kemampuan menyusun elemen-elemen menjadi satu kesatuan yang koheren dan memiliki fungsi.

Teori pembelajaran membagi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi dua kategori utama: faktor internal dan faktor eksternal.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 2 (2021): 151–172, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

<sup>42</sup> Ilham Ilham et al., "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompau," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3 (2024): 919–929, <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>.

- a. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologis siswa, termasuk motivasi, minat, bakat, dan kemampuan kognitif.<sup>43</sup>
- b. Faktor eksternal mencakup kualitas pengajaran, lingkungan belajar, dukungan keluarga, dan hubungan sosial dengan teman sekelas.<sup>44</sup>

### 3. Materi Kehidupan Masyarakat pada masa Hindu dan Buddha

#### a. Pengertian Masa Hindu-Buddha

Masa Hindu-Buddha di Indonesia merupakan periode sejarah penting yang ditandai dengan masuknya pengaruh Budaya Hindu dan Buddha dari India sekitar abad ke-1 Masehi. Periode ini membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk politik, sosial, Budaya, dan pendidikan. Kehidupan masyarakat pada masa ini sangat dipengaruhi oleh sistem kerajaan, ajaran agama, serta tradisi yang berkembang di wilayah Asia Selatan.<sup>45</sup>

#### b. Aspek Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha

##### 1) Kehidupan Politik

Masa Hindu-Buddha ditandai dengan munculnya kerajaan-kerajaan besar seperti Kutai (abad ke-4), Tarumanegara (abad ke-5), Sriwijaya (abad ke-7), dan Majapahit (abad ke-13). Sistem pemerintahan berbentuk monarki dengan struktur hierarki yang

<sup>43</sup> Ilham et al. , “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu.”

<sup>44</sup> Ilham et al. , “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu.”

<sup>45</sup> Muhammad Iqbal Birsyada, *Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara Dan Hindu-Buddha* (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta (UPY), 2023), <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/4230>.

dipengaruhi oleh ajaran Hindu, seperti konsep dewa-raja. Misalnya, raja Mulawarman dari Kutai terkenal karena kedermawanannya yang diabadikan dalam prasasti Yupa, dan Raja Purnawarman dari Tarumanegara dikenal melalui Prasasti Ciaruteun yang menyebutkan pembangunan saluran irigasi untuk pertanian.<sup>46</sup>

## 2) Kehidupan Sosial

Masyarakat pada masa ini mulai mengenal sistem kasta yang dibawa dari India. Sistem kasta membagi masyarakat ke dalam golongan-golongan tertentu, yaitu Brahmana (kaum rohani), Ksatria (kaum bangsawan dan prajurit), Waisya (kaum pedagang), dan Sudra (kaum pekerja). Kehidupan sosial juga mencakup perubahan dari gaya hidup nomaden menjadi menetap dan terorganisir. Masuknya pengaruh Hindu-Buddha memperkenalkan nilai-nilai baru seperti penghormatan terhadap raja sebagai titisan dewa.<sup>47</sup>

## 3) Kehidupan Budaya

Periode Hindu-Buddha membawa perkembangan seni dan sastra. Relief pada Candi Borobudur dan Candi Prambanan menggambarkan cerita-cerita epik seperti Ramayana dan Mahabharata. Selain itu, karya sastra berbahasa Sanskerta seperti Arjunawiwaha karya Mpu Kanwa menjadi bukti perkembangan Budaya pada masa

<sup>46</sup> Birsyada, Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia.....

<sup>47</sup> Birsyada, Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia.....

ini. Tradisi upacara keagamaan, seperti yajna atau persembahan, juga menjadi bagian penting dari kehidupan Budaya.<sup>48</sup>

#### 4) Kehidupan Pendidikan

Sistem pendidikan mulai berkembang dengan pengenalan aksara Pallawa dan penggunaan prasasti sebagai media komunikasi. Prasasti-prasasti seperti Yupa, Talang Tuo, dan Kedukan Bukit menunjukkan pengaruh pendidikan berbasis agama Hindu dan Buddha yang diajarkan di lingkungan istana atau biara. Pendidikan ini mencakup pengajaran tentang agama, filsafat, dan sastra.<sup>49</sup>

#### c. Perubahan dari Masa Praaksara ke Masa Hindu-Buddha

Masa praaksara ditandai oleh kehidupan berburu dan meramu, sedangkan masa Hindu-Buddha memperkenalkan masyarakat pada sistem pemerintahan kerajaan, pertanian yang terorganisir, serta kehidupan beragama yang terstruktur. Perubahan ini dipicu oleh

interaksi masyarakat lokal dengan pedagang dan penyebar agama dari India. Peristiwa penting seperti kedatangan pedagang India melalui jalur laut menjadi awal masuknya pengaruh Hindu-Buddha ke Nusantara.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Birsyada, Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia.....

<sup>49</sup> Birsyada, Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia.....

<sup>50</sup> Birsyada, Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia.....

#### **d. Kronologi dan Peristiwa Penting pada Masa Hindu-Buddha<sup>51</sup>**

- 1) Awal Masa Hindu-Buddha (Abad ke-1 Masehi): Masuknya pedagang India ke Nusantara melalui jalur perdagangan maritim.
- 2) Kerajaan Kutai (Abad ke-4): Kerajaan Hindu pertama di Indonesia yang dikenal melalui prasasti Yupa.
- 3) Kerajaan Tarumanegara (Abad ke-5): Dikenal dengan prasasti-prasasti yang mencatat pembangunan saluran irigasi.
- 4) Kerajaan Sriwijaya (Abad ke-7): Sebagai pusat agama Buddha dan perdagangan maritim di Asia Tenggara.
- 5) Kerajaan Majapahit (Abad ke-13): Puncak kejayaan Hindu-Buddha di Indonesia, terkenal dengan Sumpah Palapa oleh Gajah Mada.

#### **e. Pengaruh Hindu-Buddha pada Kehidupan Masyarakat<sup>52</sup>**

- 1) Masuknya Sistem Tulisan: Aksara Pallawa dan prasasti digunakan untuk mencatat peristiwa sejarah dan keagamaan.
- 2) Perkembangan Sistem Kepercayaan: Pergeseran dari animisme dan dinamisme ke agama Hindu dan Buddha. Misalnya, upacara keagamaan dan pembangunan candi sebagai tempat ibadah.
- 3) Kemajuan Ekonomi: Perdagangan maritim berkembang pesat, didukung oleh kerajaan seperti Sriwijaya yang menjadi pusat perdagangan rempah-rempah.

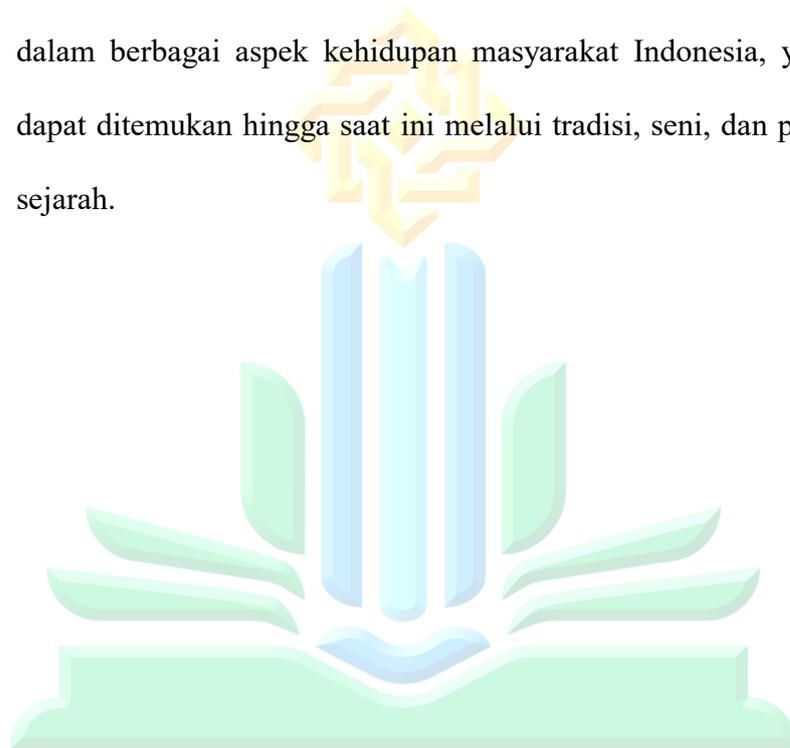
---

<sup>51</sup> Adi Sudirman, *Ensiklopedia Sejarah Lengkap Indonesia Dari Era Klasik Sampai Kontemporer* (Yogyakarta: Diva Press, 2008).

<sup>52</sup> Suharni Suddin, *Sejarah Indonesia, Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*, vol. 25 (agama: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024).

- 4) Perubahan Struktur Sosial: Sistem kasta menjadi dasar pembagian peran dalam masyarakat, dengan raja sebagai pusat kekuasaan.
- 5) Pengaruh Seni dan Sastra: Karya seni seperti arca dan relief candi serta sastra berbahasa Sanskerta memperkaya Budaya lokal.

Masa Hindu-Buddha meninggalkan warisan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia, yang masih dapat ditemukan hingga saat ini melalui tradisi, seni, dan peninggalan sejarah.



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

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan tertentu. Jenis eksperimen yang diterapkan adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*). Terdapat dua kelompok pada eksperimen semu ini, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang memiliki karakteristik serupa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus atau variabel yang diuji pengaruhnya, sedangkan kelompok kontrol menerima perlakuan biasa untuk perbandingan hasil dengan kelompok eksperimen.<sup>53</sup>

Penelitian desain *Quasi Experimental* merupakan pengembangan dari desain *True Experimental* yang lebih sulit untuk diterapkan. Desain ini melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel luar yang mungkin mempengaruhi hasil eksperimen.<sup>54</sup> *Quasi Experimental Design* dipilih karena dalam praktiknya sulit untuk menemukan kelompok kontrol yang tepat. Dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*, desain ini mirip dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, namun kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Imam Santoso and Harries Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Banten: Indigo Media, 2021).

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023).

<sup>55</sup> Santoso and Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

**Tabel 3.1**  
**Desain Quasi Eksperimen**

Hasil Belajar	Model	
	A <sub>1</sub> (Bermain Peran)	A <sub>2</sub> (Konvensional)
Tinggi (B <sub>1</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>
Rendah (B <sub>2</sub> )	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>

Diketahui :

- A : Model Pembelajaran
- B : Hasil Belajar
- B<sub>1</sub> : Hasil Belajar Tinggi
- B<sub>2</sub> : Hasil Belajar Rendah
- A<sub>1</sub> : Metode Bermain Peran
- A<sub>2</sub> : Metode Konvensional

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian, yang bisa berupa benda nyata, konsep abstrak, peristiwa, atau fenomena, yang menjadi sumber data dengan karakteristik tertentu yang sama.<sup>56</sup> Populasi berfungsi sebagai area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki kuantitas atau karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan disimpulkan. Populasi juga menjadi sumber dari mana sampel diambil.<sup>57</sup> Dari sudut pandang lain, populasi merupakan area generalisasi yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.

---

<sup>56</sup> H Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media, 2016).

<sup>57</sup> Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*.

Area generalisasi tersebut terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik yang sudah ditentukan oleh peneliti.<sup>58</sup>

Dengan demikian, populasi tidak hanya terdiri dari orang tetapi juga mencakup objek serta benda-benda alam lainnya. Populasi tidak sekadar mengacu pada jumlah objek atau subjek yang diteliti, tetapi juga mencakup semua karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut.<sup>59</sup>

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa kelas VII MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember dengan jumlah 52 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Populasi**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah siswa</b>
VII A	26 siswa
VII B	26 siswa
Total	52 siswa

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang telah dipilih dan akan diteliti, atau dapat pula disebut sebagai populasi miniatur. Pemilihan tersebut berdasarkan metode tertentu untuk mewakili seluruh populasi. Selain itu, sampel juga dianggap sebagai representasi dari populasi dikarenakan memiliki karakteristik dengan populasi induknya.<sup>60</sup> Dapat disimpulkan bahwa Sampel adalah sekelompok dari populasi secara keseluruhan yang digunakan sebagai objek penelitian.

---

<sup>58</sup> Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.

<sup>59</sup> Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.

<sup>60</sup> Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.

Dalam penelitian ini, sampel merupakan sampel jenuh yakni sampel diambil dari keseluruhan populasi yang terdiri dari siswa kelas VII A, sebanyak 26 siswa yang berfungsi sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII B sebanyak 26 siswa yang bertindak sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3.3**  
**Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	VII A	26 Siswa
2	VII B	26 Siswa
Jumlah		52 Siswa

### **C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh dan menghimpun data dalam penelitian. Pada tahap ini, teknik pengumpulan data sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil akhir penelitian. Peneliti membutuhkan data untuk menguji hipotesis yang dirumuskan, dan data tersebut merupakan fakta yang dikumpulkan sebagai dasar pengujian. Teknik pengumpulan data bervariasi sesuai dengan masalah yang diangkat dan metode penelitian yang digunakan.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

**a. Observasi**

Observasi adalah pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mendalami aktivitas yang dilakukan. Jika objek penelitian melibatkan perilaku, tindakan manusia, fenomena alam, proses kerja, atau responden dalam jumlah kecil, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu. Observasi ini bertujuan mengumpulkan data terkait masalah penelitian melalui pengamatan langsung di lapangan, sehingga diperoleh bukti yang valid untuk laporan.<sup>62</sup>

**b. Tes**

Tes adalah teknik pengukuran yang terdiri dari pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh responden. Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini, metode tes diterapkan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VII di MTS

Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember, berupa soal pilihan ganda.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah pemeriksaan atau pencatatan laporan yang sudah ada. Teknik ini mencakup pemeriksaan dokumen resm.<sup>64</sup>

Dokumentasi digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data

---

<sup>62</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

<sup>63</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

<sup>64</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

terkait populasi dan sampel, nilai siswa yang menjadi sampel, serta foto-foto kegiatan penelitian.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan angket yang berisi pertanyaan tentang unsur-unsur intrinsik dalam cerita.

### a. Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang dilaksanakan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pembelajaran, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tes tersebut terdiri dari pilihan ganda yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang telah tercantum dalam kisi-kisi soal. Fokus tes ini adalah pada indikator ranah kognitif C1 hingga C4 yang mengacu pada revisi taksonomi Bloom. Adapun indikator yang akan diukur melalui tes pilihan ganda tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
Instrumen Evaluasi Kisi-kisi Penulisan Soal

Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	No soal
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, Budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha.	Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha.	Menyebutkan periode sejarah utama di Indonesia, yaitu masa praaksara, Hindu-Buddha. (C1)	Pilihan Ganda	1, 2, 3, 4, 5.
		Mengidentifikasi nama-nama kerajaan besar di Indonesia pada masa Hindu-Buddha. (C1)	Pilihan Ganda	6, 7, 8, 9, 10.
		Menjelaskan perubahan yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia dari	Pilihan Ganda	11, 12, 13, 14,

Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	No soal
		masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C2)		15.
		Menyusun kronologi peristiwa-peristiwa penting yang menandai perubahan sosial, Budaya, dan politik dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C3)	Pilihan Ganda	16, 17, 18, 19, 20.
		Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sosial dan Budaya masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C4)	Pilihan Ganda	21, 22, 23, 24, 25.

#### b. Melakukan uji coba instrumen.

Sebelum soal tes diberikan kepada objek penelitian, instrumen diuji coba kepada peserta didik yang tidak termasuk dalam sampel penelitian, namun masih bagian dari populasi. Uji coba ini dilakukan untuk menilai apakah instrumen tes tersebut memenuhi kriteria tes yang baik, dengan cara menguji validitas dan reliabilitasnya.<sup>65</sup>

##### 1) Validitas

Validitas adalah sejauh mana data dari objek penelitian mencerminkan hal yang ingin dilaporkan oleh peneliti. Validitas mengukur keakuratan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang memiliki validitas tinggi dianggap valid, sedangkan yang kurang akurat dianggap memiliki validitas rendah.<sup>66</sup>

<sup>65</sup> I Komang Sukendra and I Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Lumajang: Mahameru Press, 2020), <https://drive.google.com/file/d/1mYy5xx21gUSDYXNRpJ74Tcf7KPEak0Dy/view?usp=sharing>.

<sup>66</sup> Darwin, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*.

Analisis terhadap validitas dapat dilakukan dengan dua pendekatan. Pertama, melalui pemikiran logis (*rasional*) yang dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek isi (*content*) dan aspek susunan atau konstruksi (*construct*). Kedua, dengan mengacu pada kenyataan empiris.<sup>67</sup> Dalam penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah validitas logis.

**a) Validitas isi**

Pengujian validitas ini menggunakan validitas isi, yang mengukur sejauh mana kesesuaian antara instrumen dengan ranah yang diukur.<sup>68</sup> Uji validitas dilakukan oleh peneliti dengan metode *judgment experts*, yaitu meminta pendapat dari para ahli. Para ahli ini diminta untuk menilai perangkat pembelajaran, soal tes, dan angket yang akan digunakan dalam penelitian. Melalui metode *judgment*, para ahli (*validator*) memberikan pendapat mengenai instrumen yang telah disusun, apakah instrumen tersebut dapat digunakan tanpa perbaikan, memerlukan perbaikan, atau bahkan perlu diperbaharui secara total.<sup>69</sup> Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini mencakup soal tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan ahli (*validator*) yang telah ditentukan, hasil validitas isi dinyatakan bahwa dari 25 soal yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan dengan tanpa revisi.

---

<sup>67</sup> Qomariyatus Sholihah, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2020).

<sup>68</sup> Sholihah, *Pengantar Metodologi Penelitian*.

<sup>69</sup> Sholihah, *Pengantar Metodologi Penelitian*.

## b) Validitas Konstruk

Setelah melalui uji validasi oleh ahli, peneliti melanjutkan dengan uji validitas konstruk untuk menentukan keabsahan butir soal.<sup>70</sup> Uji ini dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment Pearson*, yaitu mengkorelasikan skor yang diperoleh siswa dengan skor total yang didapat.<sup>71</sup> Tingkat validitas butir soal dihitung menggunakan *software SPSS Statistics* versi 26 melalui metode *Corrected Item-Total Correlation*. Penentuan apakah butir soal valid atau tidak dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel pada tingkat signifikansi 5%. Jika r-hitung lebih besar atau sama dengan r-tabel, maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r-hitung lebih kecil dari r-tabel, maka butir soal dianggap tidak valid.<sup>72</sup>

## 2) Reliabilitas

Reliabilitas adalah menunjukkan tingkat keandalan suatu alat ukur, yaitu seberapa konsisten hasil pengukurannya. Alat ukur dianggap reliabel jika hasilnya tetap konsisten saat digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.<sup>73</sup> Data untuk menguji reliabilitas diambil dari hasil uji validitas sebelumnya. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan *Software SPSS Statistics* versi 26 dengan

---

<sup>70</sup> Sholihah, Pengantar Metodologi Penelitian.

<sup>71</sup> Sri Esterina, Dina Anika Marhayani, and Mertika Mertika, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV," *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 14, no. 1 (2022): 1–6, <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4724>.

<sup>72</sup> Firdaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0* (Bengkalis: CV. Dotplus Publisher, 2021).

<sup>73</sup> Darwin, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*.

teknik *Cronbach's Alpha*, dengan kriteria bahwa nilai *Cronbach's Alpha* > 0,5 menunjukkan bahwa soal tersebut reliabel.<sup>74</sup>

## D. Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah proses pengolahan data yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai suatu objek penelitian berdasarkan data yang diambil dari sampel atau populasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, seperti pembuatan histogram, penghitungan ukuran gejala pusat (modus, median, dan mean), serta pengukuran variasi kelompok (rentang, simpangan baku, dan distribusi frekuensi).<sup>75</sup> Peneliti melaksanakan analisis ini dengan bantuan software SPSS Statistics versi 26.

### 2. Pengelompokan Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Siswa dinyatakan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau tuntas jika nilai yang diperoleh adalah  $\geq 70$ . Sebaliknya, siswa dianggap belum mencapai KKM atau tidak tuntas jika nilai yang diperoleh kurang dari 70.

---

<sup>74</sup> Firdaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*.

<sup>75</sup> Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2896–2910, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>.

**Tabel 3.5**  
**Pedoman Kriteria Ketentuan Hasil Belajar<sup>76</sup>**

No.	Kategori	Nilai
1.	Mencapai KKM (Tuntas)	$\geq 70$
2.	Tidak Mencapai KKM (Tidak Tuntas)	$< 70$

### 3. Uji Prasyarat Hipotesis

#### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas mempunyai tujuan untuk menentukan distribusi normal pada sebaran data yang dilakukan oleh peneliti.<sup>77</sup> Uji ini dilakukan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS yaitu Uji *Shapiro-Wilk* dengan prosedur berikut:

##### 1) Hipotesis

$H_0$  (Hipotesis nol): Sampel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal.

$H_a$  (Hipotesis alternatif): Sampel berasal dari populasi yang tidak memiliki distribusi normal.

##### 2) Statistik Uji

---

<sup>76</sup> N K Mardani, Nengah Bawa Atmadja, and I Nengah Suastika, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS," *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 5, no. 1 (2021): 55–65, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>.

<sup>77</sup> Gunawan Adnan and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).

Taraf signifikan ( $\alpha$ ) adalah nilai yang mencerminkan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam analisis. Pada penelitian ini, taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05.<sup>78</sup>

### 3) Keputusan Uji

Hipotesis nol ( $H_0$ ) akan diterima jika nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) dalam uji *Shapiro-Wilk*, seperti yang dihasilkan oleh program SPSS, lebih besar daripada taraf signifikan yang ditentukan ( $\text{sig} > \alpha$  atau 0,05).<sup>79</sup>

#### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk memastikan data berasal dari varians yang serupa.<sup>80</sup> Untuk menilai varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, digunakan aplikasi SPSS. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05, varians dianggap sama; sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, varians dianggap berbeda.

#### 1) Hipotesis

$H_0$  (Hipotesis nol): Sampel berasal dari populasi yang memiliki sifat homogen.

$H_a$  (Hipotesis alternatif): Sampel berasal dari populasi yang tidak memiliki sifat homogen.

#### 2) Keputusan Uji

---

<sup>78</sup> Firdaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0.*

<sup>79</sup> Firdaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif.....*

<sup>80</sup> Adnan and Latief *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.*

Hipotesis nol ( $H_0$ ) dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) pada tabel uji homogenitas varian berdasarkan rata-rata (based on mean) lebih besar dari taraf signifikan yang telah ditentukan, yaitu  $\alpha = 0,05$ .<sup>81</sup>

#### 4. Uji Hipotesis

Untuk mengevaluasi dampak metode pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar, dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis harus dilakukan sesuai dengan asumsi-asumsi yang mendasari, seperti distribusi data dan kehomogenan varians.<sup>82</sup> Berikut adalah kondisi terkait distribusi data dan homogenitas varians, serta metode pengujian hipotesis yang digunakan:

##### a. Data dengan Distribusi Normal dan Homogen

Jika data memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas varians, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik parametrik, yaitu *independent sample T-Test*. Prosedur pengujian homogenitas dengan SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Buka **Data View** pada SPSS, kemudian masukkan data sesuai kebutuhan. Lengkapi pula informasi pada tab **Variable View**, khususnya bagian **Values**.

---

<sup>81</sup> Firdaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*.

<sup>82</sup> Alvita Maulida Diana, "Pengaruh Model Pembelajaran PDEODE (Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain) Berbantuan Simulasi Phet Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Getaran Dan Gelombang Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Plus Darus Sholah Jember" (UIN KHAS Jember, 2022).

Pilih menu **Analyze > Compare Means > Independent Sample T-Test.**

2) Masukkan variabel terkait ke dalam kolom **Test Variable(s)** dan **Grouping Variable**, lalu klik **Define Groups**, tekan **Continue**, dan klik **OK**.

3) Interpretasi hasil untuk data yang homogen dapat dilakukan dengan melihat kolom **Equal variances assumed** pada tabel **Group Statistic:**

a) Jika nilai signifikansi (sig.)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima.

b) Jika nilai signifikansi (sig.)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, dan  $H_a$  ditolak.

#### **b. Data Tidak Berdistribusi Normal**

Untuk data yang tidak berdistribusi normal, digunakan uji *Mann-Whitney*, yaitu uji non-parametrik yang setara dengan uji-T

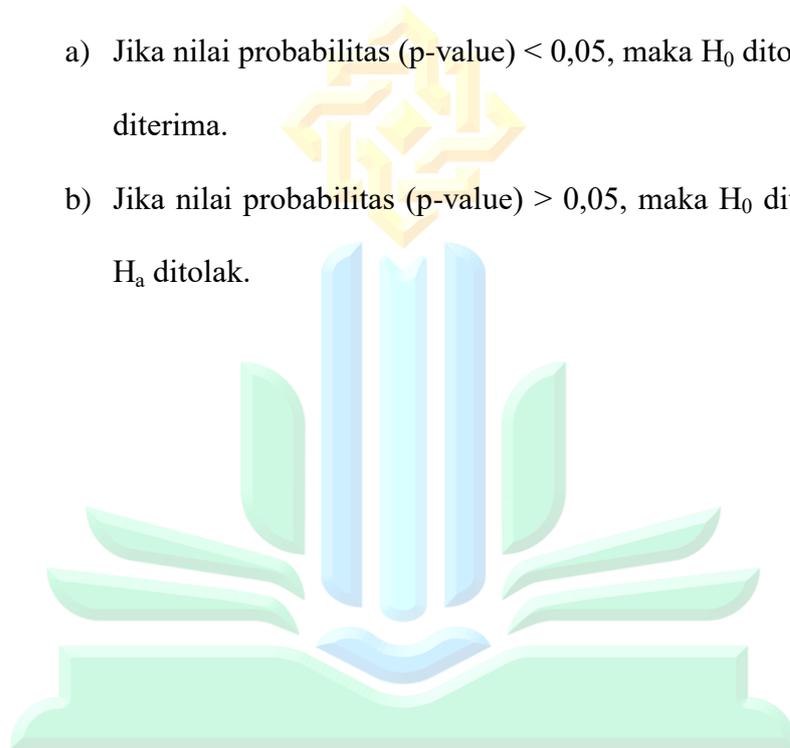
untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel. Uji ini tidak memerlukan asumsi distribusi normal dan homogenitas varians,

asalkan level pengukuran minimal berskala ordinal atau berupa variabel kontinu. Prosedur uji *Mann-Whitney* menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

1) Masukkan data ke dalam tab **Data View** pada SPSS.

2) Pilih menu **Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 2 Independent Samples.**

- 3) Pada jendela **Two Independent Samples Test**, masukkan variabel yang akan diuji ke dalam kolom **Test Variable List** dan **Grouping Variable**, klik **Define Groups**, tekan **Continue**, dan pilih metode uji **Mann-Whitney U**. Klik **OK**.
- 4) Kriteria interpretasi hasil pengujian:
- Jika nilai probabilitas (p-value)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima.
  - Jika nilai probabilitas (p-value)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, dan  $H_a$  ditolak.



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

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah Pendirian MTs Nahdlatul Arifin

Pendirian lembaga pendidikan formal dan nonformal merupakan tanggung jawab bersama demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan kebutuhan objektif, pada tahun ajaran 2018/2019, Yayasan Nahdlatul Arifin mengajukan izin operasional untuk mendirikan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Nahdlatul Arifin.

Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan ketatnya persaingan, pendidikan menjadi sektor kunci, khususnya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pemerintah sendiri menetapkan pemerataan pendidikan sebagai salah satu pilar pembangunan nasional, yang menjadi semakin penting sejak diterapkannya otonomi daerah.

Yayasan Pendidikan Islam Nahdlatul Arifin didirikan sebagai lembaga sosial yang bergerak di bidang pendidikan formal, nonformal, keterampilan, sosial, dan pendidikan agama. Sebagai respons terhadap kebutuhan masyarakat dan tantangan zaman, yayasan ini secara resmi membentuk MTs Nahdlatul Arifin pada 1 Maret 2018. Legalitas formal yayasan ini diperoleh melalui akta notaris pada 11 Desember 2015 dengan nama "Yayasan Pondok Pesantren Nahdlatul Arifin".

## 2. Visi dan Misi

a. Visi: Terwujudnya Lulusan yang bisa membaca kitab kuning dengan baik dan benar sebagai landasan untuk berakhlakul karimah

b. Misi:

1) Meningkatkan minat baca kitab kuning dalam kehidupan sehari-hari.

2) Terwujudnya muda-mudi yang gemar membaca

3) Terwujudnya ketaqwaan serta akhlaqul karimah dalam kehidupansehari- hari.

4) Mewujudkan pendidikan yang berkepribadian dinamis, cerdas, terampil, dan menguasai pengetahuan, teknologi dan seni.

5) Meningkatkan kualitas pendidik, tenaga kependidikan dan kompetensi lulusan

6) Mengembangkan kurikulum Madrasah melalui pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan pendekatan

scientific serta mengacu pada tuntutan abad 21 dan 4.0 (digitalisasi)

7) Meningkatkan dan mengembangkan sarana prasarana pendidikan

8) Mewujudkan standar penilaian pendidikan

9) Meningkatkan peran aktif *stakeholders dalam* mewujudkan MBM (Menejemen Berbasis Madrasah) yang handal

10) Mewujudkan madrasah yang bersih, sehat, disiplin dan bertanggung jawab.

- 11) Memiliki Budaya melestarikan lingkungan
- 12) Membiasakan berperilaku mencegah kerusakan lingkungan
- 13) MemBudayakan berpikir dan berperilaku mencegah pencemaran lingkungan
- 14) Mewujudkan Madrasah riset yang berkesinambungan.

### **3. Kelembagaan**

- a. Penanggung Jawab : Yayasan NAHDATUL ARIFIN
- b. Pengelola : Yayasan NAHDATUL ARIFIN
- c. Status : Swasta
- d. Status Tanah : Hak Milik dan Wakaf
- e. Waktu belajar : Pagi Hari

### **4. Perangkat Organisasi, Personalia dan Petugas Harian**

- a. Badan Pembina : 1. H. AMIN HASBY  
2. H.NUR KHOLIK
- b. Badan Pelaksana Yayasan  
Ketua : MUH SULTON BAHA'UDIN

Sekretaris : BAHRUL ULUM

Bendahara : Hj JUWAIIRAH

Ketua Bidang I : H. MAULANA IBRAHIM

Ketua Bidang II : H.MURSYID

Ketua Bidang III : H. TURMUDI

- c. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan staf tata usaha terlampir
- d. Uraian tugas
  - 1) Dewan pembina:

Bertugas dan berkewajiban untuk melaksanakan persiapan, perencanaan dan pengelolaan sebagai aktivitas dan kebijaksanaan yang berkenaan dengan pendirian yayasan mempersiapkan perangkat pelaksana, mengawas, membina dan menanggulangi permasalahan pengelola yayasan.

- 2) Kepala Sekolah, Guru dan Staf bertugas/ berkewajiban:
  - a. Mengelola proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pedoman dan ketentuan yang berlaku.
  - b. Berperan aktif dalam rangka meningkatkan pembinaan dan pengembangan yayasan
  - c. Bertanggung jawab kepada Yayasan NAHDLATUL ARIFIN
  - d. Kepala Sekolah mempunyai wewenang penuh terhadap pengelola/ pelaksana pendidikan

## 5. Profil MTs Nahdlatul Arifin

### a. Identitas Sekolah

**Tabel 4. 1**

**Identitas Sekolah**

1	Nama Sekolah	:	MADRASAH TSANAWIYAH NAHDLATUL ARIFIN
2	NPSN	:	69994773
3	Jenjang Pendidikan	:	MTS
4	Status Sekolah	:	SWASTA
5	Akreditasi	:	C
6	Visi	:	Terwujudnya Lulusan yang bisa membaca kitab kuning dengan baik dan benar sebagai landasan untuk berakhlakul karimah
7	Alamat	:	Jl. Watu ulo

	Sekolah				
	RT / RW	:	001	/	034
	Kode Pos	:	68172		
	Kelurahan	:	Sumberejo		
	Kecamatan	:	Kec. Ambulu		
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Jember		
	Provinsi	:	Prov. Jawa Timur		
	Negara	:	Indonesia		
8	Posisi Geografis	:	-8.4247298	Lintang	
			113.5846931	Bujur	

**b. Data Pelengkap**

**Tabel 4.2  
Data Pelengkap**

1	SK Pendirian Sekolah	:	-
2	Tanggal SK Pendirian	:	2015-12-21
3	Status Kepemilikan	:	Yayasan
4	SK Izin Operasional	:	-
5	Tgl SK Izin Operasional	:	2018-12-10
6	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
7	Nomor Rekening	:	-
8	Nama Bank	:	-
9	Cabang KCP/Unit	:	-

10	Rekening Atas Nama	:	-
11	MBS	:	-
12	Memungut Iuran	:	-
13	Nominal/siswa	:	-
14	Nama Wajib Pajak	:	BENDAHARA BOS MTS NAHDLATUL ARIFIN
15	NPWP	:	

**c. Kontak Sekolah**

**Tabel 4. 3  
Kontak Sekolah**

1	Nomor Telepon	:	-
2	Nomor Fax	:	-
3	Email	:	<a href="mailto:mtssnahdlatularifin@gmail.com">mtssnahdlatularifin@gmail.com</a>
4	Website	:	http://

**d. Data Periodik**

**Tabel 4. 4  
Data Periodik**

1	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
2	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
3	Sertifikasi ISO	:	Proses Sertifikasi
4	Sumber Listrik	:	PLN
5	Daya Listrik (watt)	:	900
6	Akses Internet	:	20 Mb
7	Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada

**B. Penyajian Data**

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII yang berjumlah 51 siswa, yang terdiri dari kelas VII A yang berjumlah 26 siswa dan kelas VII B yang berjumlah 26 siswa. Adapun sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh, yakni menggunakan keseluruhan populasi yang ada. Dari populasi yang ada peneliti membagi ke dalam dua kelompok berdasarkan kelas masing-masing guna dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

Sebelum pelaksanaan penelitian, instrumen berupa tes terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli. Dari hasil validasi tersebut, diperoleh sejumlah masukan terkait isi butir soal yang akan digunakan. Berdasarkan saran tersebut, disimpulkan bahwa instrumen tes hasil belajar layak digunakan dengan beberapa revisi sebagaimana tercantum dalam lampiran.

Setelah validasi ahli, dilakukan pula validasi konstruk terhadap instrumen. Hanya butir soal yang dinyatakan valid dalam uji konstruk yang digunakan dalam penelitian, sementara soal yang tidak valid dieliminasi.

Sebelum digunakan, instrumen diujicobakan terlebih dahulu kepada seluruh populasi atau sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 51 siswa kelas VII MTs Nadlatul Arifin untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen.

Sebanyak 25 butir soal digunakan dalam uji coba ini (terlampir). Hasil analisis menggunakan *corrected item total correlation* menunjukkan bahwa 20 butir soal valid, sedangkan 5 butir tidak valid karena nilai rhitung < rtabel, sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Hasil Uji Vaslidasi Soal Tes Hasil Belajar**

<b>No. Soal</b>	<b>R Tabel</b>	<b>R Hitung</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.218	0.106	Tidak Valid
2	0.218	0.336	Valid
3	0.218	0.458	Valid
4	0.218	0.565	Valid
5	0.218	0.377	Valid
6	0.218	0.044	Tidak Valid
7	0.218	0.658	Valid
8	0.218	0.472	Valid
9	0.218	0.116	Tidak Valid
10	0.218	0.600	Valid
11	0.218	0.507	Valid
12	0.218	0.395	Valid
13	0.218	0.025	Tidak Valid
14	0.218	0.435	Valid
15	0.218	0.079	Tidak Valid
16	0.218	0.621	Valid
17	0.218	0.476	Valid
18	0.218	0.491	Valid
19	0.218	0.361	Valid
20	0.218	0.502	Valid
21	0.218	0.377	Valid
22	0.218	0.605	Valid
23	0.218	0.437	Valid
24	0.218	0.447	Valid

No. Soal	R Tabel	R Hitung	Keterangan
25	0.218	0.468	Valid

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan Software SPSS Statistics versi 26 menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Hasilnya untuk instrumen soal tes memperoleh nilai reliabilitas 0,741 yang berarti menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,5, yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut reliabel.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran IPS di MTs Nahdlatul Arifin. Contoh hasil *pretest* dan *posttest* dari sampel disajikan dalam lampiran, serta rekapitulasi hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Kontrol (VII B)**

No.	Kelas B (Control)	
	Preetest	Postest
1	44	70
2	38	68
3	36	69
4	30	65
5	31	62
6	33	66
7	33	66
8	32	66
9	34	68
10	54	76
11	59	79
12	39	68
13	48	72
14	57	80
15	29	50
16	30	60

No.	Kelas B (Control)	
	Preetest	Postest
17	35	65
18	36	68
19	42	74
20	53	77
21	50	77
22	45	78
23	40	78
24	32	66
25	33	64
26	30	65

**Tabel 4.7**  
**Rekapitulasi Hasil Nilai Kelas Eksperimen (VII A)**

No.	Kelas A (Eksperimen)	
	Preetest	Postest
1	36	80
2	45	86
3	48	85
4	50	90
5	38	77
6	35	78
7	55	88
8	68	95
9	66	92
10	42	82
11	40	81
12	41	83
13	35	85
14	33	80
15	52	82
16	57	80
17	58	75
18	60	77
19	37	79
20	35	77
21	35	78
22	58	75

No.	Kelas A (Eksperimen)	
	Preetest	Postest
23	66	88
24	69	90
25	45	78
26	30	65

## C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

### 1. Analisis Data

#### a. Hasil *Preetest*

Data hasil *pretest* diperoleh melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas kontrol sebanyak 26 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 26 siswa. Berdasarkan analisis statistik, diperoleh nilai-nilai pemusatan dan penyebaran data hasil *pretest*, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Pemusatan Dan Penyebaran Data Nilai *Preetest***

Penyebaran dan Pemusatan Data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Terendah	29	30
Nilai tertinggi	59	69
Rentang Nilai	30	39
Mean	39,35	47,46
Modus	30	35
Median	36	45
Standar Deviasi	9,139	12,219

Setelah dilakukan analisis terhadap data *pretest* dari kedua kelas, dilanjutkan dengan perhitungan distribusi frekuensi. Hasil distribusi frekuensi nilai *pretest* untuk kelas kontrol ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

No	Kelas Interval	Frekuensi Siswa	Presentase
1	29 - 38	15	61,5%
2	39 - 48	6	19,3%
3	49 - 59	5	19,2%
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Sementara itu, hasil distribusi frekuensi nilai *pretest* untuk kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

No	Kelas Interval	Frekuensi Siswa	Presentase
1	30 - 39	9	34,6%
2	40 - 49	6	23,1%
3	50 - 59	6	23,1%
4	60 - 69	5	19,2%
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh MTs Nahdlatul Arifin untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 70. Berdasarkan hasil *pretest* kelas kontrol, seluruh 26

siswa belum mencapai nilai KKM. Rincian ketuntasan belajar untuk kelas kontrol ditampilkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.11**  
**Kategori Ketuntasan Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

No	Kategori	Keterangan	Jumlah
1	Tidak Tuntas	Nilai <70	26
2	Tuntas	Nilai $\geq$ 70	-
<b>Total</b>			<b>26</b>

Demikian pula, hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada satu pun dari 26 siswa yang mencapai nilai KKM. Kategori ketuntasan belajar untuk kelas eksperimen disajikan dalam tabel di bawah ini::

**Tabel 4. 12**  
**Kategori Ketuntasan Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

No	Kategori	Keterangan	Jumlah
1	Tidak Tuntas	Nilai <70	26
2	Tuntas	Nilai $\geq$ 70	-
<b>Total</b>			<b>26</b>

**b. Hasil *Posttest***

Setelah masing-masing kelas—baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen—mendapatkan perlakuan (*treatment*), dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Perlakuan yang diberikan berupa metode bermain peran pada kelas eksperimen dan metode ceramah

pada kelas kontrol. Jumlah peserta dalam kelas kontrol adalah 26 siswa, sedangkan kelas eksperimen berjumlah 26 siswa.

Hasil *posttest* kemudian dianalisis secara statistik untuk memperoleh nilai-nilai pemusatan dan penyebaran data. Rincian hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.13**  
**Pemusatan dan Penyebaran Data Nilai *Posttest***

Penyebaran dan Pemusatan Data	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Nilai Terendah	50	95
Nilai tertinggi	80	65
Rentang Nilai	30	30
Mean	69,12	81,77
Modus	66	77
Median	68,00	80,50
Standar Deviasi	6.924	6,433

Setelah dilakukan analisis nilai *posttest* dari kedua kelas,

langkah selanjutnya adalah menghitung distribusi frekuensi. Distribusi

frekuensi nilai *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel

berikut:

**Tabel 4.14**  
**Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

No	Kelas Interval	Frekuensi Siswa	Presentase
1	50 - 59	1	3,8%
2	60 - 69	15	57,7%
3	70 - 80	10	38,5%

<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>
--------------	-----------	-------------

Sementara itu, distribusi frekuensi nilai *posttest* untuk kelas eksperimen ditampilkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.15**  
**Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

No	Kelas Interval	Frekuensi Siswa	Presentase
1	65 - 75	3	11,5%
2	76 - 85	16	61,6%
3	86 - 95	7	26,9%
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Nahdlatul Arifin, yaitu sebesar 70, diperoleh hasil sebagai berikut:

Di kelas kontrol, dari 26 siswa, 10 siswa mencapai atau melampaui KKM, sedangkan 16 siswa belum tuntas. Rincian ketuntasan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.16**  
**Kategori Ketuntasan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

No	Kategori	Keterangan	Jumlah
1	Tidak Tuntas	Nilai <70	10
2	Tuntas	Nilai $\geq$ 70	16
<b>Total</b>			<b>26</b>

Di kelas eksperimen, dari 26 siswa, 25 siswa mencapai KKM, dan 1 siswa belum tuntas. Rincian data ketuntasan juga ditampilkan dalam tabel di bawah:

**Tabel 4.17**  
**Kategori Ketuntasan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

No	Kategori	Keterangan	Jumlah
1	Tidak Tuntas	Nilai <70	1
2	Tuntas	Nilai $\geq$ 70	25
<b>Total</b>			<b>26</b>

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa tingkat pencapaian belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## 2. Pengujian Hipotesis

### a. Uji Prasyarat

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data memiliki sebaran yang normal. Data yang dianalisis meliputi hasil *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta data angket keaktifan siswa. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0. Kriteria pengambilan keputusan adalah: data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05.

Hasil uji Shapiro-Wilk ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.18**  
**Ringkasan Hasil Uji Normalitas**

Variabel Terikat	Kelas	Shapiro Wilk			Tipe Kepercayaan	Keterangan
		Statistic	Df	Sig.		
Hasil Belajar	Kontrol	0,930	26	0,079	a > 0,05	Normal
	Eksperimen	0,935	25	0,110		Normal

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi *posttest* untuk kelas kontrol adalah 0,079, dan untuk kelas eksperimen adalah 0,110. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah data memiliki varian yang seragam (homogen). Data yang digunakan adalah hasil *posttest* dari kelas kontrol dan eksperimen. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS 26.0, menggunakan Levene's Test dalam analisis uji F. Kriteria pengambilan keputusan adalah: jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan data dinyatakan homogen.

Hasil uji homogenitas terhadap data *posttest* dan angket keaktifan siswa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.19**  
**Ringkasan Hasil Uji Homogenitas**

Variabel Terikat	Kelas	Shapiro Wilk	Tipe Kepercayaan	Keterangan
Hasil Belajar	Kontrol	0,460	a > 0,05	Homogen
	Eksperimen			

Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi untuk kedua jenis data lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dan angket keaktifan belajar siswa memiliki varian yang homogen.

**b. Hasil Uji Hipotesis**

Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Independent Sample T-Test dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, karena data telah memenuhi syarat praanalisis, yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak saling berpasangan.

Adapun hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Metode bermain peran (*Role Playing*) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo, Ambulu, Jember.

H<sub>a</sub>: Metode bermain peran (*Role Playing*) berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo, Ambulu, Jember.

Dengan kriteria pengujian:

Jika nilai signifikansi (sig.) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

Jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak.

Setelah melakukan uji Independent Sample T Test dengan menggunakan SPSS 26.0, maka hasil uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran dengan rincian sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.20**  
**Hasil Uji Independent Sampel T-Test**

Variabel Terikat	Sig.(2-Tailed)	Tipe Kepercayaan	Keterangan	Kesimpulan
Hasil Belajar	0,000	a < 0,05	Ha diterima diterima	Ada Pengaruh

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 untuk data hasil belajar. Karena nilai sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) berpengaruh secara signifikan terhadap

hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo, Ambulu, Jember.

#### **D. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo, Ambulu, Jember. Fokus materi IPS dalam penelitian ini adalah tentang Kehidupan Masyarakat pada masa Hindu dan Buddha, yang disampaikan dalam empat kali pertemuan pada masing-masing kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti yang biasa diterapkan di sekolah. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa terkait materi tersebut.

Hasil analisis menggunakan uji Independent Sample T-Test pada *posttest* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut juga terlihat dari rata-rata nilai *posttest*, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 81,77, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh skor rata-rata 69,12, yang diajar dengan metode ceramah (konvensional).

Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan pemahaman terhadap materi pelajaran IPS setelah pembelajaran dilakukan, terutama ketika mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Bloom dalam Aulia dan Sontani, dikatakan bahwa hasil belajar dapat diklasifikasikan dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peningkatan skor ini mencerminkan pencapaian dalam domain kognitif, yaitu pengetahuan dan pemahaman. Dalam konteks ini, metode bermain peran tampaknya memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dibanding metode ceramah.<sup>83</sup>

Hasil dari penelitian ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Hilda Salafi Mufida dalam skripsinya yang menyatakan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada materi sejarah.<sup>84</sup> Selain itu, hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizki Tri Permatasari dalam skripsinya yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPS antara model *Role Playing* dan model konvensional.<sup>85</sup> Signifikansi metode bermain peran di dalam penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.<sup>86</sup> Selanjutnya

---

<sup>83</sup> Resti Aulia and Uep Tatang Sontani, "Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 149–157.

<sup>84</sup> Mufida, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah."

<sup>85</sup> Permatasari, "Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa."

<sup>86</sup> Yessi Seftika, "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah" (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2023).

hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Nurmin yang menunjukkan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>87</sup>

Metode bermain peran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. Dalam pembelajaran IPS, metode ini memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, berpikir kritis, dan memahami peran sosial melalui simulasi.

Perbedaan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan pada kelas eksperimen diterapkan metode bermain peran yang lebih melibatkan siswa dalam memahami alur sejarah sekaligus mendalami karakter seorang tokoh di dalam sejarah tersebut. Berbeda dengan metode konvensional yang hanya menitik beratkan siswa hanya untuk mendengarkan.

Menurut Bruner, pembelajaran akan lebih efektif jika siswa secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuannya sendiri.<sup>88</sup> Bermain peran mendorong interaksi antarsiswa dan memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan Priyono yang mengutip Dale's Cone of Experience, yang menyatakan bahwa pengalaman

---

<sup>87</sup> Nurmin, "Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar."

<sup>88</sup> H Dadang Supardan, "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1 (2016).

langsung memberikan hasil belajar yang lebih kuat daripada pengalaman verbal saja.<sup>89</sup>

Lie menambahkan bahwa bermain peran mengembangkan rasa empati, keterampilan komunikasi, dan kepercayaan diri siswa, semua hal tersebut penting dalam memahami pelajaran IPS yang berbasis pada kehidupan sosial.<sup>90</sup>

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS di sekolah ini adalah 70. Data menunjukkan bahwa hanya 38,5% siswa di kelas kontrol yang mencapai KKM, sedangkan 96,2% siswa di kelas eksperimen mencapai atau melampaui KKM. Fakta ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan memengaruhi tingkat keberhasilan siswa.

Menurut Sulaiman, pencapaian KKM merupakan indikator keberhasilan proses belajar-mengajar.<sup>91</sup> Kelas eksperimen, dengan tingkat pencapaian KKM yang tinggi, menunjukkan bahwa metode bermain peran lebih mendukung pencapaian pembelajaran dibandingkan ceramah yang cenderung satu arah.

Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  diterima. Ini menandakan

---

<sup>89</sup> Adi Priyono, "Pengaruh Metode Simulasi Dan Demonstrasi Terhadap Pemahaman Konsep Bencana Tanah Longsor (Study Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sirampog)," *Jurnal Geografi Gea* 14, no. 2 (2016).

<sup>90</sup> Anita Lie, "Cooperative Learning: Practicing Cooperative Learning in Classrooms," *Jakarta: Grasindo*, 2002.

<sup>91</sup> Sulaiman, "Peningkatan Kinerja Guru Dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Belajar Melalui Workshop Di Sekolah Menengah Pertama," *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Buddhaya Dan Kependidikan* 7, no. 1 (2020): 80–92.

bahwa metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa.

Implikasi dari temuan ini penting dalam praktik pembelajaran. Sehingga guru hendaknya tidak hanya mengandalkan metode ceramah, tetapi mulai mengeksplorasi pendekatan-pendekatan aktif dan kontekstual seperti bermain peran untuk menghidupkan suasana kelas dan mendorong partisipasi siswa.

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya keaktifan siswa dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial.<sup>92</sup> Bermain peran merupakan bentuk pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa mengalami dan memahami peran sosial dalam konteks nyata.

Vygotsky juga memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan siswa sendiri dan apa yang dapat dilakukan dengan bimbingan.<sup>93</sup> Metode bermain peran menempatkan siswa dalam situasi yang menantang, tetapi masih dalam jangkauan ZPD mereka, sehingga memfasilitasi perkembangan kognitif.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Alfigo, Rama, Adrias Adrias, dan Salmains Safitri Syam, yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis model sosial, seperti bermain peran, efektif untuk meningkatkan

---

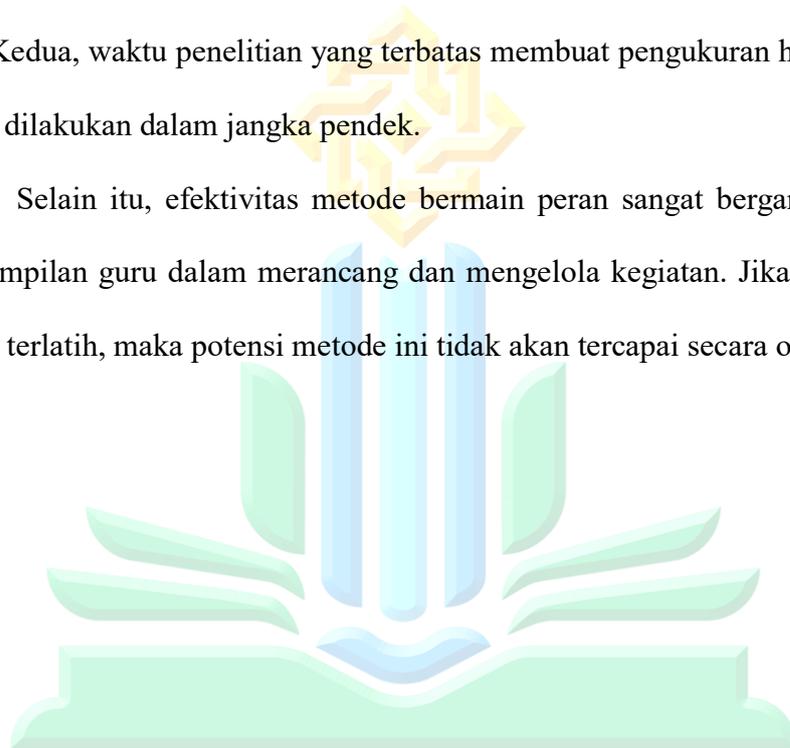
<sup>92</sup> Siska Nerita, Azwar Ananda, and Mukhaiyar Mukhaiyar, "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 292–297.

<sup>93</sup> I Putu Suardipa, "Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran," *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2020): 48–58.

pemahaman konsep dan keterampilan sosial siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti IPS.<sup>94</sup>

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sampel terbatas hanya pada satu sekolah dan satu jenjang kelas (kelas VII MTs), sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, waktu penelitian yang terbatas membuat pengukuran hasil belajar hanya dilakukan dalam jangka pendek.

Selain itu, efektivitas metode bermain peran sangat bergantung pada keterampilan guru dalam merancang dan mengelola kegiatan. Jika guru tidak cukup terlatih, maka potensi metode ini tidak akan tercapai secara optimal.



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

---

<sup>94</sup> Rama Alfigo, Adrias, and Salmains Safitri Syam, "Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2025): 264–272.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Kehidupan Masyarakat pada masa Hindu dan Buddha di kelas VII MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test serta nilai *posttest* yang menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan metode bermain peran memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan metode tersebut.

#### **B. Saran-saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang, yaitu:

1. Bagi para guru, disarankan untuk terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan metode bermain peran sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti berikutnya, disarankan agar penelitian serupa dilakukan pada materi atau konsep yang berbeda guna mengeksplorasi potensi metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat SMP/MTs atau yang setara,

dengan tetap mempertimbangkan kesesuaian metode terhadap karakteristik materi yang diajarkan.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, Eti Robiatul, and Siti Qomariyah. 2023. "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>.
- Adini, Nur Ayni Sri. 2021. *Metode Bermain Peran; Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips*. Bengkalis: CV. Dotplus Publisher..
- Adnan, Gunawan, and Mohammad Adnan Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Al-Zarnuji, Syekh Burhanuddin. *Nadzom Alaa Laa Tanaalul Ilma Illaa Bisittatin*. Surabaya: Muhammad Bin Ahmad Nubhan wa auladah, n.d.
- Alfigo, Rama, Adrias, and Salmains Safitri Syam. 2025. "Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 2.
- Astuti, Peni, Lukman Ismail, Yusdayanti Yusdayanti, Israwati Israwati, and Yuyun Karlina. 2023. "Pendidikan Moral Emile Durkheim Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan." *Journal on Education* 5, no. 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1959>.
- Aulia, Resti, and Uep Tatang Sontani. 2018. "Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2
- Azzahra, Syafa Nabila, and Binti Maunah. 2024. "Strategi Guru IPS Dalam Membentuk Karakter Sosial Siswa Di MTS Darussalam Rejotangan Tulungagung." *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 2, no. 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i4.1062>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. "KBBI Daring." Kemendikbud RI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.
- Birsyada, Muhammad Iqbal. 2023. "Bahan Ajar Mata Kuliah Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara Dan Hindu-Buddha". Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta (UPY). <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/4230>.
- Dakhi, Agustin Sukses. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education and Development* 8, no. 2. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>.
- Darwin. 2021. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Diana, Alvita Maulida. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran PDEODE (Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain) Berbantuan Simulasi Phet Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Getaran Dan Gelombang Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Plus Darus Sholah Jember." UIN KHAS Jember.

- Esterina, Sri, Dina Anika Marhayani, and Mertika Mertika. 2022. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV." *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 14, no. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4724>.
- Firdaus. 2021. "Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0". Bengkalis: CV. Dotplus Publisher.
- Hapudin, H Muhammad Soleh. 2021. "Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif". Jakarta: Prenada Media.
- Herwani, Herwani. 2022. "Peran Guru Sebagai Pelaku Perubahan." *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research* 2, no. 3 . <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/178>.
- Ibrahim, Muhammad Buchori, Fifian Permata Sari, Lalu Puji Indra Kharisma, Indra Kertati, Putu Artawan, I Gede Iwan Sudipa, Peran Simanihuruk, Gusti Rusmayadi, Eko Nursanty, and Enos Lolang. 2023. "Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)." Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ilham, Ilham, Titi Pujiarti, Syahru Ramadhan, and Wulan Wulan. 2024 . "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Di SDN 27 Dompu." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>.
- Judrah, Muh, Aso Arjum, Haeruddin Haeruddin, and Mustabsyirah Mustabsyirah. 2024. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral." *Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>.
- Kasanah, Mauridhatul, and Arga Putra Pratama. 2024. "Taksonomi Tujuan Pendidikan Dan Evaluasi Hasil Belajar." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/593>.
- Lie, Anita. 2002. "Cooperative Learning: Practicing Cooperative Learning in Classrooms." Jakarta: Grasindo.
- Mardani, N K, Nengah Bawa Atmadja, and I Nengah Suastika. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 5, no. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>.
- Mufida, Hilda Salafi. 2019 . "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah." UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung,. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/11225>.
- Munasih. 2023."Metode Pembelajaran Bermain Peran: Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah". Bengkalis: CV. DOTPLUS Publisher.
- Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

- Nerita, Siska, Azwar Ananda, and Mukhaiyar Mukhaiyar. 2023. "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Education and Development* 11, no. 22.
- Nurmin. 2022 . "Pengembangan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar." *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2, no. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2702>.
- Permatasari, Rizki Tri. 2020. "Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa." IAIN Bengkulu.
- Priyono, Adi. 2016. "Pengaruh Metode Simulasi Dan Demonstrasi Terhadap Pemahaman Konsep Bencana Tanah Longsor (Study Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Sirampog)." *Jurnal Geografi Gea* 14, no. 2.
- Putra, Anjas Baik, Inom Nasution, and Yahfizham Yahfizham. 2024. "Manajemen Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Madani." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, no. 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/1202424376>.
- Rahman, Abdul, Wahyu Naldi, Adiyatna Arifin, and Fazlur Mujahid. 2021. "Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Np 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia." *Analisis Uu Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia* 4, no. 1. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/2010>.
- Rahman, Hardianto, Muhammad Faisal, and Afdhal Fatawuri Syamsuddin. 2024. "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 9, no. 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.
- Safitri, Meti. 2015. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29248>.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Imam, and Harries Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Banten: Indigo Media.
- Seftika, Yessi. 2023. "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah." UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Setiawan, Iyan, and Sri Mulyati. 2020. "Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/pendas.7.2>.
- Setyosari, H Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sholihah, Qomariyatus. 2020. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Malang: Universitas

Brawijaya Press.

- Suardipa, I Putu. 2020. "Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran." *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 .
- Suddin, Suharni. 2024. *Sejarah Indonesia. Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Vol. 25. agam: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Sudirman, Adi. 2008. *Ensiklopedia Sejarah Lengkap Indonesia Dari Era Klasik Sampai Kontemporer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sudjana, Nana. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I Komang, and I Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Lumajang: Mahameru Press. <https://drive.google.com/file/d/1mYy5xx21gUSDYXNRpJ74Tcf7KPEak0Dy/view?usp=sharing>.
- Sulaiman. 2020 . "Peningkatan Kinerja Guru Dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Belajar Melalui Workshop Di Sekolah Menengah Pertama." *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan* 7, no. 1.
- Supardan, H Dadang. 2016 . "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4, no. 1.
- Waruwu, Marinu. 2023. "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 . <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1>.
- Zulmaulida, Rahmy, Edy Saputra, Nurul Akmal, Pardomuan Robinson Sihombing, Febriyani Eka Supriatin, Ikhsan Fuady, Ega Gradini, Mellkior Wewe, Aulia Puspaning Galih, and Julhidayat Muhsam. 2021. *Teori Statistik Pendidikan*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muh. Khoirun Nuval  
NIM : T20189037  
Prodi : Tadris IPS  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Institusi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, **“Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Mts. Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”**, secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain (berdasarkan bukti), maka saya bersedia untuk diproses sesuai perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

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

Jember, 25 Mei 2025

   
Muh. Khoirun Nuval  
NIM. T20189037



# LAMPIRAN-LAMPIRAN



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

**Lampiran 1**  
**Matrik Penelitian**

JUDUL PENELITIAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Pengaruh Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel Bebas: Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)</li> <li>2. Variabel Terikat: Hasil Belajar IPS Siswa di MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Langkah-langkah Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)</li> <li>2.1 Hasil belajar siswa: Ranah Kognitif (C1-C4)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responden: Siswa Kelas VII SMP MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember</li> <li>2. Tes hasil belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan Penelitian: Kuantitatif</li> <li>2. Desain: Quasi Experiment</li> <li>3. Jenis Desain: Nonequivalent Control Group Design</li> <li>4. Teknik penentuan sampel: Purposive Sampling</li> <li>5. Teknik pengumpulan data:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tes</li> </ol> </li> <li>6. Teknik analisis data:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Analisis Deskriptif</li> <li>b. Analisis Inferensial:                   <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Uji prasyarat (Normalitas dan Homogenitas)</li> <li>2) Uji Hipotesis                       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Data normal &amp; Homogen: Uji Independent Sample T-Test</li> <li>b) Data tidak normal: Uji Mann-Whitney</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah metode bermain peran mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS di MTs Nahdlatul Arifin?</li> </ol>

Lampiran 2  
Surat Izin Penelitian



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

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
Website: [www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id](http://tik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-12000/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MTs. NAHDLATUL ARIFIN  
KEDUNGKAJI-SUMBEREJO-AMBULU-JEMBER

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

NIM : T20189037

Nama : MUH KHOIRUN NUVAL

Semester : Semester empat belas

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI MTS NAHDLATUL ARIFIN SUMBEREJO AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025" selama 9 ( sembilan ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muhammad Habibi., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 April 2025

Dekan,

Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

### Lampiran 3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian



**YAYASAN PONDOK PESANTREN NAHDLATUL ARIFIN**  
**"MADRASAH TSANAWIYAH NAHDLATUL ARIFIN"**

NSM. 121235090235 NPSN. 69994773

email : [mtssnahdlatularifin@gmail.com](mailto:mtssnahdlatularifin@gmail.com)

Jl. Watu Ulo Kedungkaji Sumberrejo Ambulu Jember Jawa Timur

#### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Habibi, M. Pd.

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : **MUH KHOIRUN NUVAL**

NIM : T20189037

Fakultas : FTIK (Fakultas tarbiyah Ilmu Keguruan)

Jurusan : Pendidikan Sains

Universitas : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian di MTs Nahdlatul Arifin untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul *PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI MTS. NAHDLATUL ARIFIN SUMBEREJO AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN 2024/2025*

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya, terimakasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 24 Mei 2025

Kepala MTs, NA,



Muhammad Habibi, M. Pd.

**Lampiran 4 Hasil Nilai Ulangan Harian**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Nilai</b>
1	Adam Dhaniel Faizah	L	70
2	Afifatul Maghfiroh Az Zahro	P	30
3	Ahya Beny Asyhar	L	40
4	Akmad Saiful Bakri	L	20
5	Aldo Adrian Maulana Iskhaq	L	50
6	Alfan Raditiya Alfaro	L	20
7	Ameliya Uswatun Hasanah	P	70
8	Amira Zakiyatul Bahiroh	P	60
9	Anesa Siti Nur Azizah	P	40
10	Aprilia Ramadani	P	70
11	Ayu Sulistya Ningrum	P	60
12	Citra Aulia Maghfiroh	P	70
13	Dava Prakoso	L	40
14	Elva Dina Novita Sari	P	70
15	Fadila Rezky Pratama	L	30
16	Faiqotul Hikmah	P	50
17	Firman Nasuha Amir	L	20
18	Inna Syafi Rohman	P	40
19	Iqbal Pramana	L	40
20	Isabella Ulil Maulidah	P	50
21	Lutfi 'Izul Umam	L	30
22	Miza Aulia Zulfa	P	70
23	Mohammad Ezra Beryl Pratama	L	40
24	Mohammad Fahmy Ardiansyah	L	20
25	Muhamad Rifki Maulida	L	80
26	Sri Wahyu Lesrtari	P	50

J E M B E R

**Lampiran 5**  
**Instrumen Lembar Validasi Soal Tes**

**INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI SOAL TES**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
 TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA DI MTS NAHDLATUL  
 ARIFIN SUMBEREJO AMBULU JEMBER TAHUN PELAJARAN  
 2024/2025**

Mata Pelajaran : IPS  
 Materi Pokok : Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu dan Bhuda  
 Sekolah : MTs Nahdlatul Arifin Sumberejo Ambulu Jember  
 Peneliti : Muh. Khoirun Nuval (T20189037)  
 Nama Validator : Rachma Dini Fitria, M.Si.

**A. Petunjuk Pengisian**

Tulislah kritik dan saran pada bagian catatan validator, meliputi kesesuaian indikator, tata bahasa soal, pilihan jawaban, maupun kunci jawaban. Saran dan masukan bapak/ibu sangat berpengaruh dalam terbentuknya instrumen penelitian yang baik. Setelah validasi ini, soal-soal ini akan diuji validitas dan uji reliabilitas dengan *try out* (uji coba) kepada siswa untuk mendapatkan soal yang valid dan reliabel yang selanjutnya akan digunakan sebagai instrumen penelitian.

**B. Catatan/saran**

.....  
 sudah benar, bisa dilanjutkan!  
 .....  
 .....  
 .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Soal tes hasil belajar ini dinyatakan\*:

1. **Dapat digunakan tanpa ada revisi**
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

\*Berilah garis bawah pada salah satu pilihan di atas!

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

Jember, 19 Desember 2024

Penilai Ahli



(Rachma Dini Fitria, M.Si.)  
NIP.199403032020122005

**Lampiran 6**  
**Kisi-kisi dan Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba**

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, Budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha.	<b>Menyebutkan periode sejarah utama di Indonesia, yaitu masa praaksara, Hindu-Buddha. (C1)</b>	1	Masa sejarah Indonesia sebelum mengenal tulisan disebut masa:	A. Hindu-Buddha B. Kolonial C. Praaksara D. Reformasi	C
		2	<b>Masa Hindu-Buddha di Indonesia ditandai oleh:</b>	A. Munculnya sistem tulisan dan kerajaan B. Kehidupan berburu dan meramu C. Adanya kebudayaan logam D. Masuknya agama Islam	A
		3	Masa praaksara berakhir di Indonesia ditandai dengan	A. Ditemukannya fosil manusia purba B. Masuknya pengaruh	B

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				<b>Hindu-Buddha</b> <b>C. Berdirinya kerajaan Mataram Kuno</b> <b>D. Kedatangan bangsa Eropa</b>	
		4	Sebelum masa Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia hidup dalam:	<b>A. Kehidupan kerajaan</b> <b>B. Kehidupan kolonial</b> <b>C. Kehidupan berburu dan meramu</b> <b>D. Kehidupan maritim</b>	C
		5	Masa Hindu-Buddha dimulai di Indonesia sekitar abad:	<b>A. 1 Masehi</b> <b>B. 7 Masehi</b> <b>C. 13 Masehi</b> <b>D. 17 Masehi</b>	A
	Mengidentifikasi nama-nama kerajaan besar di Indonesia pada masa Hindu-Buddha. (C1)	6	Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah:	<b>A. Kutai</b> <b>B. Tarumanegara</b> <b>C. Sriwijaya</b> <b>D. Majapahit</b>	A

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	7	Kerajaan Buddha terbesar di Indonesia yang berpusat di Jawa Tengah adalah:	A. Tarumanegara B. Sriwijaya C. Majapahit D. Mataram Kuno	D
8		Bukti tertua keberadaan kerajaan Kutai adalah:	A. Prasasti Ciaruteun B. Prasasti Yupa C. Prasasti Talang Tuo D. Prasasti Kedukan Bukit	B	
9		Kerajaan yang dikenal sebagai pusat agama Buddha dan perdagangan maritim adalah:	A. Sriwijaya B. Tarumanegara C. Majapahit D. Mataram Kuno	A	
10		Raja terkenal dari kerajaan Kutai	A. Purnawarman	B	

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
			adalah:	<b>B. Kudungga</b> <b>C. Balaputradewa</b> <b>D. Airlangga</b>	
	Menjelaskan perubahan yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C2)	11	Salah satu perubahan sosial masyarakat pada masa Hindu-Buddha adalah:	<b>A. Adanya sistem tulisan</b> <b>B. Penggunaan alat batu</b> <b>C. Hidup berpindah-pindah</b> <b>D. Tidak mengenal kerajaan</b>	<b>A</b>
		12	Sistem kasta yang diperkenalkan pada masa Hindu-Buddha berasal dari:	<b>A. India</b> <b>B. Tiongkok</b> <b>C. Arab</b> <b>D. Mesir</b>	<b>A</b>
		13	Pada masa Hindu-Buddha, masyarakat mulai mengenal:	<b>A. Sistem barter</b> <b>B. Sistem pemerintahan kerajaan</b> <b>C. Kehidupan berburu</b>	<b>B</b>

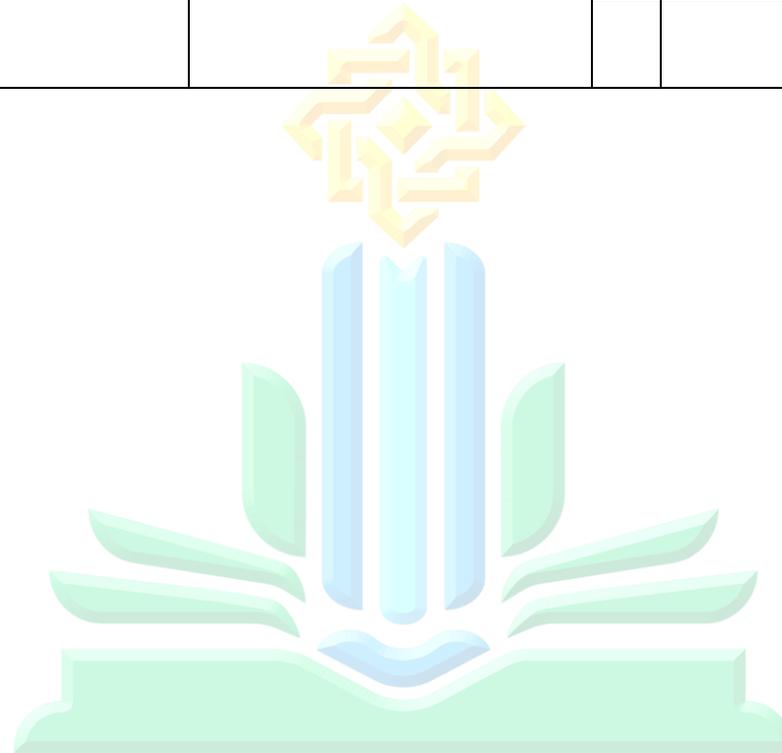
Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				D. Kebiasaan hidup nomaden	
		14	Salah satu perubahan dalam aspek pendidikan pada masa Hindu-Buddha adalah:	A. Mulai ada sekolah formal B. Pengenalan aksara Pallawa C. Penyebaran agama Islam D. Kehidupan berburu	B
		15	Sistem pemerintahan yang mulai berkembang pada masa Hindu-Buddha adalah:	A. Demokrasi B. Republik C. Monarki D. Kolonial	C
	Menyusun kronologi peristiwa-peristiwa penting yang menandai perubahan sosial, Budaya, dan politik dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C3)	16	Peristiwa yang menandai awal masa Hindu-Buddha adalah:	A. Masuknya pedagang India ke Indonesia B. Ditemukannya fosil manusia purba C. Kedatangan bangsa	A

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>			<b>Belanda</b>  <b>D. Penyebaran agama Islam</b>	
17		<b>Berikut adalah kronologi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, kecuali:</b>	<b>A. Kutai → Tarumanegara → Majapahit</b>  <b>B. Sriwijaya → Tarumanegara → Singasari</b>  <b>C. Kutai → Sriwijaya → Majapahit</b>  <b>D. Tarumanegara → Sriwijaya → Mataram Kuno</b>	<b>B</b>	
18		<b>Masa praaksara berakhir karena:</b>	<b>A. Masuknya agama Hindu-Buddha</b>  <b>B. Kehidupan bercocok tanam</b>  <b>C. Kehidupan berpindah-pindah</b>  <b>D. Adanya perdagangan rempah-</b>	<b>A</b>	

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				rempah	
		19	Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia masuk melalui jalur:	A. Darat B. Laut C. Udara D. Sungai	B
		20	Masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia dipengaruhi oleh:	A. Penjajahan B. Perdagangan C. Perang D. Pendidikan	B
	Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sosial dan Budaya masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C4)	21	Perubahan sosial masyarakat pada masa Hindu-Buddha disebabkan oleh:	A. Penemuan fosil purba B. Masuknya pengaruh asing C. Penjajahan bangsa Eropa D. Kehidupan nomaden	B
		22	Faktor utama yang menyebabkan perubahan Budaya pada masa Hindu-Buddha adalah:	A. Penyebaran agama Hindu-Buddha B. Penemuan fosil manusia purba	A

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				<b>C. Invasi bangsa Eropa</b> <b>D. Masuknya Islam</b>	
		23	Tradisi masyarakat yang dipengaruhi oleh Hindu-Buddha hingga kini adalah:	<b>A. Upacara keagamaan</b> <b>B. Sistem barter</b> <b>C. Alat berburu dari batu</b> <b>D. Hidup nomaden</b>	A
		24	Pengenalan aksara Pallawa di Indonesia terjadi pada masa:	<b>A. Praaksara</b> <b>B. Hindu-Buddha</b> <b>C. Islam</b> <b>D. Kolonial</b>	B
		25	Perubahan sistem kepercayaan pada masa Hindu-Buddha melibatkan peralihan dari:	<b>A. Animisme ke Hindu-Buddha</b> <b>B. Hindu-Buddha ke Islam</b> <b>C. Islam ke Kristen</b>	A

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				D. Animisme ke Islam	



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



No. Soal	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0.218	0.106	Tidak Valid
2	0.218	0.336	Valid
3	0.218	0.458	Valid
4	0.218	0.565	Valid
5	0.218	0.377	Valid
6	0.218	0.044	Tidak Valid
7	0.218	0.658	Valid
8	0.218	0.472	Valid
9	0.218	0.116	Tidak Valid
10	0.218	0.600	Valid
11	0.218	0.507	Valid
12	0.218	0.395	Valid
13	0.218	0.025	Tidak Valid
14	0.218	0.435	Valid
15	0.218	0.079	Tidak Valid
16	0.218	0.621	Valid
17	0.218	0.476	Valid
18	0.218	0.491	Valid
19	0.218	0.361	Valid
20	0.218	0.502	Valid
21	0.218	0.377	Valid
22	0.218	0.605	Valid
23	0.218	0.437	Valid
24	0.218	0.447	Valid
25	0.218	0.468	Valid

**Lampiran 8**  
**Uji Reliabilitas**

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.741	.736	25



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

## Lampiran 9

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs. Nahdlatul Arifin  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : VII / Genap  
 Materi Pokok : Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu dan Buddha  
 Alokasi Waktu : 40 Menit ( 2 x pertemuan)

#### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyebutkan periode sejarah utama di Indonesia, yaitu masa praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam;
2. Mengidentifikasi nama-nama kerajaan besar di Indonesia pada masa Hindu-Buddha dan Islam;
3. Menjelaskan perubahan yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha dan Islam;
4. Menyusun kronologi peristiwa-peristiwa penting yang menandai perubahan sosial, Budaya, dan politik dari masa praaksara hingga masa Islam;
5. Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sosial dan Budaya masyarakat Indonesia dari masa praaksara menuju masa Hindu-Buddha dan Islam;

#### B. Perangkat Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran : Bermain Peran (*Role Playing*)
2. Tempat Pembelajaran : di kelas dan di luar kelas

#### C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran	
Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi.	
Melaksanakan <i>Pretest</i> dengan menyebarkan soal yan sudah disiapkan sebelumnya	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar	
Membentuk kelompok secara merata berdasarkan jumlah siswa yang ada.	
Kegiatan Inti ( 90 Menit )	
<b>Persiapan</b>	Mempersiapkan siswa untuk kegiatan bermain peran dengan membaca tentang <b>Kehidupan Masyarakat pada masa Hindu dan Buddha</b> dan membuat naskah yang akan di mainkan bersama..
<b>Pengasuhan peran</b>	Memberikan peran terhadap siswa sesuai skenario yang telah dibuat oleh
<b>Pengembangan Skenario</b>	Siswa bekerja sama untuk mengembangkan skenario, menentukan setting, karakter, dan plot di dalam kelompoknya msing-masing.
<b>Bermain Peran</b>	Siswa melakukan peran sesuai skenario, properti, dan bahan-bahan lain seadanya untuk menciptakan pengalaman imersif.
<b>Debriefing</b>	Setelah kegiatan bermain peran, siswa di arahkan untuk merefleksikan pengalaman mereka dan membahas apa yang mereka pelajari

<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>
Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran.
Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan Pembelajaran.
Guru Memberikan penghargaan, misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang Relevan kepada kelompok yang kinerjanya Baik.
Melaksanakan kegiatan <i>Posttest</i> dengan menyebarkan soal yang sudah dipersiapkan sebelumnya.
Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.

#### **D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

##### 1. Penilaian Pengetahuan: tes tulis (*Posttest*)

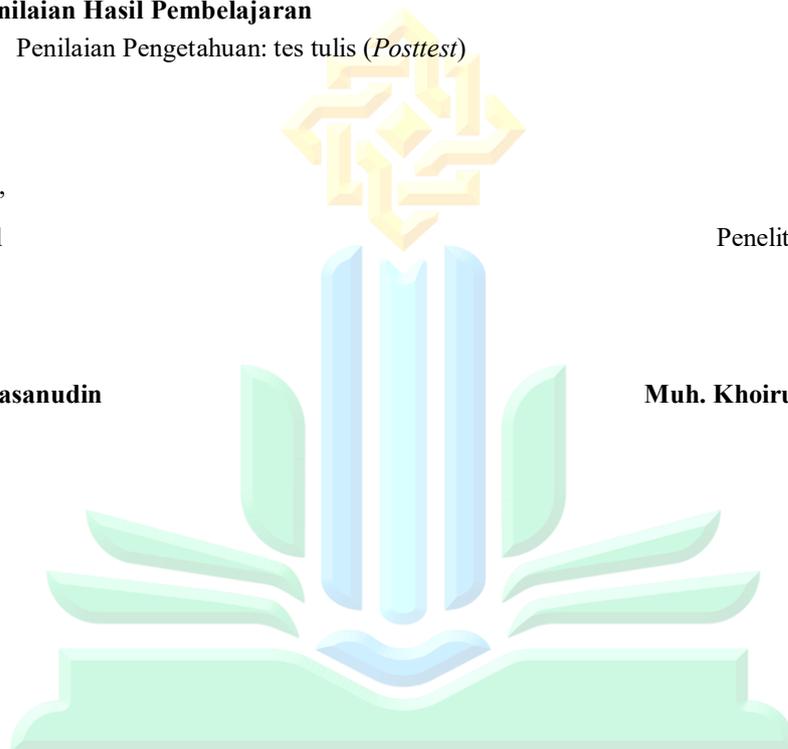
Mengetahui,

Guru Mapel

**M. Fuad Hasanudin**

Peneliti

**Muh. Khoirun Nuval**



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

## Lampiran 10 Naskah Drama

### NASKAH DRAMA (*Role Playing*)

**Narator:**

Zaman dahulu, jauh sebelum Indonesia merdeka, masyarakat kita sudah hidup dalam peradaban yang maju. Pada masa Hindu-Buddha, kehidupan masyarakat sudah terbagi menjadi beberapa golongan, dan memiliki aturan yang tertata. Yuk, kita lihat kehidupan mereka!

(Lampu menyala. Panggung menampilkan sebuah rumah sederhana di desa)

**Ayah (Petani):**

Made, ayo bantu ayah di sawah. Hari ini kita harus panen padi sebelum hujan turun.

**Made:**

Baik, Ayah. Wah, sawah kita subur ya. Ini pasti karena kita sudah memberikan sesaji kepada Dewi Sri kemarin.

**Ayah:**

Betul, Nak. Kita harus selalu bersyukur. Itulah ajaran leluhur kita. Dewi Sri adalah dewi kesuburan, menurut kepercayaan Hindu.

(Ibu datang membawa keranjang dagangan)

**Ibu (Pedagang):**

Ayah, Made, aku mau ke pasar ya. Hari ini banyak orang dari kerajaan datang. Aku mau menjual kain dan rempah-rempah.

**Made:**

Ibu, siapa yang mengatur pasar itu?

**Ibu:**

Raja dan para pejabat kerajaan. Kita semua patuh pada sistem pemerintahan kerajaan. Oh iya, nanti ada upacara di Candi. Kamu ikut ya, Made.

(Panggung berubah ke latar depan Candi. Pendeta Buddha dan Brahmana sedang berbicara)

**Pendeta Buddha:**

Salam damai. Kita akan mengajarkan tentang kebaikan dan jalan menuju kebijaksanaan di vihara hari ini.

**Brahmana:**

Dan aku akan memimpin upacara untuk menghormati para dewa di candi. Masyarakat kita hidup harmonis karena ajaran agama mengajarkan kebajikan.

(Raka, pelajar muda, masuk membawa kitab)

**Raka:**

Guru, aku ingin belajar lebih dalam tentang ajaran Buddha. Mengapa kita harus menahan amarah dan tamak?

**Pendeta Buddha:**

Karena dengan menjauhi nafsu, manusia bisa mencapai pencerahan. Itulah inti ajaran Buddha, Nak.

(Narator kembali berbicara sambil semua pemain berdiri di depan panggung)

**Narator:**

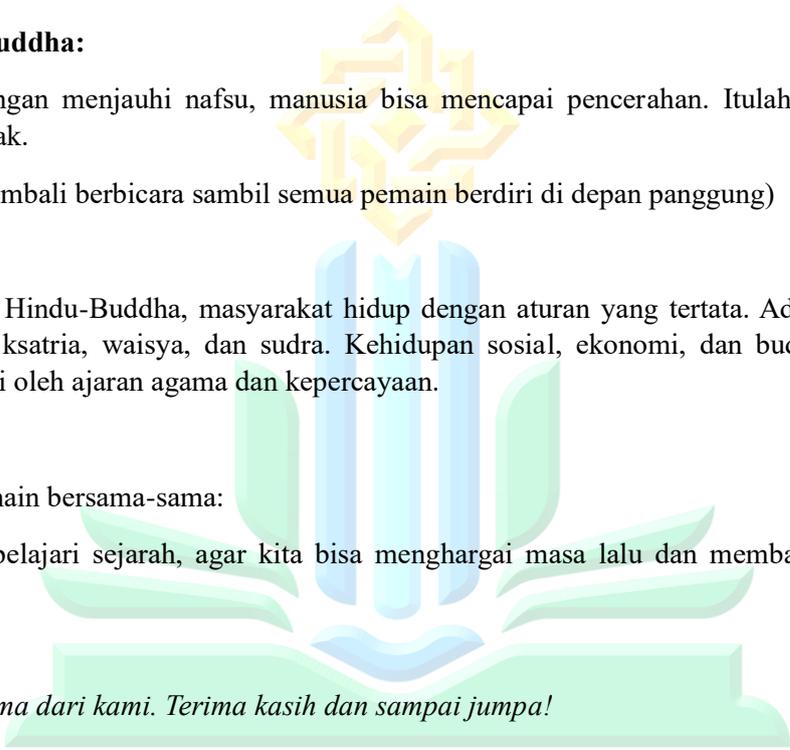
Pada masa Hindu-Buddha, masyarakat hidup dengan aturan yang tertata. Ada golongan brahmana, ksatria, waisya, dan sudra. Kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya sangat dipengaruhi oleh ajaran agama dan kepercayaan.

Semua pemain bersama-sama:

Mari kita pelajari sejarah, agar kita bisa menghargai masa lalu dan membangun masa depan!

Narator:

*Sekian drama dari kami. Terima kasih dan sampai jumpa!*



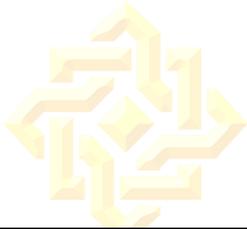
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 11**  
**Kisi-kisi dan Kunci jawaban Soal Tes (*Pretest* dan *Posttest*)**

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, Budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha.	Menyebutkan periode sejarah utama di Indonesia, yaitu masa praaksara, Hindu-Buddha. (C1)	1	Masa Hindu-Buddha di Indonesia ditandai oleh:	<p>A. Munculnya sistem tulisan dan kerajaan</p> <p>B. Kehidupan berburu dan meramu</p> <p>C. Adanya keBudayaan logam</p> <p>D. Masuknya agama Islam</p>	A
		2	Masa praaksara berakhir di Indonesia ditandai dengan	<p>A. Ditemukannya fosil manusia purba</p> <p>B. Masuknya pengaruh Hindu-Buddha</p> <p>C. Berdirinya kerajaan Mataram Kuno</p> <p>D. Kedatangan bangsa Eropa</p>	B
		3	Sebelum masa Hindu-Buddha, masyarakat	A. Kehidupan	C

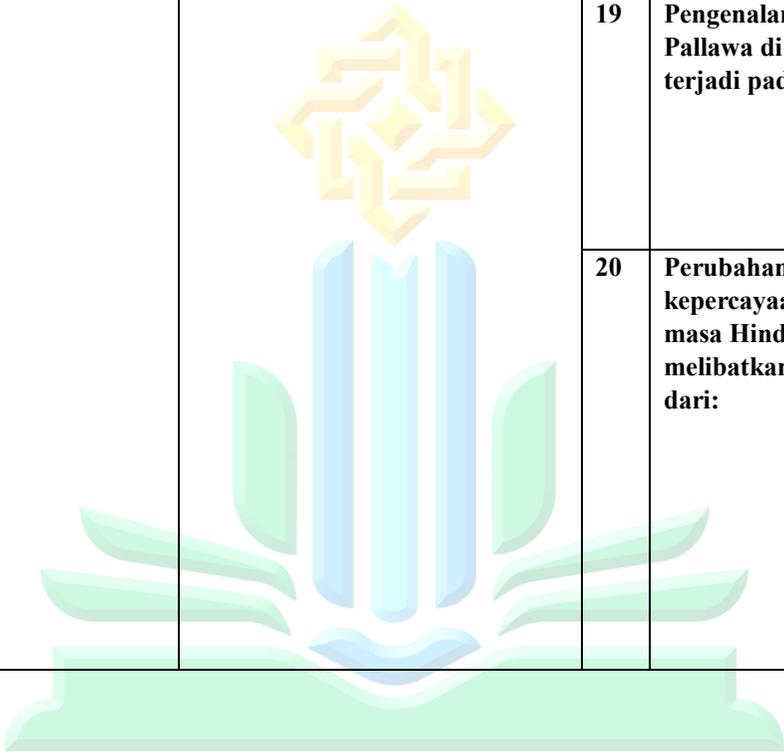
Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
			Indonesia hidup dalam:	kerajaan B. Kehidupan kolonial C. Kehidupan berburu dan meramu D. Kehidupan maritim	
		4	Masa Hindu-Buddha dimulai di Indonesia sekitar abad:	A. 1 Masehi B. 7 Masehi C. 13 Masehi D. 17 Masehi	A
	Mengidentifikasi nama-nama kerajaan besar di Indonesia pada masa Hindu-Buddha. (C1)	5	Kerajaan Buddha terbesar di Indonesia yang berpusat di Jawa Tengah adalah:	A. Tarumanegara B. Sriwijaya C. Majapahit D. Mataram Kuno	D
		6	Bukti tertua keberadaan kerajaan Kutai adalah:	A. Prasasti Ciaruteun B. Prasasti Yupa C. Prasasti Talang Tuo D. Prasasti	B

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				Kedukan Bukit	
		7	Raja terkenal dari kerajaan Kutai adalah:	A. Purnawarman B. Kudungga C. Balaputradewa D. Airlangga	B
	Menjelaskan perubahan yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C2)	8	Salah satu perubahan sosial masyarakat pada masa Hindu-Buddha adalah:	A. Adanya sistem tulisan B. Penggunaan alat batu C. Hidup berpindah-pindah D. Tidak mengenal kerajaan	A
		9	Sistem kasta yang diperkenalkan pada masa Hindu-Buddha berasal dari:	A. India B. Tiongkok C. Arab D. Mesir	A
		10	Salah satu perubahan dalam aspek pendidikan pada masa Hindu-Buddha	A. Mulai ada sekolah formal B. Pengenalan aksara Pallawa	B

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
			adalah:	<b>C. Penyebaran agama Islam</b> <b>D. Kehidupan berburu</b>	
	Menyusun kronologi peristiwa-peristiwa penting yang menandai perubahan sosial, Budaya, dan politik dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C3)	11	Peristiwa yang menandai awal masa Hindu-Buddha adalah:	<b>A. Masuknya pedagang India ke Indonesia</b> <b>B. Ditemukannya fosil manusia purba</b> <b>C. Kedatangan bangsa Belanda</b> <b>D. Penyebaran agama Islam</b>	<b>A</b>
		12	Berikut adalah kronologi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, kecuali:	<b>A. Kutai → Tarumanegara → Majapahit</b> <b>B. Sriwijaya → Tarumanegara → Singasari</b> <b>C. Kutai → Sriwijaya → Majapahit</b> <b>D. Tarumanegara</b>	<b>B</b>

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
				→ Sriwijaya → Mataram Kuno	
		13	Masa praaksara berakhir karena:	<p>A. Masuknya agama Hindu-Buddha</p> <p>B. Kehidupan bercocok tanam</p> <p>C. Kehidupan berpindah-pindah</p> <p>D. Adanya perdagangan rempah-rempah</p>	A
		14	Pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia masuk melalui jalur:	<p>A. Darat</p> <p>B. Laut</p> <p>C. Udara</p> <p>D. Sungai</p>	B
		15	Masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia dipengaruhi oleh:	<p>A. Penjajahan</p> <p>B. Perdagangan</p> <p>C. Perang</p> <p>D. Pendidikan</p>	B

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			Jawaban
		No	Isi	Pilihan Ganda	
	Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sosial dan Budaya masyarakat Indonesia dari masa praaksara ke masa Hindu-Buddha. (C4)	16	Perubahan sosial masyarakat pada masa Hindu-Buddha disebabkan oleh:	<p>A. Penemuan fosil purba</p> <p>B. Masuknya pengaruh asing</p> <p>C. Penjajahan bangsa Eropa</p> <p>D. Kehidupan nomaden</p>	B
		17	Faktor utama yang menyebabkan perubahan Budaya pada masa Hindu-Buddha adalah:	<p>A. Penyebaran agama Hindu-Buddha</p> <p>B. Penemuan fosil manusia purba</p> <p>C. Invasi bangsa Eropa</p> <p>D. Masuknya Islam</p>	A
		18	Tradisi masyarakat yang dipengaruhi oleh Hindu-Buddha hingga kini adalah:	<p>A. Upacara keagamaan</p> <p>B. Sistem barter</p> <p>C. Alat berburu dari batu</p> <p>D. Hidup nomaden</p>	A

Kopetensi Dasar	Indikator (Aspek Kognitif)	Soal			
		No	Isi	Pilihan Ganda	Jawaban
		19	Pengenalan aksara Pallawa di Indonesia terjadi pada masa:	A. Praaksara B. Hindu-Buddha C. Islam D. Kolonial	B
		20	Perubahan sistem kepercayaan pada masa Hindu-Buddha melibatkan peralihan dari:	A. Animisme ke Hindu-Buddha B. Hindu-Buddha ke Islam C. Islam ke Kristen D. Animisme ke Islam	A

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

**Lampiran 12**  
**Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

No.	Nama Siswa	Kelas B (Control)	
		Pretest	Posttest
1	ABDUL KARIM AN NAWAWI	44	70
2	ACHMAD NUR TOHA	38	68
3	ADI PURNOMO	36	69
4	AL FHARIS	30	65
5	ANNAJMARTBRIAN	31	62
6	ASFISSEL APRILLIA	33	66
7	AYUB SHOLEHUDDIN	33	66
8	CILLA ARDIANA AGUSTINA RAMADANI	32	66
9	DAVIN ABDILAH	34	68
10	DELI NOVITA SARI	54	76
11	DENOK ATRI MARETA	59	79
12	DHINA DESVICA	39	68
13	DIMAS CANDRA WINATA	48	72
14	DWI PERMANA ESTU AJI	57	80
15	EKA NUR FITRIANA	29	50
16	FAIQ MUHANA	30	60
17	FIA VALENT AGUSTIN	35	65
18	FIKRI AHMAD ANANDA	36	68
19	HAFIDH NUR KHOLIS	42	74
20	INDRI WULANDARI	53	77
21	KONITA SARI	50	77
22	MAYVIRA HANUM ISTIQOMAH	45	78
23	MEIKY ALVIAN PUTRA	40	78
24	MIFTAHUL LUDFI	32	66
25	MUCHAMAD AZZRIL NURUL ILHAM	33	64
26	MUHAMAD FAIZ NURROHMAN	30	65

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

**Lampiran 13**  
**Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Kelas A (Eksperimen)	
		Pretest	Posttest
1	ADAM DHANIEL FAIZAH	36	80
2	AFIFATUL MAGHFIROH AZ ZAHRO	45	86
3	AHYA BENY ASYHAR	48	85
4	AKMAD SAIFUL BAKRI	50	90
5	ALDO ADRIAN MAULANA ISKHAQ	38	77
6	ALFAN RADITIYA ALFARO	35	78
7	AMELIYA USWATUN HASANAH	55	88
8	AMIRA ZAKIYATUL BAHIROH	68	95
9	ANESA SITI NUR AZIZAH	66	92
10	APRILIA RAMADANI	42	82
11	AYU SULISTYA NINGRUM	40	81
12	CITRA AULIA MAGHFIROH	41	83
13	DAVA PRAKOSO	35	85
14	ELVA DINA NOVITA SARI	33	80
15	FADILA REZKY PRATAMA	52	82
16	FAIQOTUL HIKMAH	57	80
17	FIRMAN NASUHA AMIR	58	75
18	INNA SYAFI ROHMAN	60	77
19	IQBAL PRAMANA	37	79
20	ISABELLA ULIL MAULIDAH	35	77
21	LUTFI 'IZUL UMAM	35	78
22	MIZA AULIA ZULFA	58	75
23	MOHAMMAD EZRA BERYL PRATAMA	66	88
24	MOHAMMAD FAHMY ARDIANSYAH	69	90
25	MUHAMAD FAHAD AL MILIKI	45	78
26	MUHAMAD RIFKI MAULIDA	30	65

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

**Lampiran 14**  
**Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest***

**a. Kelas Kontrol**

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		39.35	69.12
Std. Error of Mean		1.792	1.358
Median		36.00	68.00
Mode		30 <sup>a</sup>	66 <sup>a</sup>
Std. Deviation		9.139	6.924
Variance		83.515	47.946
Skewness		.848	-.452
Std. Error of Skewness		.456	.456
Kurtosis		-.490	.842
Std. Error of Kurtosis		.887	.887
Range		30	30
Minimum		29	50
Maximum		59	80
Sum		1023	1797

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**b. Kelas Eksperimen**

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean		47.46	81.77
Std. Error of Mean		2.396	1.262
Median		45.00	80.50
Mode		35	77 <sup>a</sup>
Std. Deviation		12.219	6.433
Variance		149.298	41.385
Skewness		.396	-.119
Std. Error of Skewness		.456	.456
Kurtosis		-1.190	.757
Std. Error of Kurtosis		.887	.887
Range		39	30
Minimum		30	65
Maximum		69	95
Sum		1234	2126

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Lampiran 15****Uji Prasayarat analisis Hasil Belajar Siswa****a. Normalitas**

**Tests of Normality**

kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai siswa						
Kelas_Eksperimen	.150	25	.153	.935	25	.110
Kelas_Control	.141	26	.198	.930	26	.079

a. Lilliefors Significance Correction

**b. Homogenitas****Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai siswa	Based on Mean	.554	1	49	.460
	Based on Median	.385	1	49	.538
	Based on Median and with adjusted df	.385	1	45.697	.538
	Based on trimmed mean	.764	1	49	.386



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

## Lampiran 16

### Uji Independent Sampel T-Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Nilai siswa	Equal variances assumed	.554	.460	7.558	49	.000	13.325	1.763	9.782	16.867	
	Equal variances not assumed			7.591	47.517	.000	13.325	1.755	9.794	16.855	



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



**Lampiran 18**  
**Dokumentasi Proses Penelitian**



S  
C  
Q  
L E M B E R

## Lampiran 19 Biodata Diri



### A. BIODATA PRIBADI

Nama : Muh Khoirun Nuval  
 NIM : T20189037  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 27 09 1998  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Alamat : RT/RW 001/034 Dusun. Bregoh Desa Sumberejo  
 Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember  
 No Handphone / WA : 0895-1053-9208

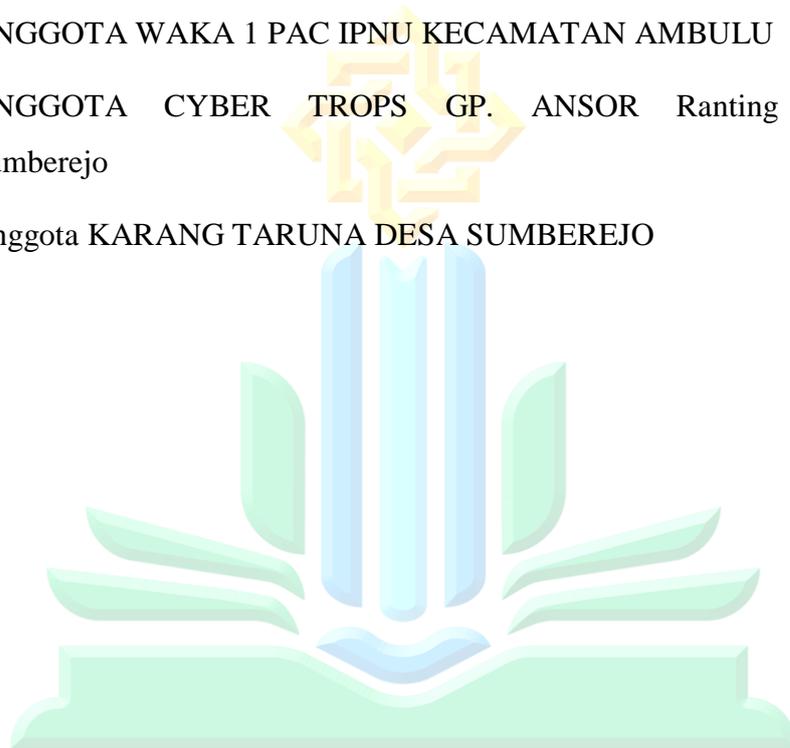
### B. Riwayat Pendidikan

TK Al Hidayah 72 : 2001 – 2003  
 MIMA 37 Sunan Kali Jogo : 2003 – 2012  
 SMP Yasinat : 2012 – 2014  
 SMK Yasinat : 2015 – 2017  
 UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember : 2018 - 2025

### C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. OSIS SMP YASINAT
2. OSIS SMK YASINAT
3. Hmps Tadris IPS UIN KHAS Jember
4. Editor In Chief Jurnal SOLIDARITY Mahasiswa Tadris IPS
5. Anggota Bidang IV Baknat PMII RAYON FTIK Uin Khas Jember

6. Anggota KOMISI B SEMA FTIK UIN KHAS JEMBER
7. DIRJEND KOMINFO DEMA UIN KHAS JEMBER
8. WAKIL SEKRETARIS PAC PAGAR NUSA RAMBIPUJI
9. DIREKTUR LPP JARKOMINFO IPNU RANTING SUMBEREJO
10. ANGGOTA WAKA 1 PAC IPNU KECAMATAN AMBULU
11. ANGGOTA CYBER TROPS GP. ANSOR Ranting Sumberejo
12. Anggota KARANG TARUNA DESA SUMBEREJO



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