

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI TINJAU DARI  
KREATIVITAS SISWA DI SD NEGERI 66 KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri  
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

**RIZKI TRI PERMATASARI**  
**NIM. 1516240084**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BENGKULU 2020**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdri Rizki Tri Permatasari

NIM : 1516240084

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa

Skripsi ini :

Nama : Rizki Tri Permatasari

NIM : 1516240084

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*

Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau

Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Januari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Drs. Sukarno, M.Pd**

  
**Erik Perdana Putra, M.Pd**

NIP. 196102052000031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS**

**Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu**

**PENGESAHAN**

skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh Rizki Tri Permatasari NIM. 1516240084 telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 23 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua  
**Dra. Khermarinah, M.Pd.I**  
NIP. 196312231993032002

Sekretaris  
**Randi, M.Pd**  
NIDN. 2012068801

Penguji I  
**Drs. Sukarno, M.Pd**  
NIP. 196102052000031002

Penguji II  
**Masrifa Hidayani, M.Pd**  
NIP. 197506302009012004

Bengkulu, 23 Januari 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris

**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 196903081996031005

## PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa bangga dan syukur atas karunia Allah SWT dan kusembahkan Skripsi ini kepada orang-orang yang saya sayangi dalam hidupku.

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahku (Syafaruddin Amir) dan Ibuku (Hanina) yang telah membesarkan aku sampai saat ini dengan kasih sayang, kesabaran serta doa yang tak pernah berhenti, tanpa kalian aku tidak bisa menyelesaikan skripsi, setiap keberhasilan yang kupapai hanya untuk bapak dan ibuku tercinta
2. Kepada Ayuk Febi, Abang Ferdi, Adek Indi dan keponakan ku Al – Sakha yang telah mensupport dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh keluarga besarku yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih telah memberikan doa dan *support* untuk keberhasilanku.
4. Kepada sahabat seperjuang Ira Sofhia, Dewi Indah Pratiwi dan Denis agustin, Dara Angreani serta seluruh teman-teman seperjuang yang telah menemani bimbingan, memberikan support masukan dan saran menyelesaikan pendidikan S1 ini.
5. Kepada teman seperjuangan PPL MI Plus Nur Rahman Kota Bengkulu
6. Kepada teman seperjuangan KKN Tawang Rejo kelompok 64 yang selalu memberi support dan semangat dalam pembuatan skripsi ini
7. Agama, Negara dan Almmater

## ABSTRAK

**Rizki Tri Permatasari, NIM: 1516240084.** Dengan Judul “**Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SDN 66 Kota Bengkulu**” Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing 1 : Drs. Sukarno. M.Pd, Pembimbing 2 : Erik Perdana Putra. M.Pd

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar, kreativitas, Model Pembelajaran Role Playing*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SDN 66 Kota Bengkulu Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy semu experimental desain*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, test, kuesioner (angket). Populasi penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yaitu kelas IVB 28 orang dan kelas IVA 28 orang. Adapun pengolahan dan analisa data menggunakan teknik analisa data statistik yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji anova dua jalur. Berdasarkan pembahasan tentang Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Kelas IV Di SDN 66 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan Teknik analisis data menggunakan uji anova dua jalur (*Two Ways-Anova*). Hasil hipotesis dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 9,523 \geq F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai p (Sig) sebesar  $0,003 \leq 0,05$ ,  $H_a$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *role playing* dengan model konvensional. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 15,209 \geq F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai p (Sig) sebesar  $0,000 \leq 0,05$ ,  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 0,680 \leq F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai p (Sig) sebesar  $0,511 \leq 0,05$ ,  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh terhadap interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar.

## MOTTO

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ  
أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ  
أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ (رَوَاهُ الْبُخَارِيُّ  
وَمُسْلِمٌ

“Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di dunia maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di akhirat maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki keduanya maka dengan ilmu”.

(HR. Bukhori dan Muslim)

وَاتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي آتَيْنَاهُ آيَاتِنَا  
فَأَنْسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ  
الْغَاوِينَ

Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu dia diikuti oleh syaitan (sampai dia tergoda), maka jadilah dia termasuk orang-orang yang sesat.

(Al- A'raf ayat 175)

Tekat dan Sabar akan membawak hasil yang baik.

(By Rizki Tri Permatasari)

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rizki Tri Permatasari

Nim : 1516240084

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu Januari 2020

Yang Menyatakan,



Rizki Tri Permatasari

NIM. 1516240084

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Tri Permatasari

NIM : 1516240084

Prodi : PGMI

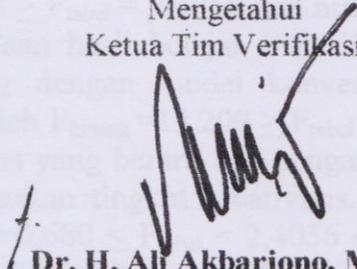
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI TINJAU DARI KREATIVITAS SISWA DI SD NEGERI 66 KOTA BENGKULU

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <http://smallseotolls.complagiarisme.checker>, skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 11,55 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu, 16 Januari 2020  
Yang membuat pernyataan

Mengetahui  
Ketua Tim Verifikasi

  
**Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd**  
NIP. 197509252001121004



  
**Rizki Tri Permatasari**  
NIM. 1516240084

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan ke hadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw, keluarga, dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah Swt.

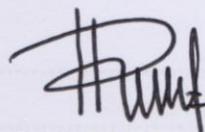
1. Bapak Prof.Dr.H.Sirajudin, M.M.Ag.,M.H selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimbah ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Zubaedi, M.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, S.Ag.,M.Pd.I selaku Kepala Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk, dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra.Aam Amaliyah, M.Pd selaku Kepala Prodi PGMI Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Bapak Prof. Drs. Sukarno, M.Ag selaku Pembimbing I yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Erik Perdana Putra, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk dari awal pembuatan skripsi.
7. Ibu Masrifa Handayani, M.Pd selaku Dosen PA yang senantiasa memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Ahmad Irfan, S.Sos.I.,M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu dan Staf yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
9. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SD Negeri 66 Kota Bengkulu yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Bapak dan Ibu Dosen yang selalu mendukung dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Januari 2020

Penulis



Rizki Tri Permatasari

NIM. 1516240084

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat pnelitian .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Model Pembelajaran Role Playing	
1. Pengertian Pembelajaran .....	10
2. Pengertian Model Role Playing .....	10
3. Tujuan Model Role Playing.....	12
4. Prinsip-Prinsip Model Role Playing.....	13
5. Pola Model Role Playing.....	15
6. Langkah-Langkah Model Role Playing.....	16
7. Kelebihan Model Role Playing.....	21
8. Kelemahan Model Role Playing.....	22
B. Kreativitas	
1. Pengertian Kreativitas .....	23
2. Ciri-Ciri Kreativitas .....	24

3. Indikator Kreativitas .....	26
C. Pembelajaran IPS	
1. Pengertian IPS .....	27
D. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar .....	27
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
3. Fungsi & Tujuan Evalausi Hasil Belajar .....	32
4. Tujuan Evaluasi Hasil Belajar .....	32
5. Indikator Hasil Belajar .....	33
E. Kajian Hasil Relevan .....	35
F. Kerangka Berpikir .....	37
G. Hipotesis Tindakan.....	38

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	40
B. Tempat Ddan waktu Penelitian .....	41
C. Populasi dan sampel .....	41
D. Teknik Pengumpulan Data .....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data.....	51

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	56
1. Profil SD Negeri 66 Kota Bengkulu.....	56
2. Keadaan Guru SD Negeri 66 Kota Bengkulu.....	57
3. Keadaan Siswa SD Negeri 66 Kota Bengkulu .....	58
4. Sarana dan Prasarana SD Negeri 66 Kota Bengkulu.....	58
5. Visi dan Misi SD Negeri 66 Kota Bengkulu .....	60
B. Hasil Penelitian.....	63
1. Deskripsi Hasil Nilai Angket Kreativitas Kelas IVA & IVB.....	63
2. Deskripsi Hasil Nilai Pretest Kreativitas Kelas IVA & IVB.....	70
3. Deskripsi Hasil Nilai Posttest Kreativitas Kelas IVA & IVB .....	76

C. Analisis Data .....	83
1. Uji Pra Syarat .....	83
2. Uji Hipotesis .....	106
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	111
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	115
B. Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyelesaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat.<sup>1</sup> Pendidikan merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup. Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya, jadi hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Menurut Semiawan berpendapat bahwa belajar kreatif adalah “menjadi peka atau sadar akan masalah, kekurangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidak harmonisan dan sebagainya. Mengumpulkan informasi yang ada, membataskan kesukaran, atau menunjukkan (mengidentifikasi) unsur yang

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 3

tidak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya”.<sup>2</sup>

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa, dan Negara.<sup>3</sup>

Sebagai mana yang telah dijelaskan dalam firman Allah yang mewajibkan setiap umat manusia untuk belajar yakni pada surat Shod ayat 29

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya :”ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan keberkahan supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya, dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.”<sup>4</sup>

Selain itu proses keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar.

---

<sup>2</sup> Conny R. Semiawan , *Kreativitas Keberbakatan*, (Jakarta: PT.Indeks, 2009), h. 28-30

<sup>3</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 2

<sup>4</sup> QS. Al-Shod (38) : 29

Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar.<sup>5</sup>

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan pondasi dalam hal ini pendidikan dasar perlu diperhatikan model pembelajaran karena sangat menentukan kualitas belajar siswa.

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah didalam lingkungan dapat

---

<sup>5</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), h. 44-45

menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Sedangkan proses belajar kreatif menurut Torrance dan Myres berpendapat bahwa proses belajar kreatif sebagai : “keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidak selarasan, ketidak teraturan dan sebagainya. demikian dalam belajar kreatif harus melibatkan komponen-komponen pengalaman belajar yang paling menyenangkan dan paling tidak menyenangkan lalu menemukan bahwa pengalaman dalam proses belajar kreatif sangat mungkin berada di antara pengalaman-pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pengalaman-pengalaman yang sangat memberikan kepuasan kepada kita dan yang sangat bernilai bagi kita. Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. “belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah

laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pada pelaksanaannya pembelajaran IPS menuntut siswa aktif dan kreatif dalam belajar maupun menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS menekankan tidak hanya aspek pengetahuan juga sikap keterampilan siswa. Dengan begitu sistem pembelajaran dengan model *role playing* sangatlah tepat digunakan dalam pembelajaran IPS guna mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik dari pembelajaran dengan metode lainnya seperti ceramah. Dengan *role palying* pembelajaran IPS<sup>6</sup> dapat dipahami secara rileks dimana siswa ikut aktif dalam proses belajar mengajar dengan cara belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam proses belajar. dengan demikian siswa dapat menyerap dan memahami pelajaran dengan senang dan mudah.

Berdasarkan hasil observasi penulis menggambarkan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu, bahwasannya pelajaran IPS sudah terlaksanakan. Namun siswa masih ada yang merasa kesulitan dalam pelajaran IPS, sehingga pada pelajaran IPS kelas IV masih mendapatkan nilai rendah yang belum memenuhi nilai KKM 70<sup>6</sup> serta kurangnya kreativitas yang ditunjukkan oleh siswa dalam pemahaman pelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran sebelumnya (ceramah) dalam pelajaran IPS masih belum terlihat maksimal dan masih ada Ketidak maksimal penggunaan model, Sehingga siswa merasa bosan. Karena penggunaan Model

---

<sup>6</sup> Raport Siswa, (Kelas IV, SD Negeri 66 Kota Bengkulu, Tahun Ajaran 2019/2020)

pembelajaran juga dapat mempengaruhi siswa dalam memahami pelajaran IPS. Jadi penulis ingin melaksanakan Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam pelajaran IPS. Jika penggunaan model pembelajaran tersebut tepat penggunaannya, maka pembelajaran apa yang ditargetkan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Model Pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu hal ini sesuai dengan pendapat Briggs yang menjelaskan model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.<sup>7</sup> Secara umum model pembelajaran terbagi menjadi beberapa bagian yaitu ada model *kooperatif, kontekstual, realistic, direct learning, pbl, problem solving, svt, tgt talking stick, snowball throwing* dan sebagian mana salah satunya adalah model pembelajaran *Role playing*.

Model *Role Playing* yaitu cara bermain yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.<sup>8</sup> Dari pengertian diatas model tersebut dapat mempermudah anak didik dalam mendapatkan pendidikan dan dapat

---

<sup>7</sup> Alfauzan Amin, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, (Bengkulu: Iain Bengkulu Press,2015), h. 115

<sup>8</sup>Tukiran Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 39

menjadikan belajar menjadi lebih rilek dalam proses belajar mengajar sehingga anak dapat mudah memahami pelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas peneliti tertarik mengadakan judul penelitian yang berjudul **”Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SD Negeri 66 Kota”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di ambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran agar tema yang diangkat dapat lebih nyata.
2. Model pembelajaran yang dominan dengan model konvensional
3. Siswa kurang bersemangat saat proses belajar mengajar berlangsung
4. Kurangnya kreativitas pada diri siswa dengan hasil belajar Mata Pelajaran IPS

## **C. Batasan Masalah**

Untuk membatasi agar peneliti tidak terlalu luas maka penelitian membatasi masalah yaitu:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Role Playing* (Bermain Peran) dilihat dari sikap Afetif
2. Hasil belajar IPS dilihat dari kemampuan pengetahuan Kognitif

3. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dari kemampuan Psikomotorik

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan model *role playing* dengan model konvensional
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat kreativitas
3. Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan model *role playing* dengan model konvensional
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat kreativitas
3. Untuk mengetahui interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dikemukakan sebagai berikut :

1. Bagi Guru Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.
2. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan kegiatan penelitian yang sejenis.

3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk merumuskan berbagai kebijakan tentang kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dan peningkatan prestasi belajar

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Model Pembelajaran *Role Playing*

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu hal ini sesuai dengan pendapat Briggs yang menjelaskan model adalah “seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses” dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.<sup>9</sup>

##### 2. Pengertian Model *Role Playing*

Model *Role Playing* yaitu cara bermain yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.<sup>10</sup>

Model *Role Playing* atau yang bernama lain sosiodrama. Sosio berarti sosial menunjuk pada obyeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan

---

<sup>9</sup> Alfauzan Amin, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, (Bengkulu: Vanda Marcon, 2015), h. 115

<sup>10</sup> Ihat Hatimah, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Rizqi Press, 2014), h. 124

mempertunjukkan dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social.<sup>11</sup>

*Role Playing* atau Bermain Peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>12</sup>

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>13</sup>

Model bermain peran, *Pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang di sertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftl.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Tukiran Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 39

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2011), h. 161

<sup>13</sup> Iif Khoiru Ahmadi dkk, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), h. 51

<sup>14</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 25

### 3. Tujuan Model Role Playing

Tujuan penggunaan model *role playing* yaitu untuk melatih peserta didik dalam memerankan satu karakter sesuai dengan yang diinginkan, karakter dalam hal ini yaitu menyangkut karakter manusia dalam kehidupan yang nyata.<sup>15</sup>

Model bermain peran ini biasa digunakan dalam pembelajaran PKN dan IPS, hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan semangat siswa agar lebih memiliki jiwa proklamasi yang tinggi dan budaya cinta tanah air yang kental. Hal ini dapat terlihat saat siswa melakukan peran dan merasakan sendiri tentang kejadian yang berada dalam pembelajaran itulah hal yang akan selalu mereka ingat hingga, dan melalui kegiatan inilah siswa akan belajar dari sejarah bangsanya dan tidak akan mengulang kesalahan bangsanya yang dahulu untuk kedua kalinya.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) dalam dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan proses bermain peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk :

---

<sup>15</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 25

- 1) Menggali perasaannya.
- 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan segala masalah.
- 4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara. Dengan demikian, jika siswa terjun ke masyarakat kelak ia dapat menempatkan diri didalam segala situasi dimana begitu banyak peran terjadi. Seperti dalam lingkungan keluarga, tetangga, lingkungan kerjanya dan lain-lain.

Prosedur pembelajaran melalui bermain peran tergantung kualitas permainan peran yang diikuti analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi nyata.<sup>16</sup>

#### **4. Prinsip-Prinsip Model *Role Playing***

Segala model yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan mutu dan pemahaman siswa mengenai pembelajaran haruslah memiliki prinsip yang menjadi dasar atas suatu model tersebut.

Prinsip dari model bermain peran (*role playing*) menurut Hasibuan dan Moedhino yang dikutip Tujiran Taniredja di antaranya:

- 1) Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda,

---

<sup>16</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 26

- 2) Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing,
- 3) Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru,
- 4) Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu,
- 5) Dalam simulasi setidaknya dapat dicapai tiga domain psikis,
- 6) Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap, dan
- 7) Hendaknya diusahakan terintegrasikannya beberapa ilmu.<sup>17</sup>

Prinsip ini harus dipahami oleh pendidik, agar model yang digunakan dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh pendidik. Model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, hal ini agar tidak keluar dari konsep materi yang akan diterima oleh peserta didik. Dari prinsip-prinsip model bermain peran di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran ini harus melibatkan semua siswa yang berada di dalam kelas, siswa juga mendapatkan perannya masing-masing, topik dari materi harus juga dipersiapkan dan disesuaikan dengan model yang akan digunakan, guru dalam hal ini berperan sebagai sutradara dan guru berperan untuk menentukan peran masing-masing peserta didik di dalam kelas, secara tidak langsung metode ini juga memberikan pembelajaran terhadap siswa dan membuat siswa merasa bahagia karena merasa dirinya dihargai oleh lingkungannya.

---

<sup>17</sup> Tukiran Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 41

## 5. Pola Model *Role Playing*

Model *role playing* memiliki beberapa pola yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik menjelaskan bahwa model *role playing* memiliki tiga pola organisasi, antara lain :

### 1) *Role playing* tunggal

Mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat dalam suatu permainan yang sedang dipertunjukkan. Tujuan dari pola ini yaitu untuk membentuk sikap dan nilai para siswa.

### 2) *Role playing* jamak

Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggotanya sama dan disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Setiap peserta dalam kelompok tersebut memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap.

### 3) *Role playing* dengan ulangan

Pemeran utama dalam suatu drama atau simulasi. Setiap siswa belajar untuk melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang telah ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif antar siswa.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan *role playing* dengan pola jamak. Setiap siswa

---

<sup>18</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 200

memiliki tugas untuk memerankan skenario drama yang sudah direncanakan. Sehingga setiap siswa memiliki peranan dalam setiap tindakan *role playing*.

## **6. Langkah-Langkah Model *Role Playing***

Langkah atau prosedur yang digunakan dalam model pembelajaran di antaranya: pemanasan (*warming up*), memilih partisipasi, menyiapkan pengamat (*observer*), menata panggung, memainkan peran, diskusi, dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan.

### **1) Pemanasan**

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang akan mereka bahas, yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian selanjutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh dari permasalahannya tersebut. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja telah disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau pun permasalahan dalam cerita telah terlihat dengan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

## 2) Memilih pemain (partisipasi)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan perannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini dilakukan setelah dilakukannya langkah pertama. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi di atas.

## 3) Menata Panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam penataan panggung, mulai dari latar belakang, lampu, dan penataan tempat duduk penonton dan pemain drama. Penataan panggung ini dapat disusun secara sederhana ataupun secara kompleks. Hal ini yang dibutuhkan adalah skenario (tanpa dialog lengkap) untuk menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dahulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana

memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

- 4) Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlihat aktif dalam permainan peran tersebut. Pengamat dalam hal ini juga bisa digantikan dengan siswa siswi yang berada dalam kelas lain yang tidak memiliki peran dalam permainan drama tersebut.

- 5) Permainan peran di mulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan dan apa adanya tanpa adanya rekayasa. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan termasuk ke dalam perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Usulan perbaikan akan muncul. Baik dari guru yang bersangkutan atau pun dari lingkungan sekitar seperti teman-teman yang ikut memainkan drama. Mungkin ada siswa yang memintak

untuk bergantian peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

- 7) Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan dengan langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario, dan diusahakan tidak terdapat pergantian pemain dan semua peran dapat berjalan sesuai dengan skenario.
- 8) Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.

Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya, seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seseorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. kegalakan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi. Semua peran yang dimainkan haruslah sesuai dengan realitas dan tidak ditambah-tambahkan atau pun dikurangi.

- 9) Pada langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi yang terdapat dalam sebuah

skenario tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan, dan tidak terlalu berlebihan dalam memainkan peran atau pun tidak terlalu kaku dalam memainkan peran.<sup>19</sup>

Menurut Hasibuan dan Moedhino yang dikutip Hamzah menyatakan langkah-langkah pelaksanaan model bermain peran atau pun simulasi diantaranya adalah:

- 1) Penentuan topik dan tujuan simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peran-peran yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya,
- 4) Pemilihan pemegang peranan,
- 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan,
- 6) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan,
- 7) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi,
- 8) Pelaksanaan simulasi,
- 9) Evaluasi dan pemberian balikan, dan
- 10) Latihan ulang.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), h. 26-28

<sup>20</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013) hlm.41-42

Semua model yang digunakan oleh pendidikan memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penerapannya, hal ini sangatlah penting dilakukan agar semua pencapaian dari setiap langkah dapat tercapai dan tujuan pembelajar juga dapat terselesaikan dengan baik. Langkah-langkah penerapan model ini juga memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya, jadi apabila satu langkah pembelajaran dalam metode yang digunakan dihilangkan atau terlewatkan maka akan berpengaruh terhadap perkembangan dan pemahaman pembelajaran oleh peserta didik. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model ini secara singkat adalah dengan melakukan penentuan topik atau pembahasan terlebih dahulu, kemudian memberikan gambaran secara umum tentang pembahasan, pemilihan permainan sesuai dengan karakteristik dalam pembahasan, latihan rutin pada setiap permainan, menentukan lokasi pertunjuk dan pengamat, melakukan evaluasi dan perbaikan ulang, latihan ulang dan yang terakhir adalah pementasan.

- 1) Pendidikan menyiapkan penggalan cerita
- 2) Pendidik bersama peserta didik membahas permasalahan yang akan dibahas dengan diawali melalui peragaan berdasarkan penggalan cerita
- 3) Pendidik menugaskan peserta didik untuk melaksanakan tugasnya

#### **7. Kelebihan Model *Role Playing*.**

Setiap model mempunyai kelebihan tersendiri yang membedahkan dengan model-model yang lainnya diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan atau berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang udah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu pelaksanaan permainan
- 4) Berkesan sangat kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetia kawan sosial yang tinggi
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

#### **8. Kelemahan Model *Role Playing***

Dibalik kelebihan terdapat kelemahan dari model *role playing* sebagai berikut :

- 1) Waktu yang digunakan relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Tidak semua guru memilikinya.

- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan
- 4) Suatu adegan tertentu
- 5) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan. bukan saja memeberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai
- 6) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model.<sup>21</sup>

## **B. Kreativitas**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kemampuan untuk menciptakan dan berkreasi, tidak ada satupun pernyataan yang dapat diterima secara umum mengapa suatu kreasi itu timbul. Kreativitas sering dianggap terdiri dari dua unsur :

- a. kepasihan yang ditunjukkan oleh kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan dan ide-ide pemecahan secara lancar dan cepat.
- b. Keluwesan yang pada umumnya mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan atau ide yang berbeda-beda dan luar biasa untuk memecahkan suatu masalah.

Manusia yang menjadi lebih kreatif akan menjadi lebih terbuka pikirannya terhadap imajinasinya, gagasannya sendiri maupun orang lain. sekalipun beberapa pengamatan yang memiliki rasa humor merasa bahwa

---

<sup>21</sup> Aris Sohimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 162-163

kebutuhan manusia untuk menciptakan berasal dari keinginan untuk “hidup diluar kemampuan mereka”.<sup>22</sup>

Menurut mundandar kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif.<sup>23</sup> Menurut slameto bahwa yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya. Melainkan bahwa produk kreativitas merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>24</sup>

Kreativitas kemampuan yang memiliki suatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas juga memiliki rasa ingin tahu, keinginan, kelancaran dan keluwesan dalam belajar kreatif bagi orang lain dan lingkungan sekitar

## **2. Ciri-Ciri Kreativitas**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan

---

<sup>22</sup> Ondi Saondi dan Aris Suheman, *Etika Propesi Keguruan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), h. 126-127

<sup>23</sup> Utami Mundandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 25

<sup>24</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 146

keaktivitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Menurut Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.

Sedangkan mengenai 24 ciri kepribadian yang ditemukannya dalam berbagai studi, adalah sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespon
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
4. Menghargai fantasi
5. Tertarik pada kegiatan kreatif
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan

10. Memiliki imajinasi yang tinggi
11. Percaya diri dan mandiri
12. Memiliki rasa tanggung jawab dan komitmen pada tugas
13. Tekun dan tidak mudah bosan
14. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
15. Kaya akan inisiatif
16. Bertanggung Jawab
17. Peka terhadap situasi lingkungan
18. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu
19. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
20. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki
21. Mempunyai minat yang luas
22. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
23. Kritis terhadap pendapat orang lain
24. Senang mengajukan pertanyaan yang baik<sup>25</sup>

### **3. Indikator Kreativitas**

Terdapat beberapa Indikator Kreativitas sebagai berikut:

- a. Kelancaran yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori
- b. Keluwesan yaitu mempunyai ide/gagasan yang beragam

---

<sup>25</sup>Yeni Rachmawati dan Euis kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 15-17

- c. Keaslian yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
- d. Elaborasi yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci<sup>26</sup>

### C. Pembelajaran IPS ( Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas.

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Secara khusus dipelajari dan dikembangkan di tingkat pendidikan dan dikembangkan di beberapa fakultas. Ilmu sosial adalah ilmu berkenaan dengan manusia dalam konteks sosial dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>27</sup>

### D. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>28</sup>

Belajar adalah modifikasi suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas

---

<sup>26</sup> Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h. 89

<sup>27</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 6-7

<sup>28</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 2

dari itu tetapi hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.<sup>29</sup>

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>30</sup> Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhir dengan proses evaluasi hasil belajar.<sup>31</sup>

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah Kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:
  1. Pengetahuan mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan, pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode
  2. Pemahaman mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
  3. Penerapan mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.

---

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), h. 27

<sup>30</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 14

<sup>31</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2008). hlm.12

4. Analisis mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
  5. Evaluasi mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut:
1. Penerimaan yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
  2. Partisipasi yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
  3. Penilaian dan Penentuan sikap yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
  4. Organisasi yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
  5. Pembentukan pola hidup yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- c. Ranah Psikomotorik Taksanomi Simpson

Merupakan kemampuan-kemampuan psikomotorik, belajar berbagai kemampuan gerak dapat dimulai dengan kepekaan memilih-milih sampai dengan kreativitas pola gerak baru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik mencakup kemampuan fisik dan mental.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar mengajar merupakan suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan akan diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena setiap belajar orang akan mengalami kesulitan-kesulitan yang dialami. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Hal yang mempengaruhi hasil belajar adalah dorongan internal dan eksternal siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

### a. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologi

#### 1). Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima dan tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses hasil belajar

#### 2). Faktor Psikologi

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, tentunya perbedaan-perbedaan itu akan

berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Ada beberapa faktor psikologis di antaranya integensi, perhatian, minat belajar, motivasi, kongnitif, dan daya nalar.

b. Faktor Eksternal

Proses belajar di dorong oleh motivasi instrinsik siswa. Dismping itu proses belajar juga dapat terjadi atau menjadi bertambah kuat, bila didorong oleh lingkungan siswa. Dengan kaliaan aktivitas siswa akan meningkat bila program pembelajaran disusun dengan baik. Ditinjau dari segi siswa maka ada beberapa faktor ekstenal yang berpengaruh pada aktivitas belajar yaitu sebagai berikut

1) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik misalnya keadaan suhu, kepengapan udara, kelembaban dan sebagainya, dan lingkungan sosial yang berwujud manusia mampu hal-hal yang lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

2) Faktor instrumental

Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya di rancang sesuai dengan hasil belajar yang di harapkan. Faktor-faktor ini di harapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah di rencanakan. Fakto-faktor

instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.<sup>32</sup>

### 3. Fungsi dan Tujuan Evaluasi Hasil Belajar

Fungsi evaluasi hasil belajar:

- a. Untuk diagnostik dan pengembangan hasil belajar. menggambarkan kemajuan, kegagalan, dan kesulitan masing-masing siswa. Untuk menentukan jenis dan tingkah laku kesulitan siswa serta faktor penyebabnya dapat diketahui dari hasil belajar atau hasil dari evaluasi.
- b. Untuk seleksi. hasil evaluasi digunakan dalam rangka menyeleksi calon siswa dalam rangka penerimaan siswa baru dan atau melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.
- c. Untuk kenaikan kelas. Hasil evaluasi digunakan untuk menetapkan siswa, mana yang memenuhi ranking atau ukuran yang ditetapkan dalam rangka kenaikan kelas
- d. Untuk penempatan. Para lulusan yang ingin bekerja pada suatu instansi yang telah ditemuhnya yang juga memuat nilai-nilai hasil evaluasi belajar. Jadi evalausi penilaian berfungsi menyediakan data tentang lulusan agar dapat ditempatkan dengan kemampauannya.<sup>33</sup>

### 4. Tujuan evaluasi hasil belajar.

- a. Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalu berbagai kegiatan belajar.

---

<sup>32</sup> Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 130-135

<sup>33</sup> Dimayati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 200

- b. memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu.
- c. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesuulitannya dan menyarankan kegiatan-kegiatan remedial (perbaikan).
- d. Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.
- e. Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa, sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas.
- f. Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah, atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat, dan bakatnya.<sup>34</sup>

Jadi fungsi dan tujuan evaluasi belajar adalah untuk melihat berapa jauhkah informasi tentang kemajuan siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

## **5. Indikator Hasil Belajar**

Banyak guru yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang telah dilakukannya berhasil, dan apa buktinya? Untuk menjawab pertanyaan itu, terlebih dahulu

---

<sup>34</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015), h. 159-161

harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat ukur menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut Sudjana kedua kriteria tersebut adalah :

a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya.

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri. Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan dibawah ini :

- 1). Apakah pengajaran direncanakan dan disiapkan terlebih dahulu oleh guru melibatkan siswa secara sistematis?
- 2). Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikendaki dari pengajaran itu?
- 3). Apakah guru memakai multi media.
- 4). Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
- 5). Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?
- 6). Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?

7). Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?

b. Kriteria ditinjau dari hasilnya.

Di samping tinjau dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang di capai siswa:

- 1). Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- 2). Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
- 3). Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengedap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
- 4). Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?<sup>35</sup>

#### **E. Kajian Penelitian Terdahulu**

Berikut ini adalah hasil kajian dari laporan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan masalah atau tema pokok yang peneliti ajukann

---

<sup>35</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), h. 20-21

1. Skripsi ini ditulis oleh Zetri Nopita Sari (2017) dengan judul “Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V MI Darussalam Kota Bengkulu”. Bahwa meningkatkan keterampilan berbicara melalui model *role playing* lebih aktif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia karena terlihat dari siswanya saat belajar.

Adapun Perbedaan peneliti ini dan peneliti terdahulu, peneliti terdahulu meliputi seting penelitian di MI Darussalam Kota Bengkulu, metode penelitian tindakan kelas (PTK), keterampilan berbicara, objek penelitian kelas V. Sementara peneliti ini meliputi seting penelitian di SD Negeri 66 Kota Bengkulu, terdapat hasil belajar, dan kreativitas, metode kuantitatif, objek penelitian kelas IV. persamaan antara penelitian terdahulu dan peneliti adalah sama-sama menggunakan model *role playing* (bermain peran).

2. Skripsi ini ditulis oleh Meti Safitri (2015) dengan judul “Pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Cempaka I Putih. Adapun bukti bahwa rata-rata motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan *role playing* 26,545 lebih besar berbeda dengan rata-rata motivasi tidak menggunakan model *role playing* 2,074 dapat disimpulkan  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima.

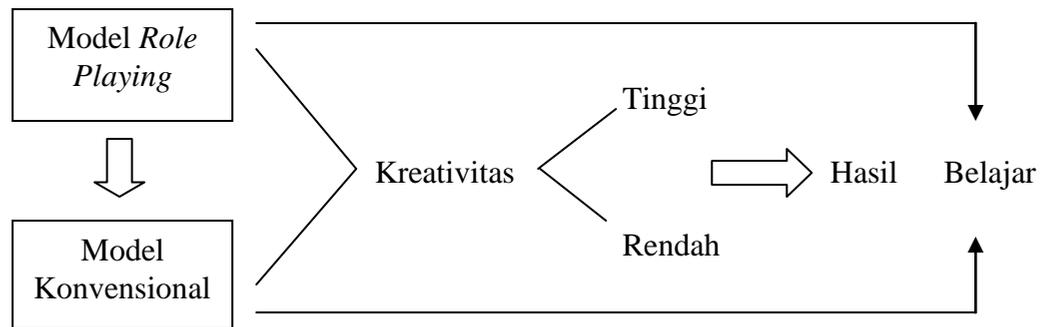
Adapun perbedaan peneliti ini dan peneliti terdahulu, peneliti dahulu meliputi seting penelitian di SD Cempaka I Putih Jakarta, motivasi

belajar, objek penelitian kelas V dan mata pelajaran bahasa Indonesia. Sementara peneliti ini meliputi hasil belajar, kreativitas siswa, seting di SD 66 Kota Bengkulu dan objek peneliti kelas IV. Persamaan antara peneliti ini dan peneliti terdahulu sama-sama menggunakan model role playing dan metode kuantitatif.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Masalah yang diangkat adalah IPS kelas IV SDN 66 Kota Bengkulu masih kurang optimal saat pembelajaran dimana siswa kelas IV sekolah dasar masih senang bermain. Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih menyukai proses pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan. Sebelumnya telah diuraikan model *Role playing* merupakan cara pembelajaran dengan memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Melalui proses model *Role playing* siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar. Sehingga tanpa disadari telah mempelajari IPS melalui bermain peran atau *Role Playing*.

Dengan menerapkan model *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan Hasil belajar dan kreativitas kelas IV SDN Kota Bengkulu.



**Gambar 2.1**

**Bagan Kerangka Berpikir**

**G. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Penjelasan sementara tentang suatu tingkah laku gejala atau kejadian yang telah atau akan terjadi. Dengan hipotesis penelitian menjadi jelas arah pengujiannya.

a.  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan model role playing dengan model konvensional
2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat kreativitas
3. Terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar

b.  $H_o$  (Hipotesis Nihil) :

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan model role playing dengan model konvensional

2. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat kreativitas
3. Tidak terdapat interkasi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Pendekatan Kuantitatif memandang tingkah laku manusia dapat diramal dan realitas sosial objek dan dapat di ukur.<sup>36</sup>

Pada penelitian ini juga menggunakan bentuk Quasi Experimental Design, merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi-experimental design, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dengan menggunakan Nonequivalent Control Group Design, desain ini hampir sama dengan Pretest-Posttest Control Group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

---

<sup>36</sup> Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitati dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 58

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

Kreativitas	Model	
B	$A_1$ ( <i>Role Playing</i> )	$A_2$ (Konvensional)
Tinggi ( $B_1$ )	$A_1 B_1$	$A_2 B_1$
Rendah ( $B_2$ )	$A_1 B_2$	$A_2 B_2$

Diketahui :

A = Model Pembelajaran

B = Kreativitas

$B_1$  = Kreativitas Tinggi

$B_2$  = Kreativitas Rendah

$A_1$  = Model *Role Playing*

$A_2$  = Metode Konvensional

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 66 Kota Bengkulu. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2019 s.d. 18 November 2019

### **C. Populasi dan Sempel Penelitian**

#### a. Populasi

Wilayah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan.

**Tabel 3.2****Populasi**

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	A	28
2	B	28
3	C	28
	Total	84

*Sumber : SD Negeri 66 kota Bengkulu*

**b. Sampel**

Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa sampel adalah sebagai alat atau wakil yang diteliti. Lebih lanjut Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa apabila subyek penelitian kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Diatas sudah dijelaska oleh Suharsimi Arikunto bahwa apabila subyek penelitian ini hanya menggunakan populasi dikarenakan penelitian kurang dari 100.

**Tabel 3.3****Sampel**

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	A	28
2	B	28
	Total	56

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain :

## 1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil.

## 2. Angket

Angket atau Kuesioner adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (penelitian tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Instrument atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

### 3. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes sebagai alat pengukur yang mempunyai standar obyektif, sehingga dapat dipergunakan secara meluas, serta betul-betul dapat digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu.<sup>37</sup>

## E. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Definisi Operasional

#### a. Pengertian Model *Role Playing*

Model *Role Playing* yaitu cara bermain yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan. Untuk melihat sukses atau tidaknya Model *Role Playing* kita dapat memerankan atau mempraktekkan karakter dari materi yang sedang dibahas dan mengajak anak ikut aktif dalam pembelajaran

#### b. Pengertian Kreativitas

Kreativitas kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk

---

<sup>37</sup> Sudaryono, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu 2013), h. 30-40

melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari tingkah laku atau kegiatannya yang kreatif. Untuk melihat sukses atau tidaknya kita dapat mengukur dengan pengamatan kemampuan, sikap dan perilaku siswa secara langsung menggunakan lembar observasi.

• Indikator dari Kreativitas berikut ini :

1. Kelancaran yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori
2. Keluwesan yaitu mempunyai ide/gagasan yang beragam
3. Keaslian yaitu mempunyai ide/gagasan baru untuk menyelesaikan persoalan
4. Elaborasi yaitu mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci.
5. Rasa Percaya diri yaitu untuk menyelesaikan masalah
6. Mencoba hal-hal yang baru
7. Rasa ingin tahu yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak pertanyaan

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhir dengan

proses evaluasi hasil belajar. Untuk melihat sukses atau tidaknya kita bisa mengukur hasil belajar menggunakan soal tes tertulis

- Indikator Hasil Belajar

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

2. Kisi-Kisi Instrumen

Intrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrumen tes dan angket yang berupa pertanyaan tentang unsur-unsur instrinsik dalam cerita

Adapun langkah-lagkah pembuatan tes terdiri dari

- a. Menentukan bentuk soal tes yang akan dibuat.
- b. Membuat Kisi-Kisi soal tes

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPS**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Nomor Soal
1.Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama islam yang dianutnya. 2.Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab,	3.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan	3.4.1Menyebutkan peninggalan kerajaan masa Hindu, Buddha dan	10	1,2,5,6,7,8,10,15,17,20

<p>santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p> <p>3.Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>4.Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>daerah setempat.</p> <p>4.4Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat</p>	<p>Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.</p> <p>4.4.1 Menjelaskan Perjuangan Kerajaan Hindu-Budha dan Islam.</p>	<p>10</p>	<p>3,4,9,11,12,13,14,16,18,19</p>
--	---	--	-----------	-----------------------------------

Tabel 3.5

## Kisi-kisi Instrumen Angket Kreativitas Siswa

Variabel	Sub Indikator	Indikator	No Item	Jumlah Item
Kreativitas Siswa	Kemampuan berpikir lancar	• Mencetus banyak gagasan, jawaban, saran dalam penyelesaian masalah.	1,3,4	30
		• Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal	2,5,24	
		• Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.	6,8,9	
	Kemampuan berpikir luwes	• Menghasilkan gagasan, jawaban dan pertanyaan yang bervariasi	11,15,25	
		• Dapat melihat suatu masalah dengan arah pemikiran yang berbeda-beda	7,10,23	
		• Mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran.	12,13,14	
	Kemampuan berpikir keaslian	• Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik	14,19,22	
		• Memikirkan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri.	30,26,27	
	Kemampuan berpikir elaborasi	• Mampu mengembangkan suatu gagasan	21,18,28	
		• Mampu memperinci detail-detail suatu objek sehingga jadi menarik	8	
			16,17,20	

### 3. Uji Coba Instrumen

#### a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalid atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.<sup>38</sup>

Hasil output bisa dilihat pada *Correlations* item item 1 - skor item 30 . Kemudian, setelah mengetahui nilai menggunakan SPSS 16.0 selanjutnya nilai hasil uji tersebut dibandingkan dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  *Product Moment*, tabel r dicari pada signifikan 0,05 dengan  $n= 35$  maka didapat  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,334.

Berdasarkan hasil uji validitas di atas diperoleh nilai r hitung setiap item pernyataan, dimana untuk item pernyataan nomor 3, 5, 10, 17, 23 dan 29 mempunyai nilai r hitung  $< r$  tabel (0,334), jadi tidak valid, sedangkan item pernyataan lainnya mempunyai nilai r hitung  $> r$  tabel (0,334) yang berarti valid, terhadap 24 item pernyataan yang valid 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 30 selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

---

<sup>38</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 121.

Pada instrumen penelitian ini dilakukan pengujian validitas isi dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Keseluruhan instrumen tes akan dinyatakan valid atau tidak valid oleh ahli materi. Apabila ada butir soal yang masih perlu baikan, maka diperbaiki soal tersebut. Hasil validasi *expert judgement* dinyatakan valid, maka instrument penelitian layak untuk diuji cobakan.<sup>39</sup>

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali.<sup>40</sup>

Data untuk uji reabilitas diambil dari nilai uji validitas pada perhitungan sebelumnya. Untuk uji reabilitas menggunakan uji spss 16.0 for windows menggunakan teknik *cronbach's alpha* dengan ketentuan jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,5, maka soal dikatakan reliabel.

---

<sup>39</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 123.

<sup>40</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hal.128.

**Tabel 3.6**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	24

Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha = 0,769 > 0,7 yang berarti item pernyataan dalam penelitian ini adalah reliabel.

Apabila koefisien realibilitas hitung lebih besar dari atau sama dengan 0,769 maka soal tersebut Reliable. Berdasarkan hitungan koefisien realibilitas adalah  $0,769 > 0,334$  sig 0,5 % df  $35 - 2 = 33$  maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes reliable

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat dalam penelitian ini sebagai berikut.

#### a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *SPSS* statistik. *Shapiro wilk* memiliki tingkat keakuratan yang lebih kuat dari *Kolmogorov-Smirnov Z* jika banyaknya data/sampel

yang dianalisis kurang dari 50 ( $n < 50$ ) maka akuranyanya kurang, jika sampel/data lebih dari 50 ( $n > 50$ ) maka akuranya normal.

Menggunakan Uji Kai Kuadrat ( $\chi^2$  hitung)

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

Jika  $\chi^2$  hitung  $\leq \chi^2$  tabel, maka distribusi data normal

Jika  $\chi^2$  hitung  $\geq \chi^2$  tabel, maka distribusi data tidak normal<sup>41</sup>

#### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus *levene statistik*. Adapun untuk mengetahui varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPPS*. Pada nilai signifikasi yang diperoleh yaitu signifikasi  $> 50$  maka varian sama dan sebaliknya jika nilai signifikasi  $< 50$  dinyatakan varian berbeda.

i. Menghitung varians terbesar dan varians terkecil :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

ii Kriteria Pengujian :

Jika  $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$  maka tidak Homogen

Jika  $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$  maka Homogen

---

<sup>41</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h. 361

## 2. Uji Hipotesis

*Two Way Anova* untuk sampel k berkorelasi adalah pengujian hipotesis komparatif (perbandingan) untuk k sampel (lebih dari dua sampel) dengan mengukur atau mengelompokkan data berdasarkan dua faktor berpengaruh yang disusun dalam baris kolom. Uji statistika yang digunakan uji F.

- Perhitungan Anava Dua Jalur

- a. Menentukan nilai penjumlahan kuadrat total (JKT)

Rumus:

$$JKT = [(X_{111})^2 + (X_{121})^2 + (X_{131})^2 + \dots + (X_{ijn})^2] - \frac{(\sum X_r)^2}{r.b.j}$$

r = kelompok, j = kolom, b = baris

- b. Menentukan nilai jumlah kuadrat antar baris (JKB)

$$JKB = \frac{(\sum X_{r1})^2 + (\sum T X_{r2})^2 + \dots + (\sum T X_{r_{kt}})^2}{b.j} - \frac{(\sum X_r)^2}{r.b.j}$$

- c. Menentukan nilai derajat kebebasan antar baris

Rumus:

$$dk_B = b - 1$$

- d. Menentukan nilai ragam antar baris

Rumus:

$$S^2_{\frac{JKB}{dk_B}}$$

Menentukan nilai jumlah kuadrat antar kolom (JKK)

Rumus:

$$JKK = \frac{(\sum T_1)^2 + (\sum T_2)^2 + \dots + (\sum T_i)^2}{b.j} - \frac{(\sum X_r)^2}{r.b.j}$$

e. Menentukan nilai derajat kebebasan antar kolom

Rumus:

$$dk_k = j - 1$$

f. Menentukan nilai ragam antar kolom

Rumus:

$$S_{\frac{JKK}{dk_k}}^2$$

g. Menentukan nilai jumlah kuadrat interaksi (JKI)

Rumus:

$$JKI = \frac{\sum_{b=1}^n \sum_{j=1}^b (T_{kn})^2}{b} - \frac{\sum_{j=1}^n (T_j)^2}{r.b} - \frac{\sum_{k=1}^n (TXr_k)^2}{b.j} + \frac{(X_r)^2}{r.b.j}$$

h. Menentukan nilai derajat kebebasan interaksi

Rumus:

$$dk_l = (b-1)(j-1)$$

i. Menentukan nilai ragam interaksi

Rumus

$$S_3^2 = \frac{JKI}{dk_l}$$

j. Menentukan nilai jumlah kuadrat galat (JKG)

Rumus:

$$JKG = JKT - JKB - JKI$$

k. Menentukan nilai derajat kebebasan galat

Rumus:

$$dk_1 = (rj) (b-1)$$

1. Menentukan nilai ragam galat

Rumus:

$$S_3^2 = \frac{JKG}{dk_G}$$

- m. Menentukan nilai  $F_{hitung}$ <sup>42</sup>

$$F_1 = \frac{S_1^2}{S_4^2}, F_2 = \frac{S_2^2}{S_4^2}, F_3 = \frac{S_3^2}{S_4^2}$$

---

<sup>42</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 217-230

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

##### 1. Profil SDN 66 Kota Bengkulu

SD Negeri 66 Kota Bengkulu merupakan sekolah dalam naungan Pemerintahan Kota Bengkulu yang lebih spesifiknya lagi dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Bengkulu. SD Negeri 66 Kota Bengkulu didirikan pada tahun 1984 atas wakaf tanah dari bapak Kadri dengan luas tanah 5000 m<sup>2</sup>. SD Negeri 66 Kota Bengkulu merupakan sekolah pindahan dari Tanjung Agung ke Jln. Pancur Mas II Sukarami Kec.Selebar Kota Bengkulu.

SD Negeri 66 Kota Bengkulu Menerima siswa/siswi baru dimulai pada tahun 1996. Adapun tahun masa kepemimpinan dan kepala sekolah SD Negeri 66 Kota Bengkulu sebagai berikut :

**Tabel 4.1**

##### **Masa Kepemimpinan SDN 66 Kota Bengkulu**

<b>No</b>	<b>Periode Tahun</b>	<b>Kepala Sekolah</b>
1	1996-2000	Kamsah
2	2001-2005	Nurhayati Siregar
3	2006-2010	Zetlawati, S.Pd.
4	2010-2011	Meri Yanti, S.Pd.
5	2011-2014	Nurmala Gultom, S.Pd.
6	2015-2017	Zetlawati, S.Pd.
7	2017 s.d. sekarang	Gusminarti, M.Pd.

## 2. Keadaan Guru SDN 66 Kota Bengkulu

Tabel 4.2

### Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi

#### SDN 66 Kota Bengkulu

#### Tahun Ajaran 2018/2019

No	Nama	Jabatan
1	Gusminarti,M.Pd.	Kepala Sekolah
2	Ari Listiani,S.Pd.	Guru Kelas
3	Risma Zuhada, S.Pd.	Guru Kelas
4	Dina Tri Mayasari,A.Md.	Guru Kelas
5	Rian Hadi	Guru Bahasa Inggris
6	Endang Sulpiana,S.Pd	Guru Kelas
7	Eni dasuri,A.Ma.Pd.	Guru Kelas
8	Ertin Novriani, A.Md.	Staf TU
9	Fenti Febriyani, S.Pd	Guru Kelas
10	Hamidah,A.Ma.Md.	Guru Kelas
11	Jamilawati, S.Pd	Guru Kelas
12	Kusnayati, A.Ma.Pd,S.Pd.	Guru Kelas
13	Marlis,A.Ma.Pd, S.Pd.	Guru Kelas
14	Minatun, A.Ma.Pd, S.Pd.	Guru Kelas
15	Nihi Asli, A.Ma.Pd, S.Pd.	Guru Agama
16	Novry Jaya,A.Md. S.Pd	Guru Penjas
17	Saleha, S.Ag.	Guru Agama
18	Samsurizal,S.Pd.	Guru Penjas/UKS
19	Semminar Panjaitan, S.Pd.	Guru Kelas
20	Yuli Hartati,S.Pd	Staf TU
21	Yulianis.M,Dipl.-Ing., S.Pd.	Guru Kelas
22	Marselina Ama, S.Kep.	Staf Perpustakaan
23	Agus Sairi	Penjaga Sekolah

### 3. Keadaan Siswa SDN 66 Kota Bengkulu

**Tabel 4.3**

**Daftar Jumlah Siswa-Siswi SDN 66 Kota Bengkulu**

**Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas I	26	30	56
2.	Kelas II	27	24	51
3.	Kelas III	33	25	58
4.	Kelas IV	41	43	84
5.	Kelas V	35	34	69
6.	Kelas VI	31	30	61

*Sumber: Arsip SDN 66 Kota Bengkulu 2019*

### 4. Sarana dan Prasarana SDN 66 Kota Bengkulu

**Tabel 4.4**

**Data Sarana dan Prasarana SDN 66 Kota Bengkulu**

**Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang kelas	11	Baik
5	Ruang perpustakaan	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	WC Siswa	6	Baik
8	WC Guru	2	Baik
9	Rumah Dinas	2	Baik

10	Musholah	1	Baik
11	Tempat parkir motor	1	Baik
12	Computer	1	Baik
13	Printer	1	Baik
14	Meja siswa	317	Baik
15	Kursi Siswa	404	Baik
16	Meja guru di kelas	11	Baik
17	Kursi guru yang dikelas	11	Baik
18	Meja dan kursi guru di kantor	36	Baik
19	Microphone	2	Baik
20	Alat olahraga	4	Baik
	a. Matras	2	
	b. Bola futsal	1	
	c. Kaset senam	2	
21	Kursi/meja tamu	1	Baik
22	Lemari kelas	11	Baik
23	Lemari dokumen ruang TU	4	Baik
24	Lemari arsip guru	2	Baik
25	Papan pengumuman	2	Baik
26	Lemari UKS	1	Baik
27	Meja/kursi UKS	4	Baik
28	Tempat Tidur UKS	1	Baik
29	Meja/kursi bagian TU	5	Baik
30	Jam dinding	13	Baik
31	Tempat sampah	11	Baik
32	Rak buku perpustakaan	6	Baik
33	Meja/kursi perpustakaan	35	Baik
34	Papan tulis	11	Baik

Sumber: Arsip SDN 66 Kota Bengkulu

## 5. Visi, Misi dan Tujuan SDN 66 Kota Bengkulu

### a. Visi Sekolah

Sekolah dengan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal yang di jiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter Bangsa.

### b. Misi Sekolah

Dalam rangka mencapai visi diatas, sekolah menetapkan misi sebagai berikut :

- Mengembangkan sikap dan perilaku religius di dalam dan diluar sekolah.
- Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, dan mandiri.
- Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.

### c. Tujuan Sekolah

Tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, visi dan misi SD Negeri 66 Kota Bengkulu maka tujuan pendidikan pada SD Negeri 66 Kota Bengkulu adalah :

- Membina siswa agar memiliki pendidikan dasar.

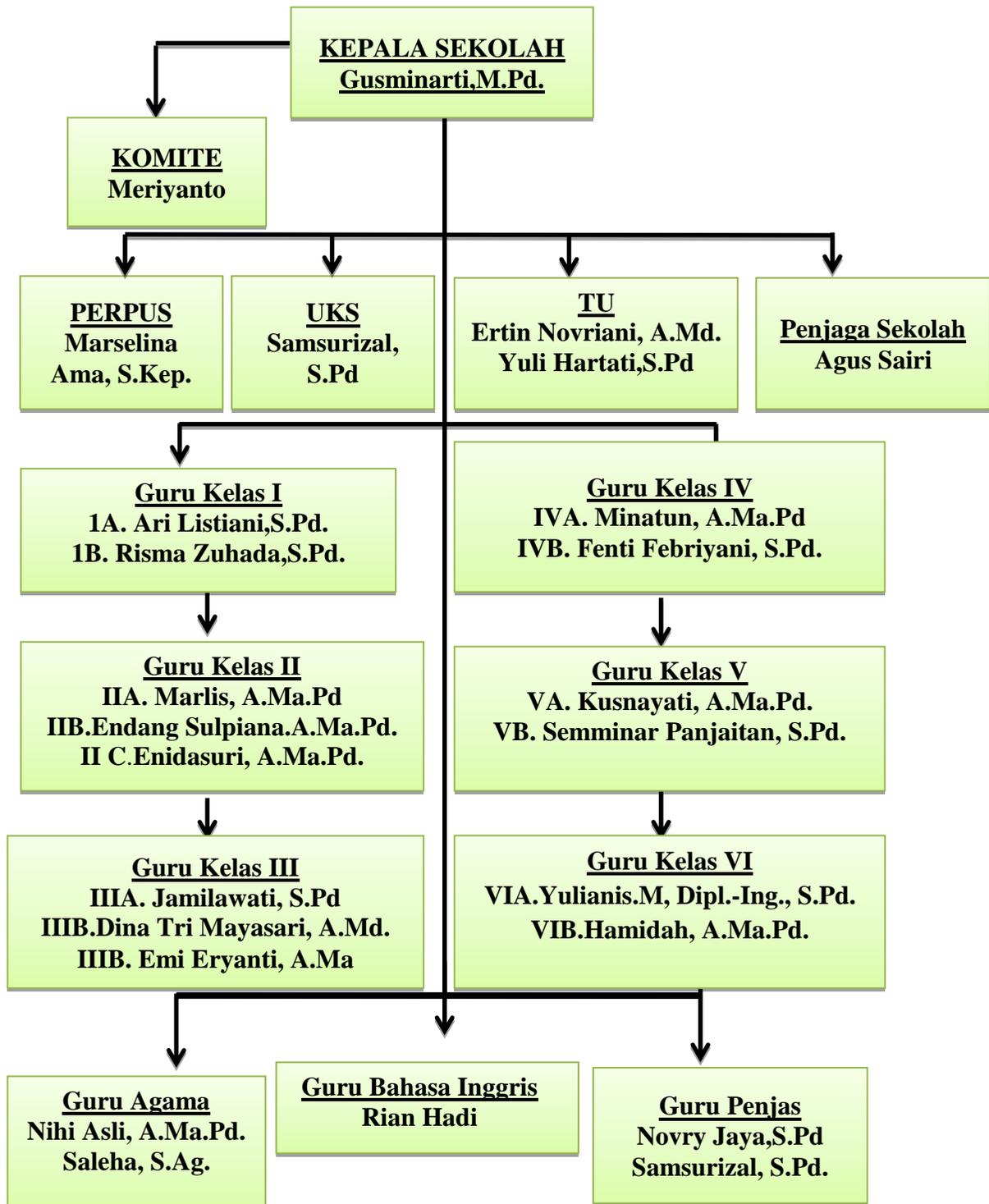
- Mendidik siswa agar mampu membedakan mana yang baik di antara yang baik.
- Siswa memiliki integritas tinggi dan disiplin.
- Siswa aktif dalam kegiatan dan kreatif dalam pendidikan serta terampil dalam ilmu pengetahuan.
- Siswa memiliki dasar agama, aqidah dan akhlak mulia.
- Siswa mencintai lingkungan yang sehat.

### Bagan 4.1

#### Struktur Organisasi Kepengurusan SDN 66 Kota Bengkulu

Tahun Ajaran 2018/2019

(Sumber: Arsip SDN 66 Kota Bengkulu)



## B. Hasil Penelitian

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa pada kelas IVA dengan model *konvensional* dan kelas IVB dengan *role playing*. Instrumen soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum penelitian melakukan penelitian dengan model *konvensional* dan *role playing*, *posttest* diberikan kepada siswa diakhir penelitian setelah menggunakan model.

### 1. Deskripsi Hasil Nilai Angket Kreativitas siswa kelas IVB dan IVA

#### a. Hasil Nilai Angket Kelas IVA

**Tabel 4.5**

**Hasil Nilai Angket Siswa Kelas IVA**

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y2	Y	Y2	Interpretasi
1	A <sub>1</sub>	73	73	5329	12,4	153,76	T
2	A <sub>2</sub>	67	67	4489	6,4	40,96	S
3	A <sub>3</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
4	A <sub>4</sub>	56	56	3136	-4,6	21,16	S
5	A <sub>5</sub>	50	50	2500	-10,6	112,36	R
6	A <sub>6</sub>	47	47	2209	-13,6	184,96	R
7	A <sub>7</sub>	73	73	5329	12,4	153,76	T
8	A <sub>8</sub>	67	67	4489	6,4	40,96	S
9	A <sub>9</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
10	A <sub>10</sub>	56	56	3136	-4,6	21,16	S
11	A <sub>11</sub>	50	50	2500	-10,6	112,36	R
12	A <sub>12</sub>	47	47	2209	-13,6	184,96	R
13	A <sub>13</sub>	73	73	5329	12,4	153,76	T
14	A <sub>14</sub>	67	67	4489	6,4	40,96	S

15	A <sub>15</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
16	A <sub>16</sub>	56	56	3136	-4,6	21,16	S
17	A <sub>17</sub>	50	50	2500	-10,6	112,36	R
18	A <sub>18</sub>	73	73	5329	12,4	153,76	T
19	A <sub>19</sub>	67	67	4489	6,4	40,96	S
20	A <sub>20</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
21	A <sub>21</sub>	56	56	3136	-4,6	21,16	S
22	A <sub>22</sub>	50	50	2500	-10,6	112,36	R
23	A <sub>23</sub>	67	67	4489	6,4	40,96	S
24	A <sub>24</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
25	A <sub>25</sub>	56	56	3136	-4,6	21,16	S
26	A <sub>26</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
27	A <sub>27</sub>	56	56	3136	-4,6	21,16	S
28	A <sub>28</sub>	63	63	3969	2,4	5,76	S
			$\Sigma =$ 1698	$\Sigma =$ 104.778		$\Sigma =$ 1.806,45	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nma responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang di peroleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai Y*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nnilai Y<sup>2</sup>*

*kolom 6 adalah simpangan data rat-ratanya (Y) yang diketahui dari Y*  
 $= Y - y (= \sum f_y / N)$

*kolom 7 adalah pengkuadratan nili simpangan data dari rat-ratanya Y<sup>2</sup>*

*kolom 8 adalah interpretasi (T = Tinggi, S = Sedang, R = Rendah*

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari meanrata-rata (Y). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Perhitungan Nilai Mean Angket Siswa Kelas IVA**

No	Y	F	FY
1	73	4	292
2	67	5	335
3	63	7	441
4	56	6	336
5	50	4	200
6	47	2	94
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>1698</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (Y)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (Y) dengan Frekuensi (F)*

$$\bar{X} = \frac{\sum y^2}{N} = \frac{1698}{28} = 60,6$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1806,45}{28}} = \sqrt{64,51} = 8,03$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas / Tinggi

$$M + I.SD = 60,6 + 8,03 = 68,63$$

—————→ Tengah / Sedang

$$M - I.SD = 60,6 - 8,03 = 52,57$$

—————→ Bawah / Rendah

**Tabel 4.7**  
**Frekuensi Hasil Angket Kreativitas Siswa kelas IV A**

No	Nilai Pretest	Katagori	Frekuensi	%
1	68,63– ke atas	Atas / Tinggi	4	14 %
2	68,63 - 52,57	Tengah / sedang	18	64 %
3	52,57 – ke bawah	Bawah / Rendah	6	21 %
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100 %</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV A*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah % data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (14 %), 18 siswa dikelompok tengah tau sedang (64 %) dan 6 siswa dikelompok bawah atau rendah (21 %)

b. Hasil nilai angket kelas IVB

**Tabel 4.8**  
**Hasil Nilai Angket Siswa Kelas IVB**

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X <sup>2</sup>	X	X <sup>2</sup>	Interpretasi
1	A <sub>1</sub>	75	75	5625	10,8	116,64	T
2	A <sub>2</sub>	70	70	4900	5,8	33,64	S
3	A <sub>3</sub>	66	66	4356	1,8	3,24	S
4	A <sub>4</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
5	A <sub>5</sub>	58	58	3364	-6,2	38,44	S
6	A <sub>6</sub>	50	50	2500	-14,2	201,64	R
7	A <sub>7</sub>	75	75	5625	10,8	116,64	T

8	A <sub>8</sub>	70	70	4900	5,8	33,64	S
9	A <sub>9</sub>	66	66	4356	1,8	3,24	S
10	A <sub>10</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
11	A <sub>11</sub>	58	58	3364	-6,2	38,44	S
12	A <sub>12</sub>	50	50	2500	14,2	201,64	R
13	A <sub>13</sub>	75	75	5625	10,8	116,64	T
14	A <sub>14</sub>	70	70	4900	5,8	33,64	S
15	A <sub>15</sub>	66	66	4356	1,8	3,24	S
16	A <sub>16</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
17	A <sub>17</sub>	58	58	3364	-6,2	38,44	S
18	A <sub>18</sub>	75	75	5625	10,8	116,64	T
19	A <sub>19</sub>	70	70	4900	5,8	33,64	S
20	A <sub>20</sub>	66	66	4356	1,8	3,24	S
21	A <sub>21</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
22	A <sub>22</sub>	58	58	3364	-6,2	38,44	S
23	A <sub>23</sub>	66	66	4356	1,8	3,24	S
24	A <sub>24</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
25	A <sub>25</sub>	58	58	3364	-6,2	38,44	S
26	A <sub>26</sub>	66	66	4356	1,8	3,24	S
27	A <sub>27</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
28	A <sub>28</sub>	62	62	3844	-2,2	4,84	S
			$\Sigma =$ 1800	$\Sigma =$ 116964	$\Sigma =$	$\Sigma =$ 1249,92	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nma responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang di peroleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai X*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nnilai X<sup>2</sup>*

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya ( $X$ ) yang diketahui dari  $X$   
 $= X - x (= \sum f_x / N)$

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya  
 $X^2$

Kolom 8 adalah interpretasi ( $T = Tinggi, S = Sedang, R = Rendah$   
 selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna  
 mencari mean rata-rata ( $X$ ). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai  
 berikut:

**Tabel 4.9**

**Perhitungan Nilai Mean Angket Siswa Kelas IVB**

No	X	F	XF
1	75	4	300
2	70	4	280
3	66	6	396
4	62	7	434
5	58	5	290
6	50	2	100
Jumlah		28	1800

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (X)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)*

$$X = \frac{\sum x^2}{N} = \frac{1800}{28} = 64,2$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1249,92}{28}} = \sqrt{44,64} = 6,68$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah  
 dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas / Tinggi

$$M + I.SD = 64,2 + 6,68 = 70,88$$

—————→ Tengah / Sedang

$$M - I.SD = 64,2 - 6,68 = 57,52$$

—————→ Bawah / Rendah

**Tabel 4.10**

**Frekuensi Hasil Angket Siswa kelas IV B**

No	Nilai Pretest	Katagori	Frekuensi	%
1	70,88 – ke atas	Atas / Tinggi	4	14 %
2	70,88 - 57,52	Tengah / sedang	22	79 %
3	57,52 – ke bawah	Bawah / Rendah	2	7 %
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100 %</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV B*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah % data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV B, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (14 %), 22 siswa dikelompok tengah tau sedang (79 %) dan 2 siswa dikelompok bawah atau rendah (7 %).

## 2. Deskripsi Hasil Nilai Pretest kelas IVA dan IVB

Adapun hasil pretest terhadap hasil belajar IPS yang dilakukan sebagai berikut:

### a. Kelas IV A (Model Konvensional)

**Tabel 4.11**  
**Hasil Pretest Siswa IVA**

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y <sup>2</sup>	Y	Y <sup>2</sup>	Interpretasi
1	A <sub>1</sub>	70	70	4900	13,39	179,2921	T
2	A <sub>2</sub>	65	65	4225	8,39	70,3921	T
3	A <sub>3</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
4	A <sub>4</sub>	55	55	3025	-1,61	2,5921	S
5	A <sub>5</sub>	50	50	2500	6,61	43,6921	S
6	A <sub>6</sub>	45	45	2025	-11,61	134,7921	R
7	A <sub>7</sub>	70	70	4900	13,39	179,2921	T
8	A <sub>8</sub>	65	65	4225	8,39	70,3921	T
9	A <sub>9</sub>	65	65	4225	8,39	70,3921	T
10	A <sub>10</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
11	A <sub>11</sub>	55	55	3025	-1,61	2,5921	S
12	A <sub>12</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
13	A <sub>13</sub>	55	55	3035	-1,61	2,5921	S
14	A <sub>14</sub>	45	45	2025	-11,61	134,7921	R
15	A <sub>15</sub>	50	50	2500	-6,61	43,6921	S
16	A <sub>16</sub>	45	45	2025	-11,61	134,7921	R
17	A <sub>17</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
18	A <sub>18</sub>	65	65	4225	8,39	70,3921	T
19	A <sub>19</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
20	A <sub>20</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S

21	A <sub>21</sub>	55	55	3025	-1,61	2,5921	S
22	A <sub>22</sub>	45	45	2025	-11,61	134,7921	R
23	A <sub>23</sub>	50	50	2500	-6,61	43,6921	S
24	A <sub>24</sub>	55	55	3025	-1,61	2,5921	S
25	A <sub>25</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
26	A <sub>26</sub>	60	60	3600	3,39	11,4921	S
27	A <sub>27</sub>	50	50	2500	-6,61	43,6921	S
28	A <sub>28</sub>	50	50	2500	-6,61	43,6921	S
			$\Sigma Y =$ <b>1585</b>	$\Sigma Y^2$ <b>=91225</b>		$\Sigma Y^2$ <b>1502,6788</b>	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang di peroleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai Y*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai Y<sup>2</sup>*

*kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (Y) yang diketahui dari  $Y = Y - y(\ = \sum fx / N)$*

*kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya Y<sup>2</sup>*

*kolom 8 adalah interpretasi (T = Tinggi, S = Sedang, R = Rendah*

selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (Y). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12**

**Perhitungan Nilai Mean Pretest Siswa Kelas IV A**

No	Y	F	FY
1	70	2	140
2	65	4	260
3	60	8	480
4	55	5	275

5	50	5	250
6	45	4	180
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>1585</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (Y)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)*

$$\bar{X} = \frac{\sum y^2}{N} = \frac{1585}{28} = 56,61$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1502,68}{28}} = \sqrt{53,67} = 7,33$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas / Tinggi

$$M + I.SD = 5,61 + 7,33 = 63,94$$

—————→ Tengah / Sedang

$$M - I.SD = 56,61 - 7,33 = 49,28$$

—————→ Bawah / Rendah

**Tabel 4.13**

**Frekuensi Hasil Pretest Siswa kelas IVA**

No	Nilai Pretest	Katagori	Frekuensi	%
1	63,94 – ke atas	Atas / Tinggi	6	21,4 %
2	63,94 - 49,28	Tengah / sedang	18	64,3 %
3	49,28 – ke bawah	Bawah / Rendah	4	14,3 %
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100 %</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor*

Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV A

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah % data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV A, terdapat: 6 siswa dikelompok atas/tinggi (21,4 %), 18 siswa dikelompok tengah tau sedang (64,3 %) dan 4 siswa dikelompok bawah atau rendah (14,3 %)

Berdasarkan analisis *pretest* kedua kelas tersebut, untuk mengetahui apakah penelitian bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas *pretest*.

b. Kelas IVB (*Model Role Playing*)

**Tabel 4.14**  
**Hasil Pretest Siswa IVB**

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X <sup>2</sup>	X	X <sup>2</sup>	Interpretasi
1	A <sub>1</sub>	72	72	5184	9,1	82,81	T
2	A <sub>2</sub>	70	70	4900	7,1	50,41	T
3	A <sub>3</sub>	65	65	4225	2,1	4,41	S
4	A <sub>4</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
5	A <sub>5</sub>	61	61	3721	-1,9	3,61	S
6	A <sub>6</sub>	57	57	3249	-5,9	34,81	S
7	A <sub>7</sub>	53	53	2809	-9,9	98,01	R
8	A <sub>8</sub>	72	72	5184	9,1	82,81	T
9	A <sub>9</sub>	70	70	4900	7,1	50,41	T
10	A <sub>10</sub>	70	70	4900	7,1	50,41	T
11	A <sub>11</sub>	65	65	4225	2,1	4,41	S

12	A <sub>12</sub>	65	65	4225	2,1	4,41	S
13	A <sub>13</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
14	A <sub>14</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
15	A <sub>15</sub>	61	61	3721	-1,9	3,61	S
16	A <sub>16</sub>	61	61	3721	-1,9	3,61	S
17	A <sub>17</sub>	57	57	3249	-5,9	34,81	S
18	A <sub>18</sub>	57	57	3249	-5,9	34,81	S
19	A <sub>19</sub>	53	53	2809	-9,9	98,01	R
20	A <sub>20</sub>	70	70	4900	7,1	50,41	T
21	A <sub>21</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
22	A <sub>22</sub>	61	61	3721	-1,9	3,61	S
23	A <sub>23</sub>	57	57	3249	-5,9	34,81	S
24	A <sub>24</sub>	53	53	2809	-9,9	98,01	R
25	A <sub>25</sub>	70	70	4900	7,1	50,41	T
26	A <sub>26</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
27	A <sub>27</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
28	A <sub>28</sub>	63	63	3969	0,1	0,01	S
			1761	111633		878,68	

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang di peroleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai X*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai X<sup>2</sup>*

*kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (X) yang diketahui dari X*

$$= X - x \left( = \frac{\sum fx}{N} \right)$$

*kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya X<sup>2</sup>*

*kolom 8 adalah interpretasi (T = Tinggi, S = Sedang, R = Rendah*

selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari meanrata-rata ( $\bar{X}$ ). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.15**

**Perhitungan Nilai Mean *Pretest* Siswa Kelas IV B**

No	X	F	FX
1	72	2	144
2	70	5	350
3	65	3	195
4	63	7	441
5	61	4	244
6	57	4	288
7	53	3	159
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>1761</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (X)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)*

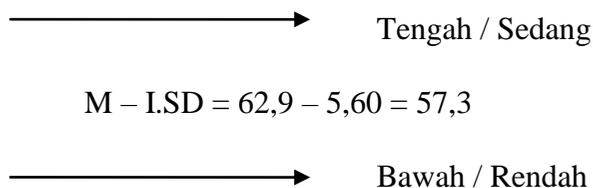
$$\bar{X} = \frac{\sum x^2}{N} = \frac{1761}{28} = 62,9$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{878,68}{28}} = \sqrt{31,38} = 5,60$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas / Tinggi

$$M + I.SD = 62,9 + 5,60 = 68,5$$



**Tabel 4.16**  
**Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa kelas IV B**

No	Nilai Pretest	Katagori	Frekuensi	%
1	68,5– ke atas	Atas / Tinggi	7	25 %
2	68,5- 57,3	Tengah / sedang	18	64 %
3	57,3– ke bawah	Bawah / Rendah	3	11 %
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100 %</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV B*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah % data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV B, terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (25 %), 18 siswa dikelompok tengah tau sedang (64 %) dan 3 siswa dikelompok bawah atau rendah (11 %).

### 3. Deskripsi hasil nilai *Posttest* kelas IVA dan IVB

Hasil *Posttest* merupakan rumusan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hasil test merupakan hasil belajar IPS yang akan dianalisis, yaitu:

- a. Kelas IVA (Model Konvesional)

**Tabel 4.17**  
**Hasil Posttest Siswa IV A**

No	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y <sup>2</sup>	Y	Y <sup>2</sup>	Interpretasi
1	A <sub>1</sub>	78	78	6084	10,6	112,36	T
2	A <sub>2</sub>	73	73	5329	5,6	31,36	S
3	A <sub>3</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
4	A <sub>4</sub>	66	66	4356	-1,4	1,96	S
5	A <sub>5</sub>	61	61	3721	-6,4	40,96	S
6	A <sub>6</sub>	55	55	3025	-12,4	153,76	R
7	A <sub>7</sub>	78	78	6084	10,6	112,36	T
8	A <sub>8</sub>	73	73	5329	5,6	31,36	S
9	A <sub>9</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
10	A <sub>10</sub>	66	66	4356	-1,4	1,96	S
11	A <sub>11</sub>	61	61	3721	-6,4	40,96	S
12	A <sub>12</sub>	55	55	3025	-12,4	153,76	R
13	A <sub>13</sub>	78	78	6084	10,6	112,36	T
14	A <sub>14</sub>	73	73	5329	5,6	31,36	S
15	A <sub>15</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
16	A <sub>16</sub>	66	66	4356	-1,4	1,96	S
17	A <sub>17</sub>	61	61	3721	-6,4	40,96	S
18	A <sub>18</sub>	55	55	3025	-12,4	153,76	R
19	A <sub>19</sub>	73	73	5329	5,6	31,36	S
20	A <sub>20</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
21	A <sub>21</sub>	66	66	4356	-1,4	1,96	S
22	A <sub>22</sub>	55	55	3025	-12,4	153,76	R
23	A <sub>23</sub>	73	73	5329	5,6	31,36	S
24	A <sub>24</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
25	A <sub>25</sub>	66	66	4356	-1,4	1,96	S

26	A <sub>26</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
27	A <sub>27</sub>	66	66	4356	-1,4	1,96	S
28	A <sub>28</sub>	70	70	4900	2,6	6,76	S
K			$\Sigma Y =$ <b>1888</b>	$\Sigma Y^2 =$ <b>128596</b>		$\Sigma Y^2 =$ <b>1280,8</b>	

K

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang di peroleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai Y*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai Y<sup>2</sup>*

*kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (Y) yang diketahui dari Y =*

*y ( =  $\sum f_x / N$ )*

*kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya Y<sup>2</sup>*

*kolom 8 adalah interpretasi (T = Tinggi, S = Sedang, R = Rendah*

selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari

mean rata-rata (Y). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.18**

**Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas IV A**

No	Y	F	FY
1	78	3	234
2	73	5	365
3	70	7	490
4	66	6	396
5	61	3	183
6	55	4	220
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>1888</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah penomoran*

Kolom 2 adalah nilai (Y)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum y^2}{N} = \frac{1888}{28} = 67,4$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1280,8}{28}} = \sqrt{45,74} = 6,77$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas / Tinggi

$$M + I.SD = 67,7 + 6,77 = 74,17$$

—————→ Tengah / Sedang

$$M - I.SD = 67,7 - 6,77 = 60,63$$

—————→ Bawah / Rendah

**Tabel 4.19**

**Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa kelas IV A**

No	Nilai Pretest	Katagori	Frekuensi	%
1	74,17– ke atas	Atas / Tinggi	3	11 %
2	74,17 - 60,63	Tengah / sedang	21	75 %
3	60,63 – ke bawah	Bawah / Rendah	4	14 %
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100 %</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV A*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah % data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IVA, terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (11 %), 21 siswa dikelompok tengah tau sedang (75 %) dan 4 siswa dikelompok bawah atau rendah ( 14 %)

b. Kelas IVB (Model *Role Playing*)

**Tabel 4.20**  
**Hasil *Posttest* Siswa IVB**

No	Nama	Skor	Nilai (X)	X <sup>2</sup>	X	X <sup>2</sup>	Interpretasi
1	A <sub>1</sub>	90	90	8100	11,93	142,3249	T
2	A <sub>2</sub>	85	85	7225	6,93	48,0249	S
3	A <sub>3</sub>	80	80	6400	1,93	3,7249	S
4	A <sub>4</sub>	75	75	5625	-3,07	9,4249	S
5	A <sub>5</sub>	66	66	4356	-12,07	145,6849	R
6	A <sub>6</sub>	61	61	3721	-17,07	291,3849	R
7	A <sub>7</sub>	90	90	8100	11,93	142,3249	T
8	A <sub>8</sub>	85	85	7225	6,93	48,0249	S
9	A <sub>9</sub>	80	80	6400	1,93	3,7249	S
10	A <sub>10</sub>	75	75	5625	-3,07	9,4249	S
11	A <sub>11</sub>	66	66	4356	-12,07	145,6849	R
12	A <sub>12</sub>	61	61	3721	-17,07	291,3849	R
13	A <sub>13</sub>	90	90	8100	11,93	142,3249	T
14	A <sub>14</sub>	85	85	7225	6,93	48,0249	S
15	A <sub>15</sub>	80	80	6400	1,93	3,7249	S
16	A <sub>16</sub>	75	75	5625	-3,07	9,4249	S
17	A <sub>17</sub>	66	66	4356	-12,07	145,6849	R
18	A <sub>18</sub>	61	61	3721	-17,07	291,3849	R
19	A <sub>19</sub>	90	90	8100	11,93	142,3249	T

20	A <sub>20</sub>	85	85	7225	6,93	48,0249	S
21	A <sub>21</sub>	80	80	6400	1,93	3,7249	S
22	A <sub>22</sub>	75	75	5625	-3,07	9,4249	S
23	A <sub>23</sub>	85	85	7225	-6,93	48,0249	S
24	A <sub>24</sub>	80	80	6400	-1,93	3,7249	S
<del>K</del> <sub>25</sub>	A <sub>25</sub>	75	75	5625	-3,07	9,4249	S
<del>K</del> <sub>26</sub>	A <sub>26</sub>	85	85	7225	-6,93	48,0249	S
<sup>e</sup> <sub>27</sub>	A <sub>27</sub>	80	80	6400	1,93	3,7249	S
<sup>t</sup> <sub>28</sub>	A <sub>28</sub>	80	80	6400	1,93	3,7249	S
<sup>e</sup> <sub>r</sub>			$\Sigma X =$ <b>2186</b>	$\Sigma X^2 =$ <b>172906</b>		$\Sigma X^2 =$ <b>2241,8572</b>	

a

*Keterangan :*

*Kolom 1 adalah nomor responden*

*Kolom 2 adalah nama responden*

*Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang di peroleh siswa.*

*Kolom 4 adalah skor nilai X*

*Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai X<sup>2</sup>*

*kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (X) yang diketahui dari  $X = X - x$   
( =  $\sum f_x / N$ )*

*kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya X<sup>2</sup>*

*kolom 8 adalah interpretasi (T = Tinggi, S = Sedang, R = Rendah*

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.21**

**Perhitungan Nilai Mean Posttest Siswa Kelas IV B**

No	X	F	FX
1	90	4	360
2	85	6	510
3	80	7	560

4	75	5	375
5	66	3	198
6	61	3	183
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>2186</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah penomoran*

*Kolom 2 adalah nilai (X)*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)*

*Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)*

$$\bar{X} = \frac{\sum x^2}{N} = \frac{2186}{28} = 78,07$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2241,86}{28}} = \sqrt{80,07} = 8,95$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas / Tinggi

$$M + I.SD = 78,07 + 8,95 = 87,02$$

—————→ Tengah / Sedang

$$M - I.SD = 78,07 - 8,95 = 69,12$$

—————→ Bawah / Rendah

**Tabel 4.22**

**Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa kelas IV B**

No	Nilai <i>Posttest</i>	Katagori	Frekuensi	%
1	87,02 – ke atas	Atas / Tinggi	4	14,29 %
2	87,02 - 69,12	Tengah / sedang	18	64,29 %
3	69,12– ke bawah	Bawah / Rendah	6	21,42 %
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100 %</b>

*Keterangan:*

*Kolom 1 adalah nomor*

*Kolom 2 adalah pretest siswa kelas IV B*

*Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut*

*Kolom 4 adalah % data yang diketahui dari  $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$*

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas IV B, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (14,29 %), 18 siswa dikelompok tengah tau sedang (64,29 %) dan 6 siswa dikelompok bawah atau rendah (21,42 %).

### **C. Analisis Data**

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian, akan dilakukan uji pra syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

#### **1. Uji Pra Syarat**

i Uji Normalitas distribusi data angket

a. Uji Normalitas Angket IVA

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 73

Skor kecil : 47

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 73 - 47$$

$$= 26$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 28$$

$$= 1 + 3,3 (1, 447)$$

$$= 1 + 4,775$$

$$= 5,775 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{26}{6} \\ &= 4,33 \text{ (dibulatkan) } 5 \end{aligned}$$

**Tabel 4.23**

**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y**

No	Kelas	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	F.Yi	F.Yi <sup>2</sup>
1	45 – 49	2	47	2209	94	4418
2	50 – 54	4	52	2704	208	10816
3	55 – 59	6	57	3249	342	19494
4	60 – 64	7	62	3844	434	26908
5	65 – 69	5	67	4489	335	22445
6	70 – 74	4	72	5184	288	20736
	$\Sigma$	<b>28</b>		<b>21679</b>	<b>1701</b>	<b>104.817</b>

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini kelas kontrol, maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5) Mencari mean dengan rumus

$$X = \frac{\Sigma fy}{n}$$

$$= \frac{1701}{28}$$

$$= 60,8$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FYi^2 - (FYi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 104817 - (1701)^2}{28 \cdot (27)}} \\ &= \sqrt{\frac{2934876 - 2893401}{756}} \\ &= \sqrt{\frac{41475}{756}} = \sqrt{54,86} = 7,41 \end{aligned}$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 44,5 , 49,5 , 54,5 , 59,5 , 64,5 , 69,5 , 73,5,

b. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{44,5 - 60,8}{8,55} = \frac{16,3}{7,41} = 2,19$$

$$Z_2 = \frac{49,5 - 60,8}{7,41} = \frac{-11,3}{7,41} = -1,52$$

$$Z_3 = \frac{54,5 - 60,8}{7,41} = \frac{-6,3}{7,41} = 0,85$$

$$Z_4 = \frac{59,5-60,8}{7,41} = \frac{-1,3}{7,41} = 0,18$$

$$Z_5 = \frac{64,5-60,8}{7,41} = \frac{3,7}{7,41} = 0,49$$

$$Z_6 = \frac{69,5-60,8}{7,41} = \frac{8,7}{7,41} = 1,17$$

$$Z_7 = \frac{73,5-60,8}{7,41} = \frac{12,7}{7,14} = 1,71$$

c. Mencari luas O-Z dari tabel kurval normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4857, 0,4357, 0,3023, 0,0714, 0,1879, 0,3790, 0,4564

d. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4857 - 0,4357 = 0,05$$

$$0,4357 - 0,3023 = 0,13$$

$$0,3023 - 0,0714 = 0,23$$

$$0,0714 + 0,1879 = 0,26$$

$$0,1879 - 0,3790 = 0,19$$

$$0,3790 - 0,4564 = 0,08$$

e. Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=28)

$$0,05 \times 28 = 1,4$$

$$0,13 \times 28 = 3,64$$

$$0,23 \times 28 = 6,44$$

$$0,26 \times 28 = 7,28$$

$$0,19 \times 28 = 5,32$$

$$0,08 \times 28 = 2,24$$

**Tabel 4.24**

**Frekuensi yang Diharapkan**

**Dari Hasil Pengamatan ( $f_o$ ) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	44,5	2,19	0,4857	0,05	1,4	2
2	49,5	1,52	0,4357	0,13	3,64	4
3	54,5	0,85	0,3023	0,23	6,44	6
4	59,5	0,18	0,0714	0,26	7,28	7
5	64,5	0,49	0,1879	0,19	5,32	5
6	69,5	1,17	0,3790	0,08	2,24	4
$\Sigma$	<b>73,5</b>	<b>1,71</b>	<b>0,4564</b>			<b>28</b>

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t} \\
 &= \frac{(2 - 1,4)^2}{1,4} + \frac{(4 - 3,64)^2}{3,64} + \frac{(6 - 6,44)^2}{6,44} + \frac{(7 - 7,28)^2}{7,28} + \\
 &\quad \frac{(5 - 5,32)^2}{5,32} + \frac{(4 - 2,24)^2}{2,24} \\
 &= 0,257 + 0,036 + 0,030 + 0,011 + 0,020 + 1,383 = 1,737
 \end{aligned}$$

## b. Uji Normalitas angket IVB

## 1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 75

Skor kecil : 50

## 2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 75 - 50$$

$$= 25$$

## 3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 28$$

$$= 1 + 3,3 (1, 447)$$

$$= 1 + 4,775$$

$$= 5,775 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

## 4) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{25}{6}$$

$$= 4,16 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 4$$

Tabel 4.25

## Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	F.Xi	F.Xi <sup>2</sup>
1	50 - 53	2	51,5	2652,25	103	5304,5

2	54 – 57	-	-	-	-	-
3	58 – 61	5	59,5	3540,25	297,5	17701,25
4	62 – 65	7	63,5	4032,25	444,5	28225,75
5	66 – 69	6	67,5	4556,25	405	27337,5
6	77 – 73	4	71,5	5112,25	286	20449
7	74 – 77	4	75,5	5700,25	302	22801
	$\Sigma$	<b>28</b>		<b>25593,5</b>	<b>1838</b>	<b>121819</b>

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini kelas eksperimen, maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\Sigma fy}{n} \\ &= \frac{1838}{28} \\ &= 65,6 \end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma FXi^2 - (FXi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 121819 - (1838)^2}{28 \cdot (28-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{3410932 - 3378244}{756}} \\ &= \sqrt{\frac{32688}{756}} = \sqrt{43,24} = 6,58 \end{aligned}$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

- a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 49,5, 57,5, 61,5, 65,5, 69,5, 73,5, 76,5
- b. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 65,6}{6,58} = \frac{-16,1}{6,58} = -2,45$$

$$Z_2 = \frac{57,5 - 65,6}{6,58} = \frac{-8,1}{6,58} = -1,23$$

$$Z_3 = \frac{61,5 - 65,6}{6,58} = \frac{-4,1}{6,58} = -0,62$$

$$Z_4 = \frac{65,5 - 65,6}{6,58} = \frac{-0,1}{6,58} = 0,02$$

$$Z_5 = \frac{69,5 - 65,6}{6,58} = \frac{3,9}{6,58} = 0,60$$

$$Z_6 = \frac{73,5 - 65,6}{6,58} = \frac{7,9}{6,58} = 1,20$$

$$Z_7 = \frac{76,5 - 65,6}{6,58} = \frac{10,9}{6,58} = 1,66$$

- c. Mencari luas O-Z dari tabel kurval normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4929, 0,3907, 0,2324, 0,0080, 0,2257, 0,3849, 0,4515
- d. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan

seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4929 - 0,3907 = 0,1022$$

$$0,3907 - 0,2324 = 0,1583$$

$$0,2324 - 0,0080 = 0,2244$$

$$0,0080 + 0,2257 = 0,2337$$

$$0,2257 - 0,3849 = 0,1592$$

$$0,3849 - 0,4515 = 0,0666$$

- e. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n=28$ )

$$0,1022 \times 28 = 2,86$$

$$0,1583 \times 28 = 4,43$$

$$0,2244 \times 28 = 6,28$$

$$0,2337 \times 28 = 6,54$$

$$0,1592 \times 28 = 4,46$$

$$0,0666 \times 28 = 1,86$$

**Tabel 4.26**

**Frekuensi yang Diharapkan**

**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	49,5	2,45	0,4929	0,10222	2,86	2
2	57,5	1,23	0,3907	0,1583	4,43	5

3	61,5	0,62	0,2324	0,2244	6,28	7
4	65,5	0,02	0,0080	0,2337	6,54	6
5	69,5	0,60	0,2257	0,1592	4,46	4
6	73,5	1,20	0,3849	0,666	1,86	4
$\Sigma$	76,5	1,66	0,4515			<b>28</b>

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(fo - ft)^2}{ft} \\
 &= \frac{(2 - 2,86)^2}{2,86} + \frac{(5 - 4,43)^2}{4,43} + \frac{(7 - 6,28)^2}{6,28} + \frac{(6 - 6,54)^2}{6,54} + \\
 &\quad \frac{(4 - 4,46)^2}{4,46} + \frac{(4 - 1,86)^2}{1,6} \\
 &= 0,26 + 0,07 + 0,08 + 0,04 + 0,05 + 2,46 = 2,96
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  maka distribusi pada taraf signifikansi  $db = k - 3 = 6 - 3 = 3 = 0,05$  didapatkan  $X^2_{tabel} = 7,815$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *angket* kelas IVA memiliki  $X^2_{hitung} = 1,737$ , sedangkan perhitungan uji normalitas *angket* kelas IVB memiliki  $X^2_{hitung} = 2,96$ . Dari hasil tersebut ternyata variabel  $X_1$  maupun variabel  $X_2$  memiliki nilai  $X^2_{hitung}$

lebih kecil dari nilai  $X^2_{\text{tabel}}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel  $X_1$  dan data variabel  $X_2$  dinyatakan berdistribusi normal.

ii. Uji normalitas Posttest

a. Uji normalitas Posttest IVA

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 78

Skor kecil : 55

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = 78 - 55$$

$$= 23$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 28$$

$$= 1 + 3,3 (1,447)$$

$$= 1 + 4,775$$

$$= 5,775 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{23}{6}$$

$$= 3,83 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 4$$

**Tabel 4.27****Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas	F	Yi	Yi <sup>2</sup>	F.Yi	F.Yi <sup>2</sup>
1	55 – 58	4	56,5	3192	226	12,768
2	59 – 62	3	60,5	3660	181,5	10,980
3	63 – 66	6	64,5	4160	387	24,960
4	67 – 70	7	68,5	4692	479,5	32,844
5	71 – 74	5	72,5	5257	362,5	26,285
6	75 – 78	3	76,5	5852	229,5	17,556
	$\Sigma$	<b>28</b>	<b>399</b>	<b>26,813</b>	<b>1866</b>	<b>125,393</b>

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini kelas eksperimen, maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum fx}{n} \\
 &= \frac{1886}{28} = 66,6
 \end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum FXi^2 - (FXi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{28 \cdot 125393 - (1866)^2}{28 \cdot (28-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{3511004 - 3481956}{756}}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{\frac{29,048}{756}} = \sqrt{38,4} = 6,20$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 54,5 , 58,5 ,62,5 , 66,5 , 70,5 , 74,5 , 77,5

b. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{54,5 - 66,6}{6,20} = \frac{-12,1}{6,20} = 1,96$$

$$Z_2 = \frac{58,5 - 66,6}{6,20} = \frac{-8,1}{6,20} = 1,30$$

$$Z_3 = \frac{62,5 - 66,6}{6,20} = \frac{-4,1}{6,20} = 0,67$$

$$Z_4 = \frac{66,5 - 66,6}{6,20} = \frac{-0,1}{6,20} = 0,01$$

$$Z_5 = \frac{70,5 - 66,6}{6,20} = \frac{3,9}{6,20} = 0,62$$

$$Z_6 = \frac{74,5 - 66,6}{6,20} = \frac{7,9}{6,20} = 1,27$$

$$Z_7 = \frac{77,5 - 73,6}{6,20} = \frac{3,9}{6,20} = 0,62$$

c. Mencari luas O-Z dari tabel kurval normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4750, 0,4032, 0,2486, 0,0040, 0,2324, 0,3980, 0,0636

d. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4750 - 0,4032 = 0,0718$$

$$0,4032 - 0,2486 = 0,1546$$

$$0,2486 - 0,0040 = 0,2446$$

$$0,0040 + 0,2324 = 0,2364$$

$$0,2324 - 0,3980 = - 0,1656$$

$$0,3980 - 0,636 = - 0, 238$$

e. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n=28$ )

$$0,0718 \times 28 = 2,0104$$

$$0,1546 \times 28 = 4,3288$$

$$0,2446 \times 28 = 6,8488$$

$$0,2364 \times 28 = 6,6192$$

$$0,1656 \times 28 = 4,6368$$

$$0,238 \times 28 = 6,664$$

**Tabel 4.28**  
**Frekuensi yang Diharapkan**  
**Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	54,5	1,96	0,4750	0,0718	2,01	4
2	58,5	1,30	0,4032	0,1546	4,33	3
3	62,5	0,67	0,2486	0,2446	6,85	6
4	66,5	0,01	0,0040	0,2364	6,62	7
5	70,5	0,62	0,2324	0,1656	4,64	5
6	74,5	1,27	0,3980	0,238	6,67	3
$\Sigma$	<b>77,5</b>	<b>0,16</b>	<b>0,6,36</b>			<b>28</b>

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(fo - ft)^2}{ft} \\
 &= \frac{(4 - 2,01)^2}{2,01} + \frac{(3 - 4,33)^2}{4,33} + \frac{(6 - 6,85)^2}{6,85} + \frac{(7 - 6,62)^2}{6,82} + \\
 &\quad \frac{(5 - 4,64)^2}{4,64} + \frac{(3 - 6,67)^2}{6,67} \\
 &= 1,98 + 0,41 + 0,11 + 1,14 + 0,03 + 2,02 \\
 &= 5,69
 \end{aligned}$$

b. Uji Normalitas Posttest *IVB*

1) Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 90

Skor kecil : 61

2) Menentukan rentangan (R)

$$\begin{aligned} R &= 90 - 61 \\ &= 29 \end{aligned}$$

3) Menentukan banyaknya kelas

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 28 \\ &= 1 + 3,3 (1, 447) \\ &= 1 + 4,775 \\ &= 5,775 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 6 \end{aligned}$$

4) Menentukan panjang kelas

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{29}{6} \\ &= 4,83 \text{ (dibulatkan)} \\ &= 5 \end{aligned}$$

**Tabel 4.29**

**Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X**

No	Kelas	F	Xi	Xi <sup>2</sup>	F.Xi	F.Xi <sup>2</sup>
1	61 – 65	3	63	3969	189	11907
2	66 – 70	3	68	4624	204	13872
3	71- 75	5	73	5329	365	26645

4	76 – 80	7	78	6088	546	42616
5	81 – 85	6	83	6889	498	41334
6	86 – 90	4	88	7744	352	30976
	$\Sigma$	<b>28</b>		<b>34643</b>	<b>2154</b>	<b>167350</b>

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini kelas eksperimen, maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5) Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\Sigma fx}{n} \\ &= \frac{2154}{28} \\ &= 76,9 \end{aligned}$$

6) Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma FXi^2 - (FXi)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 167350 - (2154)^2}{28 \cdot (28-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{4685800 - 4639716}{756}} \\ &= \sqrt{\frac{46084}{756}} = \sqrt{60,96} = 7,80 \end{aligned}$$

7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut :

a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 60,5 , 65,5 , 70,5 , 75,5 , 80,5 , 85,5 , 89,5

b. Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kela} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{60,5 - 76,9}{7,80} = \frac{-10,3}{7,80} = -2,10$$

$$Z_2 = \frac{65,5 - 76,9}{7,80} = \frac{-7,3}{7,80} = -1,46$$

$$Z_3 = \frac{70,5 - 76,9}{7,80} = \frac{-4,3}{7,80} = -0,82$$

$$Z_4 = \frac{75,5 - 76,9}{7,80} = \frac{-1,3}{7,80} = -0,18$$

$$Z_5 = \frac{80,5 - 76,9}{7,80} = \frac{1,7}{7,80} = 0,46$$

$$Z_6 = \frac{85,5 - 76,9}{7,80} = \frac{4,7}{7,80} = 1,10$$

$$Z_7 = \frac{89,5 - 76,9}{7,80} = \frac{12,6}{7,80} = 1,62$$

c. Mencari luas O-Z dari tabel kurval normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4821, 0,4279, 0,2939, 0,0714, 0,1772, 0,3643, 0,4474

d. Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi angka

baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4821 - 0,4279 = 0,0542$$

$$0,4279 - 0,2939 = 0,134$$

$$0,2939 - 0,0714 = 0,223$$

$$0,0714 + 0,1772 = 0,249$$

$$0,1772 - 0,3643 = - 0,187$$

$$0,3643 - 0,4474 = 0,0831$$

- e. Mencari frekuensi yang diharapkan ( $F_e$ ) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n=28$ )

$$0,0542 \times 28 = 1,52$$

$$0,134 \times 28 = 3,75$$

$$0,223 \times 28 = 6,24$$

$$0,249 \times 28 = 6,97$$

$$0,187 \times 28 = 5,24$$

$$0,0831 \times 28 = 2,33$$

**Tabel 4.30**

**Frekuensi yang Diharapkan**

**Dari Hasil Pengamatan ( $F_o$ ) untuk Variabel X**

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap Kelas Interval	$F_e$	$F_o$
1	60,5	2,10	0,4821	0,0542	1,52	3

2	65,5	1,46	0,4279	0,134	3,75	3
3	70,5	0,82	0,2939	0,223	6,24	5
4	75,5	0,18	0,0714	0,249	6,97	7
5	80,5	0,46	0,1772	0,187	5,24	6
6	85,5	1,10	0,3643	0,0831	2,33	4
$\Sigma$	<b>89,5</b>	<b>1,62</b>	<b>0,4474</b>			<b>28</b>

Mencari Chi Kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ) dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_l^k \frac{(fo - ft)^2}{ft} \\
 &= \frac{(3 - 1,52)^2}{1,52} + \frac{(3 - 3,75)^2}{3,75} + \frac{(5 - 6,24)^2}{6,24} + \frac{(7 - 6,97)^2}{6,97} + \\
 &\quad \frac{(6 - 5,24)^2}{5,24} + \frac{(4 - 2,33)^2}{2,33} \\
 &= 1,441 + 0,15 + 0,246 + 0,001 + 0,1102 + 1,967 \\
 &= 3,9163 \text{ dibulatkan} \\
 &= 3,916
 \end{aligned}$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$  maka distribusi pada taraf signifikansi  $db = k - 3 = 6 - 3 = 3 = 0,05$  didapatkan  $X^2_{tabel} = 7,815$  dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  maka distribusi normal sebaliknya jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *posttest* kelas eksperimen (variabel  $X_1$ ) memiliki  $X^2_{hitung} = 3,916$ ,

sedangkan perhitungan uji normalitas *posttest* kelas kontrol (variabel  $Y_2$ ) memiliki  $Y^2_{hitung} = 5,69$ . Dari hasil tersebut ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $X^2_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

## B. Uji Homogenitas *Angket dan Posttest*

### a. Uji homogenitas angket

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* yang menggunakan kelas kontrol (Variabel Y) dan kelas eksperimen (X variabel Y) pada tabel 4.5 dan tabel 4.8, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

#### i. Nilai varian Kelas IVA

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{28 \cdot 104778 - (1698)^2}{28(28-1)} \\ &= \frac{2933784 - 2883204}{28(27)} = \frac{50580}{756} = 66,90 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{66,90} = 8,18$$

#### i. Nilai varian Kelas IVA

$$S_1^2 = \frac{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{28 \cdot 116964 - (1800)^2}{28(28-1)}$$

$$= \frac{3274992 - 3240000}{28(27)} = \frac{34992}{756} = 46,29$$

$$S_1 = \sqrt{46,29} = 6,80$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian angket kelas IVA = 8,18 dan nilai varian angket kelas IVB = 6,80 . Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah varian  $X_2$  dan varian terkecil varian  $X_1$ . sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{8,18}{6,80} = 1,20$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = n_a - 1$   $dk_{penyebut} = n_b - 1$ . Apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan  $F_{hitung} = 1,20$ . Selanjutnya nilai  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = 27$  dan  $dk_{penyebu} = 27$ , karena db pembilang 27 pada taraf 5% tidak ditemukan yang ada hanya 26 da 28 maka  $F_{tabel}$  diambil di tengah  $(1,92 + 1,925 : 2)$  maka nilai  $F_{tabel} = 1,922$ . Ternyata nilai  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$   $1,20 \leq 1,922$ . Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen

b. Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* kelas IVB (Variabel  $X_1$ ) dan kelas Konvensional (variabel  $X_2$ ) pada tabel 4.17 dan tabel 4.20, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

i. Nilai varian kelas IVA :

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)} = \frac{28 \cdot 128596 - (1888)^2}{28(28-1)} \\ &= \frac{3600688 - 3564544}{28(27)} = \frac{36,144}{756} \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{47,80} = 6,91$$

ii. Nilai varian kelas IVB :

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)} = \frac{28 \cdot 172906 - (2186)^2}{28(28-1)} \\ &= \frac{4841368 - 4778596}{28(27)} = \frac{62772}{756} = \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{83,031} = 9,11$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian IVA = 6,91 dan nilai varian IVB = 9,11. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah varian  $X_1$  dan varian terkecil varian  $X_2$ . sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{9,11}{6,91} = 1,32$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = n_a - 1$   $dk_{penyebut} = n_b - 1$ . Apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan  $F_{hitung} = 1,85$ . Selanjutnya nilai  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $dk_{pembilang} = 27$  dan  $dk_{penyebut} = 27$ , karena db pembilang 27 pada taraf 5% = 1,93 tidak ditemukan yang ada hanya 24 dan 30 maka  $F_{tabel}$  diambil di tengah (1,95 + 1,90 : 2) maka nilai  $F_{tabel} = 1,925$ . Ternyata nilai  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  ( $1,85 \leq 1,93$ ). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen

## 2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan tingkat keaktifan belajar siswa. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.31**

**Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa SDN 66 Kota Bengkulu**

### Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar

Model Pembelajaran	Kreativitas	Mean	Std. Deviation	N
Model Konvensional	Rendah	58.00	3.286	6
	Sedang	69.50	2.834	18
	Tinggi	72.25	11.500	4
	Total	67.43	6.914	28
Model Role Playing	Rendah	61.00	.000	2
	Sedang	78.77	6.654	22
	Tinggi	82.75	14.500	4
	Total	78.07	9.112	28
Total	Rendah	58.75	3.105	8
	Sedang	74.60	7.012	40
	Tinggi	77.50	13.352	8
	Total	72.75	9.647	56

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada 6 orang siswa yang diberikan model konvensional dan mempunyai kreativitas rendah mempunyai rata-rata 58,00 dan standar deviasi 3,286. Hasil belajar pada 18 orang siswa yang diberikan model konvensional dan mempunyai kreativitas sedang mempunyai rata-rata 69,50 dan standar deviasi 2,834. Hasil belajar pada 4 orang siswa yang diberikan model konvensional dan mempunyai kreativitas tinggi mempunyai rata-rata 72,25 dan standar deviasi 11,500.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada 2 orang siswa yang diberikan model role playing serta mempunyai kreativitas rendah mempunyai rata-rata 61,00 dan standar deviasi 0,000. Hasil belajar

pada 22 orang siswa yang diberikan model *role playing* serta mempunyai kreativitas sedang mempunyai rata-rata 78,77 dan standar deviasi 6,654. Hasil belajar pada 4 orang siswa yang diberikan metode model *role playing* serta mempunyai kreativitas tinggi mempunyai rata-rata 82,75 dan standar deviasi 14,500.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada 8 orang siswa yang mempunyai kreativitas rendah mempunyai rata-rata 58,75 dan standar deviasi 3,105. Hasil belajar pada 40 orang siswa yang mempunyai kreativitas sedang mempunyai rata-rata 74,60 dan standar deviasi 7,012. Hasil belajar pada 8 orang siswa yang mempunyai kreativitas tinggi mempunyai rata-rata 77,50 dan standar deviasi 13,352.

**Group Statistics**

Model Pembelajaran		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Metode Ceramah	28	67.43	6.914	1.307
	Model Role Playing	28	78.07	9.112	1.722

**Tabel 4.32**  
**Hasil Uji Anava 2 Jalur**  
**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2970,636 <sup>a</sup>	5	594,127	13,831	,000
Intercept	140662,242	1	140662,242	3274,469	,000
Model_Pembelajaran	409,093	1	409,093	9,523	,003
Kreativitas	1306,636	2	653,318	15,209	,000
Model_Pembelajaran * Kreativitas	58,424	2	29,212	,680	,511
Error	2147,864	50	42,957		
Total	301502,000	56			
Corrected Total	5118,500	55			

a. R Squared = ,580 (Adjusted R Squared = ,538)

Berdasarkan tabel 4.31 menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  dan nilai signifikansi dari tiga hipotesis awal yang diajukan sebelumnya. Selanjutnya nilai  $F_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan nilai  $F_{tabel}$ , sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1.  $F_{hitung} = 9,523$  dan taraf signifikansi 0,003. Sedangkan untuk  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 1 dan df penyebut 50 diperoleh nilai  $F_{tabel} 2,4056$ . Maka karena  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $9,523 \geq 2,4056$  dan taraf signifikansi  $\leq 0,05$  yaitu  $0,003 \leq 0,05$ ,  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa, maksudnya adalah ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan model *role playing* dengan model konvensional. ( **$H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak**)
2.  $F_{hitung} = 15,209$  dan taraf signifikansi 0,000. Sedangkan untuk  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 2 dan df penyebut 50 diperoleh nilai  $F_{tabel} 2,4056$ . Maka karena  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $15,209 \geq 2,4056$  dan taraf signifikansi  $\leq 0,05$  yaitu  $0,000 \leq 0,05$ ,  $H_a$  diterima sehingga dapat

disimpulkan bahawa ada perbezaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat kreativitas. (**H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak**)

3.  $F_{hitung} = 0,680$  dan taraf signifikansi  $0,511$ . Sedangkan untuk  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% serta df pembilang 2 dan df penyebut 50 diperoleh nilai  $F_{tabel} 2,4056$ . Maka karena  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  yaitu  $0,680 \leq 2,4056$  dan taraf signifikansi  $\leq 0,05$  yaitu  $0,511 \geq 0,05$ ,  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahawa tidak ada interaksi antara variabel model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa. (**H<sub>a</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> diterima**)

**Tabel 4.32 Hasil Uji Anava 2 Jalur Lanjutan**  
**Multiple Comparisons**

Dependent Variable: Hasil Belajar

LSD

(I) Kreativitas	(J) Kreativitas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Rendah	Sedang	-15,85*	2,538	,000	-20,95	-10,75
	Tinggi	-18,75*	3,277	,000	-25,33	-12,17
Sedang	Rendah	15,85*	2,538	,000	10,75	20,95
	Tinggi	-2,90	2,538	,259	-8,00	2,20
Tinggi	Rendah	18,75*	3,277	,000	12,17	25,33
	Sedang	2,90	2,538	,259	-2,20	8,00

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 42,957.

\*. The mean difference is significant at the 0,05 level.

Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas rendah dengan sedang adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , sedangkan antara kreativitas rendah dengan tinggi adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti ada perbezaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas rendah dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang dan tinggi.

Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas sedang dengan rendah adalah sebesar  $0,000 > 0,05$ , sedangkan antara kreativitas sedang dengan tinggi adalah sebesar  $0,259 > 0,05$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas sedang dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah dan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas sedang dengan siswa yang mempunyai kreativitas tinggi.

Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas tinggi dengan rendah adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , sedangkan antara kreativitas tinggi dengan sedang adalah sebesar  $0,259 > 0,05$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah dan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan peneliti yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat yang sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya untuk tes soal divalidkan oleh pakar ahli yaitu Bapak Een Syaputra, S. Pd., M. Pd dan angket kreativitas divalidkan dengan menggunakan uji validitas. Setelah di validkan soal dan angket kreativitas belajar dibagikan kepada kelas yang peneliti teliti.

Dalam penelitian ini menggunakan model *role playing* dengan model *konvensional* (ceramah). Model *Role Playing* merupakan cara bermain yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik.<sup>43</sup> Model *konvensional* (ceramah) merupakan metode ceramah, dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru didepan kelas tanpa menggunakan model atau alat peraga lainnya.

Indikator kreativitas yang digunakan penelitian adalah :

- a. Kelancaran yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai katagori
- b. Keluwesan yaitu mempunyai ide/gagasan yang beragam
- c. Keaslian yaitu mempunyai ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci<sup>44</sup>

Model *role playing* di ajarkan pada kelas IVB dan model *konvensional* (ceramah) pada kelas IVA. Sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan *pretest* dan angket kreativitas belajar terlebih dahulu. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi menyelesaikan soal pilihan ganda pada mata pelajaran IPS Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk memperkirakan pada bagian mana yang belum dikuasai oleh siswa pada soal pilihan ganda. Rata-rata *pretest* di kelas VA adalah 28 sedangkan di kelas VB 28.

Setelah dilakukan *pretest* baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan 6 kali pertemuan. 3 kali

---

<sup>43</sup> Ihat Hatimah, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Rizqi Press, 2014), h. 124

<sup>44</sup> Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h. 89

pertemuan di kelas IVB dan 3 kali pertemuan di kelas IVA. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *postest* dan angket kreativitas untuk mengukur kreaivitas dan hasil belajar.

Selanjutnya setelah dilaksanakan penelitian terkait hal tersebut serta melalui perhitungan dan analisa hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

1. Jawaban rumusan masalah pertama “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang di ajar dengan model *role playing* dengan model konvensional?

Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas rendah dengan sedang adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , sedangkan antara kreativitas rendah dengan tinggi adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas rendah dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang dan tinggi.

2. Jawaban rumusan masalah kedua “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas?

Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas sedang dengan rendah adalah sebesar  $0,000 > 0,05$ , sedangkan antara kreativitas sedang dengan tinggi adalah sebesar  $0,259 > 0,05$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas sedang dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah dan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas sedang dengan siswa yang mempunyai kreativitas tinggi.

3. Jawaban rumusan masalah ketiga “Apakah terdapat interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar?” Berdasarkan hasil uji lanjutan di atas diperoleh nilai p (Sig.) antara kreativitas tinggi dengan rendah adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , sedangkan antara kreativitas tinggi dengan sedang adalah sebesar  $0,259 > 0,05$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dengan siswa yang mempunyai kreativitas rendah dan tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dengan siswa yang mempunyai kreativitas sedang.

Sesuai dengan pembahasan diatas, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa. Mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian dimasa lampau. Jika ini diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka sangatlah tepat mengingat yang dipelajari di IPS juga terkait dengan kejadian masa lampau bukan hanya tentang lingkungan di sekitarnya. Selain itu model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Firosalia Kristin, *Meta analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ips*, (jurnal refleksi edukatika Universitas Kristen Satya Wacana : 2018)

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di SDN 66 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 9,523 \geq F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai p (Sig) sebesar  $0,003 \leq 0,05$ ,  $H_a$  yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang di ajar dengan model *role playing* dengan model konvensional.  **$H_a$  diterima  $H_0$  ditolak**

Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 15,209 \geq F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai p (Sig) sebesar  $0,000 \leq 0,05$ ,  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh terhadap perbedaan hasil belajar IPS pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas.  **$H_a$  diterima  $H_0$  ditolak**

Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh  $F_{hitung} = 0,680 \leq F_{tabel} = 2,4056$  dan nilai p (Sig) sebesar  $0,511 \leq 0,05$ ,  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh terhadap interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar.  **$H_0$  diterima  $H_a$  ditolak**

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru kelas khususnya pada bidang studi IPS, untuk dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajarannya yang dilaksanakan di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.
2. Kepada guru-guru di SD Negeri 66 Kota Bengkulu sebaiknya tetap menggunakan metode yang aktif dalam menumbuh kembangkan keaktifan belajar siswa siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk pemberian peringkat kelas maupun dalam bentuk yang lain.
3. Kepada siswa SD Negeri 66 kota Bengkulu untuk lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan kreativitas dan daya pikir kritis yang ada pada diri melalui metode pembelajaran yang disampaikan guru yang pernah diterapkan oleh peneliti di sekolah.
4. Perlu penelitian lanjutan dengan penyempurnaan metode pembelajaran aktif dan uji coba pada mata pelajaran lain agar metode pembelajaran aktif dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran di tingkat SD/MI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru, Iif, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Amin, Alfauzan. 2015. *Metode dan Model Pembelajaran Agama Islam*. IAIN Bengkulu : Vanda Marcon
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*: Jakarta : PT.Bumi Arkasa
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : PT.Bumi Aksara
- Hatimah, Ihat. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta PT. Rineka Cipta
- Jihat, Asep. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Lestari Eka Karunia & Yudhanegara Ridwan Mokhammad. 2015. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Mudjiono & Dimayati. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta Rineka Cipta
- Mundandar Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- QS. Al-Shod (38) : 29
- Rachmawati Yeni & Kurniati Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana
- Rusman. 2017. *Belajar Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Saondi Ondi dan Suheaman Aris. 2012. *Etika Profesi Keguruan*. Bandung : PT Refika Aditama
- Sanjaya Wina, 2006. *Startegi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Semiawan R. Conny. 2009. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta : PT Indeks
- Siswa Raport. 2019/2020. Kelas IV, SD Negeri 66 Kota Bengkulu
- Siregar Syofian .2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana
- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta

- Sudijono Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sohimin,Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Susanto Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana
- Syaiful Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Taniredja, Tukiran, dkk, 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta
- Uno B Hamzah. 2015. *Model Pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Yusuf Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitati dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana