

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI SD INPRES 51
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



OLEH

ELTISON AMBARAU

148620618048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)**

SORONG

2024

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI SD INPRES 51
KABUPATEN SORONG**

Skripsi

**Untuk memperoleh derajat sarjana pada
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**

**Di pertahangkan dalam ujian
Skripsi pada tanggal, 03 Mei 2024**

Oleh

Eltison Ambarau

Lahir

Di Balal (Kabupaten Raja Ampat)

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI SD INPRES 51
KABUPATEN SORONG**

NAMA : Eltison Ambarau

NIM : 148620618048

Telah disetujui tim pembimbing

Pada... 8. November 2023

Pembimbing I

Syams Kusumaningrum, M.Pd.I,

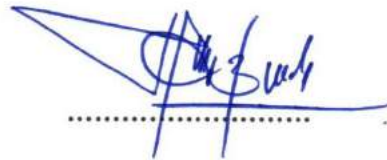
NIDN. 1429019001



Pembimbing II

Mukhlas Triono, M.Pd,

NIDN. 1223118701



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyampaikan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 03 Mei 2024

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eltison Ambarau', with a stylized flourish at the end.

Eltison Ambarau
NIM. 148620618048

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Faizin, M.Pd
NIDN : 1428109101
Jabatan Fungsional : Dosen PGSD
Unit Kerja : Mengajar

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa :

Nama : Eltison Ambarau
NIM : 140620610048

Berupa :


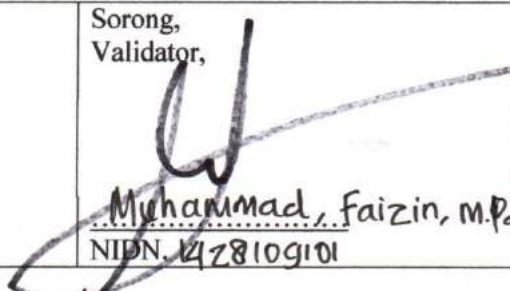
- o Media Pembelajaran
- o Modul atau bahan ajar
- o Model Pembelajaran
- o Instrumen Penelitian
- o Lain-lain

Dengan Judul :

Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong.

Keputusan hasil validasi adalah : **Sangat Baik/Baik/Cukup Baik**

Demikian keterangan validasi ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat dipertanggung jawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

<p>Mengetahui, Ketua Prodi PGSD</p>  <p>Desty Rahayu, M.Pd NIDN. 1405129101</p>	<p>Sorong, Validator,</p>  <p>Muhammad, Faizin, M.Pd NIDN. 1428109101</p>
--	---

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Nahkoda yang tangguh tidak lahir dilaut yang tenang, tetapi lahir dilaut yang penuh dengan ombak dan badai, guru yang hebat pun tidak lahir dari proses yang instan tetapi lahir dari sebuah proses yang penuh dengan rintangan”

PERSEMBAHAN

Hasil penelitian ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta saya, dan juga kaka dan adik saya yang selalu memberi dukungan dan doa sampai dengan tahap penyusunan skripsi ini.
2. Seluruh keluarga saya yang selalu mendukung saya dalam semasa studi saya
3. Setiap mereka yang selalu ada dan selalu memberikan motivasi bagi saya (Sentike Sauyai)
4. Almamaterku tercinta, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA). Bersama FABIO dan Prodi PGSD.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI SD INPRES 51
KABUPATEN SORONG

NAMA : Eltison Ambarau

NIM : 148620618048

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada :

Dekan


Remi Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

Desty Rahayu, M.Pd.
NIDN. 1405129101

Gika Apia, M.Pd.
NIDN. 1425049401

Syams Kusumaningrum, M.Pd.I.
NIDN. 1429019001



ABSTRAK

Eltison Ambarau/148620618048. **PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI SD INPRES 51 KABUPATEN SORONG** Skripsi. Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, Dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran Ips Di Sd Inpres 51 Kabupaten Sorong. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pretest-Posttest Control Group Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten sorong berjumlah 42 siswa, dengan rincian 21 siswa kelas IVA dan 21 siswa kelas IVB. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu metode *Role Play* dan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi, variabel terikat adalah motivasi belajar IPS. Teknik yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol adalah kesepakatan guru mata pelajaran IPS dengan peneliti yaitu melalui undian sederhana. Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data untuk hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahap yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji-t (t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *Role Play* dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa menggunakan ceramah bervariasi. Hasil observasi afektif kelas eksperimen berada pada rentang skor 62,50 yang berarti masuk kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada rentang skor 42,50 yang berarti masuk kategori rendah. Berdasarkan hasil uji-t (t-test) pada selisih skor hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai t sebesar 0,048, Nilai t hitung > t tabel (0,048 > 0,013). Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 83,5 0 sedangkan kelas kontrol sebesar 61,50

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan yang maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunian-Nya, yang berupa kesehatan dan perlindungan serta hikmah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong”.


Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan sumbangsih dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberi banyak bantuan dalam penyusunan Skripsi ini, yang terhormat:

1. Dr. Rustamadji, M.Si, selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Roni Andri Pramita, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Desti Rahayu, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
4. Syams Kusumaningrum, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing I yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moril hingga selesainya skripsi ini.

5. Muklas Triono, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moril hingga selesainya skripsi ini.
6. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah membimbing dan mendidik.
7. Trimakasih juga buat teman-teman yang selama ini sudah memberikan motivasi-motivasi sehingga dengan semangat penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi kita semua.

Sorong, 12 November 2023

Penulis,



Eltison Ambarau

Nim. 148620618048

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Hipotesis	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Defenisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Hasil Belajar	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Hasil Belajar	7
2.2 Metode <i>Role Play</i>	11
2.2.1 Tujuan Metode <i>Role Play</i>	12
2.1.3 Kelemahan dan Kelebihan Metode <i>Role Play</i>	13
2.1.4 Tahapan Pelaksanaan Metode <i>Role Play</i>	13
2.3 Pembelajaran IPS	14
2.4 Materi Ajar	15

2.5	Penelitian Terdahulu	16
2.6	Kerangka Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian	20
3.1.1.	Jenis Penelitian	20
3.1.2	Desain Penelitian	20
3.2	Variabel Penelitian	21
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	21
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.5	Teknik Pengumpulan Data	22
3.6	Instrumen Penelitian	24
3.6.1	Uji Validitas	24
3.6.2	Uji Realibilitas tes	27
3.7	Teknik Analisis Data	27
3.7.1	Uji Normalitas	27
3.7.2	Uji Homogenitas.....	28
3.7.3	Uji Hipotesis	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	29
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Perlakuan (<i>Treatment</i>).....	30
4.2.1	Pemberian Perlakuan Pada Kelas Eksperimen.....	30
4.2.2	Pemberian Perlakuan Pada Kelas Control.....	33
4.3	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	35

4.3.1	Data Hasil Pretest dan Posttest pada kelas Eksperimen	35
4.3.2	Pretest Posttest Kelas Eksperimen.....	36
4.3.3	Data Hasil Pretest Dan Posttest pada Kelas Control	38
4.3.4	Pretest Posttest Kelas Kontrol	39
4.4	Deskripsi Data Hasil Observasi.....	41
4.4.1	Data Hasil Observasi Sikap Kelas Eksperimen.....	41
4.4.2	Data Hasil Observasi Kelas Control.....	43
4.5	Deskripsi Data Perbandingan Hasil Serta Rata-Rata Nilai Observasi Sikap Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Control.....	44
4.6	Pembahasan Hasil Penelitian	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	48
	Daftar Pustaka.....	49

Lampiran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Menurut Ilmu (Soemantri, 2004) Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan di sekolah dasar, dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penting bagi siswa SD karena di dalamnya memuat materi yang mempersiapkan dan mendidik siswa untuk hidup dan memahami dunianya. Di samping itu siswa usia SD merupakan calon dari masyarakat, sehingga mereka memerlukan bekal untuk bersosialisasi di dalam kehidupan masyarakat. Tujuan utama IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan

segala penyimpangan yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Hasan, dkk (2009) menyatakan bahwa, sebaiknya pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan IPS semestinya diarahkan pada upaya pengembangan iklim yang kondusif bagi siswa untuk belajar sekaligus melatih pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilannya selama pembelajaran. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Kurangnya Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kurangnya pemahaman oleh karena minat baca siswa kurang, adapun siswa yang belum bisa membaca dengan

lancar sehingga siswa sulit untuk memahami soal-soal yang diberikan oleh guru dan konsentrasi belajar juga terganggu oleh karena metode yang digunakan oleh guru lebih kepada ceramah. Pada umumnya, ada dua faktor penyebab kesulitan belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar atau lingkungan. Faktor internal dapat dilihat dari aspek minat baca dan bakat sedangkan faktor eksternal dapat dilihat dari aspek proses pembelajaran dan sarana/prasarana sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong pada tanggal 1 November 2023 dengan guru wali kelas IV (bapak Yulius Palino S.Pd dan Ibu Tince Way, S.Pd.SD), peneliti menemukan masalah terkait dengan proses pembelajaran IPS, dimana minat baca siswa yang kurang mempengaruhi pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, metode yang sering digunakan juga berupa ceramah, penugasan dan tanya jawab. Terkadang guru mengadakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah. Proses pembelajaran seperti ini berpusat pada guru.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada saat observasi dengan Bpk/Ibu guru kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong. Mereka mengatakan bahwa sudah menerapkan beberapa variasi metode pembelajaran untuk mata pelajaran IPS. Cara yang digunakan seperti melakukan kegiatan tanya jawab pada saat memberikan materi, kadang-

kadang juga diadakan diskusi atau kerja kelompok. Namun, dari pengamatan peneliti hanya sebagian saja siswa yang aktif berdiskusi sementara siswa yang lainnya bercanda atau malah diam. Siswa kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk secara heterogen, siswa laki-laki mengelompok dengan sesamanya begitu pula dengan siswa perempuan. Akibatnya diskusi menjadi kurang efektif, sehingga guru cenderung lebih banyak menggunakan ceramah pada saat mengajar mata pelajaran IPS.

Sebenarnya banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan metode *Role Play*. Metode *Role Play* atau bermain perang dikatakan sama dengan metode sosiodrama sehingga dalam penggunaannya sering disilih gantikan (Djamarah dan Zain, 2006). Roestiyah (2001) menyatakan dengan metode *Role Play* siswa berperang atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah social, sedangkan pada sosiodrama siswa dapat mendramatisasi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. *Role Play* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati dan Asra 2009). Kelebihan Metode *Role Play* menurut Hamdani 2011 yaitu seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama. Menurut Zaini

kelebihan *Role Play* adalah metode *Role Play* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dapat di eksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi scenario. Dengan demikian *Role Play* dapat dijadikan sebagai salah satu metode yang dapat digunakan pada muatan pelajaran IPS, khususnya bagi siswa kelas IV di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong

Melihat kenyataan diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong Dengan judul. **“Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah. Rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah : “Apakah ada Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar siswa Kelas IV pada Muatan Pelajaran IPS Di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan hendak dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui ada, tidaknya pengaruh dari penggunaan metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong

1.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian atau biasa di sebut hipotesis penilaian adalah sebagai berikut:

H₀ :Tidak Ada Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong

H₁: Ada Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian sebagai sumbangsih untuk proses belajar mengajar yang lebih baik, dan metode *Role Play* dapat diterapkan pada muatan pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Melalui penelitian yang dilakukan di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong, adanya manfaat yang didapat, salah satunya memberi manfaat bagi sekolah. Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.

b. Bagi Siswa

Melalui metode pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep IPS. Melalui metode *Role Play* atau bermain peran ini harapannya siswa menjadi semakin aktif

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan banyak manfaat kepada peneliti yaitu dapat memperoleh kesempatan untuk menggunakan metode *Role Play* dalam Proses pembelajaran IPS, dan jika penelitian ini berlangsung dan terdapat hasil belajar siswa semakin bagus dan semangat belajar, maka peneliti akan menerapkan metode ini di sekolah-sekolah lain.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang penting, yaitu sebagai berikut

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

2. Metode *Role Play* (bermain peran)

Metode *Role Play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran atau *Role Play* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012:44).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Sardiman (2011) mengungkapkan bahwa belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.

Pendapat yang hampir sama mengenai belajar berasal dari Hakim (Pupuh & Sutikno, 2010) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain sebagainya.

Terkait dengan pengertian belajar, Winkel (Purwanto, 2008) menyatakan, “Belajar berupa aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.” Terjadinya perubahan diperoleh melalui usaha, dengan waktu relatif lama serta merupakan hasil dari pengalaman.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan diatas dapat diambil intinya bahwa belajar merupakan suatu proses pada seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi

dengan lingkungan sekitarnya. Belajar menjadikan perilaku seseorang berubah akibat dari pengalaman yang dialaminya.

2.1.2 Hasil Belajar

Purwanto (2007) mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru, dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar dikthisarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar (Purwanto, 2007)

Faktor			
Dalam		Luar	
Fisiologi	Psikologi	Lingkungan	Instrumental
1. Kondisi Fisik	Bakat	Alam	Kurikulum
	1. Minat	Sosial	1. Guru
2. Kondisi panca indera	2. Kecerdasan		2. Sarana
	3. Motivasi		3. Administrasi
	4. Kemampuan kognitif		

Dari tabel tersebut, diketahui ada berbagai macam faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Berbagai faktor tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar merupakan suatu perolehan atau hasil dari proses belajar mengajar. Sebagaimana yang disampaikan Djamarah dan Zain (2006) bahwa setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan apa yang disebut dengan hasil belajar. Pendapat yang sama mengenai hasil belajar menurut Purwanto (2008) bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Terkait dengan hasil belajar Bloom (Arifin, 2012) mengelompokkan hasil belajar kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain memiliki jenjang kemampuan mulai dari hal yang konkret sampai kepada yang abstrak. Rincian domain tersebut sebagaimana berikut ini:

a. Domain Kognitif

Domain kognitif ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comperehension*), adalah jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya.

- 3) Penerapan (*application*), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut siswa agar menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi yang baru dan konkret.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- 5) Sintesis (*synthesis*), kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
- 6) Evaluasi (*evaluation*), merupakan jenjang yang menuntut siswa untuk mengevaluasi sesuatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

b. Domain Afektif

Domain afektif merupakan kemampuan siswa dalam mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk tingkah laku. Domain afektif juga memiliki beberapa jenjang kemampuan yang meliputi:

- 1) Kemampuan menerima (*receiving*), merupakan kemampuan siswa untuk peka kepada fenomena atau rangsangan tertentu.
- 2) Kemampuan menanggapi/menjawab (*responding*), merupakan kemampuan siswa untuk tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.

- 3) Menilai (*valuing*), merupakan kemampuan siswa untuk menilai suatu objek, fenomena, maupun tingkah laku tertentu secara konsisten.
- 4) Organisasi (*organization*), kemampuan siswa dalam menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai.

c. Domain Psikomotor

Domain psikomotor merupakan kemampuan siswa yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian lain, mulai dari gerakan yang sifatnya sederhana sampai yang kompleks.

Berdasarkan pada beberapa definisi yang telah disebutkan, maka dapat diambil intinya bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar.

Pendapat dari Bloom dan Djamarah mengenai hasil belajar oleh penulis dijadikan sebagai acuan tentang hasil belajar IPS. Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan perubahan yang diperoleh setelah siswa mengalami proses belajar. Dalam penelitian ini, perubahan yang diukur adalah domain kognitif dan efektif. Pada domain kognitif terdapat enam aspek, namun peneliti hanya memilih tiga aspek saja yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini diperoleh pada hasil tes sesudah diadakan pembelajaran. Hasil belajar domain afektif berupa sikap siswa selama pembelajarang

berlangsung. Hasil belajar afektif dalam penelitian ini diukur dengan lembar pengamatan sikap siswa

2.2 Metode *Role Play*

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratu dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan (*Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional 2008*). Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok (Sabri 2005). Metode *role play* juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati *Menurut Komalasari* (Aditama 2011). Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan strategi bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para

peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode *role play* adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian strategi bermain peran adalah strategi yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana memerankan peran pahlawan dalam sejarah indonesia atau cara menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

2.2.1 Tujuan Metode *Role Play*

Tujuan *Role Play* sesuai dengan jenis belajarnya adalah, sebagai berikut:

- 1) Belajar dengan berbuat, para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- 2) Belajar melalui meniru (imitasi), para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan Ada banyak macam metode *Role play* dimana sebagian lebih cocok ketimbang yang lainnya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan yang spesifik untuk metode *Role Play* ini dalam pendekatan

berbasis keterampilan adalah untuk memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria, melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada, mendemonstrasikan sifat tersebut kepada orang lain biasanya dengan tujuan penilaian/evaluasi. (*Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani, Strategi Pembelajaran*). Menurut, Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (*Semarang: RaSAIL Media Group, 2008*) tujuan metode ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
4. Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongret
5. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik
6. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan metode *Role Play*

a. Kelebihan Metode *Role Play*

Kelebihan Metode *Role Play* menurut (Hamdani 2011) yaitu, seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama. Dari kelebihan tersebut akan mendapat keuntungan sebagai berikut : (1) Siswa bebas mengambil keputusan dan

dapat berekspresi secara utuh (2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda (3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat permainan (4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak.

Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa menggunakan metode *Role Play* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

b. Kelemahan Metode *Role Play*

Sedangkan kekurangan dari metode *Role Play* menurut (Djamarah dan Zain 2006) antara lain : (1) Sebagian besar anak yang tidak mengikuti drama mereka menjadi kurang kreatif (2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka memahami isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan. (3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika bermain sempit menjadi kurang bebas. (5). Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Berdasarkan kelemahan dari metode *Role Play*, maka yang perlu di perhatikan oleh peneliti adalah mengatur waktu dengan baik ketika menerapkan metode *Role Play*, memilih tempat yang strategis untuk menerapkan metode *Role Play* dan juga memilih materi yang sesuai dengan metode *Role Play* sehingga pada saat menerapkan metode *Role Play* berjalan dengan baik.

2.2.3 Tahapan Pelaksanaan Metode *Role play*

Langkah-langkah pembelajaran *Role Play* menurut Istarani (2014) sebagai berikut :

- 1). Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2). Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3). Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4). Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5). Kemudian guru meminta para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6). Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7). Setelah selesai perankan, para siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atau komen atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8). Setelah itu Masing-masing kelompok S menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9). Selanjutnya Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10). Setelah memberikan kesimpulan semua hasil di Evaluasi.
- 11). Penutup.

2.3 Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS adalah salah satu pendidikan yang paling erat hubungannya dengan kehidupan bermasyarakat. Karena pendidikan IPS berisi materi-materi pelajaran yang langsung berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Menurut Sundawa (2006) ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan thinking skill. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial kemampuan berpikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Tujuan ini mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa.

Fungsi dan tujuan pembelajaran IPS di SD Pemberian mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memahami atau menguasai konsep IPS serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah

yang dihadapi sehingga siswa menyadari kebesaran dan kekuasaan Sang Pencipta (Winataputra, 2009). Selanjutnya Winataputra (2009) mengemukakan fungsi mata pelajaran IPS antara lain:

1. Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan ketrampilan dan konsep-konsep dasar IPS.
3. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah dalam menghadapi masalah-masalah yang ada.
4. Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya

Melihat pentingnya pendidikan IPS bagi siswa untuk mempersiapkan diri dalam kehidupan nyata. Skripsi ini memilih mata pelajaran IPS sebagai materi dalam tindakan model pembelajaran *role play* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.4. Materi Ajar

Tema 4	: Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 2	: Pekerjaan di sekitarku
Muatan Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas	: IV

Kompetensi Dasar

1. Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
2. Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

2.5 Penelitian Terdahulu

Hasil Penelitian yang relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat”, Ade Rahmi, Universitas Islam Negri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Penedidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, jenjang pendidikan S1, 2014. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan metode *role play* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata skor post tes kelas eksperimen yaitu 76,43, sedangkan rata-rata skor kelas control yaitu 69,00. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai terhitung = 4,66 dan tabel $t = 2,00$. Data ini menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *role play* dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS siswa kelas V.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing*. Selain itu penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan experiment. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan satu mata pelajaran yaitu Mata Pelajaran IPS.

Perbedaannya 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ade Rahmi di kelas V SDN Pekayon Bekasi Jawa Barat, dengan variabel yang diukur motivasi belajar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong, dengan variabel yang diukur hasil belajar. 2) Pada penelitian Ade Rahmi menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan Kurikulum 13 (K13)

2. Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar Kognitif peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka Putih, Oleh Meti Safitri (2015). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $26,545 > 2,074$, sehingga rata-rata skor motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing*. Selain itu, penelitian ini sama-sama

menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan experiment dan pada variable yang diukur yaitu variable hasil belajar.

Perbedaannya: 1) Penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri masih menggunakan kurikulum Tingkatan Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah K13. 2) Pada penelitian yang dilakukan oleh Meti Safitri adalah mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka Putih 1. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS Di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

3. Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap motivasi belajar IPS peserta didik kelas V SDN Srengat Blitar (Anis Rahmawati). Hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung = 4,66 dan Nilai t tabel = 2,00 dengan demikian t hitung $>$ t tabel, sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesisnya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *Role Play* terhadap motivasi belajar IPS peserta didik kelas V SDN Srengat Blitar.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Play*. Selain itu penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan experiment. Pada penelitian ini sama-sama menggunakan satu mata pelajaran yaitu Mata Pelajaran IPS. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan Kurikulum 13 (K13)

Perbedaannya 1) Penelitian yang dilakukan oleh Anis Rahmawati di kelas V SDN Srengat Blitar, dengan variabel yang diukur adalah

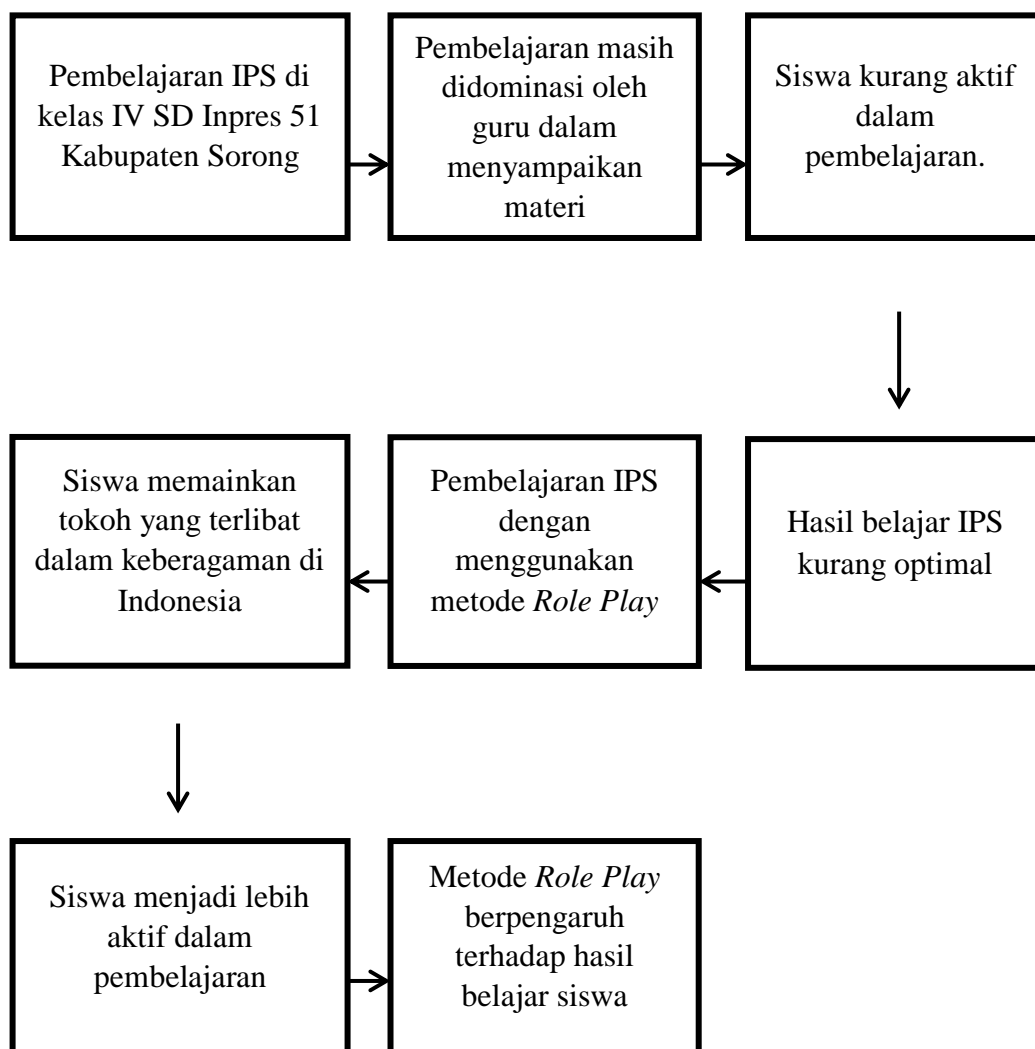
motivasi belajar. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong, dengan variabel yang diukur adalah hasil belajar.

2.6 Kerangka Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPS, dimana selama proses pembelajaran, metode yang dominan digunakan adalah ceramah dan penugasan. Terkadang guru mengadakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah. Proses pembelajaran seperti ini berpusat pada guru atau berlangsung searah. Namun, dari pengamatan peneliti hanya sebagian saja siswa yang aktif berdiskusi sementara siswa yang lainnya bercanda atau malah diam. Siswa kurang fokus pada saat berdiskusi karena kelompok tidak terbentuk secara heterogen, siswa laki-laki mengelompok dengan sesamanya begitu pula dengan siswa perempuan. Akibatnya diskusi menjadi kurang efektif, sehingga guru cenderung lebih banyak menggunakan ceramah pada saat mengajar mata pelajaran IPS.

Sebenarnya banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan metode *Role Play*. Metode *Role Play* atau bermain perang dikatakan sama dengan metode sosiodrama sehingga dalam penggunaannya sering disilih gantikan (Djamarah dan Zain, 2006).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: 1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Role Play* terhadap siswa belajar siswa kelas IV pada muatan pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong. 2) Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan metode *Role Play* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.



Gambar 1. Skema kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis metode yang di pakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono. (2013). Metode penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pada kelas tersebut.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda signifikan. Secara rinci desain Pretest-Posttest Control Group design dapat dilihat pada tabel III

Tabel III.1
Pretest-Posttest Control Group Design

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O ₁	X	O ₂
R	O ₁	-	O ₄

Keterangan:

R = Pengambilan Sampel secara acak

X = Perlakuan pada kelas eksperimen

O1 = Pretest kelas eksperimen

O2 = Pretest kelas eksperimen

O3 = Pretest kelas kontrol

O4 = Pretest kelas kontrol

3.2 Variabel Penelitian

Variabel sebagai atribut dari sekelompok orang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu dengan lainnya. Variabel terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat

Variabel Bebas (X) Metode *Role Play*

Role Play merupakan suatu metode yang bermaksud untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini siswa di bentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggotanya untuk mempersiapkan diri sebelum bermain peran yang akan diberikan oleh guru terhadap masing-masing kelompok.

Variabel Terikat (Y) Hasil Belajar

Penerapan metode *Role Play* merupakan metode yang dapat mengaktifkan setiap siswa yang jarang aktif dalam berkomunikasi atau berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Setelah di lakukan penerapan

metode tersebut akan muncul hasil siswa yang meningkat dari hasil pembelajaran sebelumnya.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

1). Tanggal 6 November – 12 November 2023

2). Tempat Penelitian

SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

1). Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2010) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitatif dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong, yang berjumlah 42 Siswa.

2). Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penentuan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan) yakni teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil subyek bukan berdasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Dalam hal ini disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan menjadi objek penelitian metode *role play*. Peneliti akan melakukan penelitian di kelas IV A dan IV B yang berjumlah sebagai berikut

- a. IV A Siswa kelas control berjumlah 21 Siswa
- b. IV B Siswa kelas eksperimen berjumlah 21 Siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data mencakup jenis data yang dikumpulkan. Tes yang digunakan berupa tes awal (*pretes*) dan tes akhir (*postes*). Tes awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes akhir bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan tindakan tertentu. Kedua tes tersebut diberikan di kelas yang sama, soal-soal tersebut diujikan kepada sampel yang telah memperoleh pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Setelah data yang dibutuhkan diperoleh kemudian dilakukan analisis kualitas/kriteria instrument yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2013) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian. Tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Oleh karena itu dalam pengumpulan data penelitian penentuan teknik penelitian harus sesuai dengan perlakuan yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Sejalan dengan pernyataan diatas, Arikunto (2013), pengumpulan data merupakan “pekerjaan yang

penting di dalam langkah penelitian”. Mengumpulkan data memang pekerjaan yang melelahkan dan kadang-kadang sulit. Olahan data dipengaruhi oleh faktor siapa yang bertugas mengumpulkan data. Jika dalam pengumpulan data terdapat sedikit kesalahan, memengaruhi data lainnya. Penulis menyimpulkan bahwa teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan hal yang penting dan paling utama. Maka dalam menyiapkan penelitian harus teliti. Sejalan dengan itu, agar data dapat terkumpul dengan baik, penulis menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang lebih spesifik, yang tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada objek-objek yang lainnya.

b. Teknik Uji Coba

Dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba untuk menguji siswa

c. Teknik Tes

Dalam penelitian ini penulis melakukan tes berupa tes tulis. Penulis melakukan pengamatan terhadap siswa, sehingga hasil penilaian mencerminkan kemampuan siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran (Widoyoko, 2012). Adapun jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel tersebut,

diberikan definisi operasionalnya kemudian ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Diperlukan kisi-kisi instrumen agar memudahkan penyusunan instrumen. Agar dapat menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti, maka diperlukan wawasan tentang variabel yang diteliti serta teori yang mendasari. Instrumen merupakan pengumpul data dalam penelitian. Tujuan dari penggunaan instrumen adalah untuk memudahkan peneliti dalam mengambil dan mengolah data.

3.6.1 Uji Validitas

Instrumen dinyatakan valid jika dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Instrumen tes pada penelitian ini berupa soal berupa pilihan ganda. Soal tes digunakan untuk mengetahui apakah materi dari guru telah dipahami oleh siswa. Soal yang sama diberikan pada *pre test* dan *post tes*. Materi tes yang digunakan yaitu tentang indahnyanya kebersamaan. Standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sebagaimana berikut ini :

Standar Kompetensi : Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa hindu-budha dan islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa Indonesia.

Kompetensi dasar : Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut, oleh peneliti dijadikan acuan pengembangan indikator dan kisi-kisi instrument tes. Kisi-kisi instrumen hasil belajar IPS dalam penelitian ini akan dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes hasil belajar IPS sebelum diuji Validitas.

Indikator	Nomor Soal			Jumlah Soal
	C1 (Pemahaman)	C2 (Pengetahuan)	C3 (Penerapan)	
Menjelaskan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar sampai provinsi	1,4,6,10,11,18	5,7	-	8
Menjelaskan hubungan antara	2,3,9,16,17,19, 20,23	35	-	9

kegiatan				
ekonomi dengan				
berbagai bidang				
pekerjaan				
dilingkungan				
sekitar sampai				
provinsi				
Menjelaskan	26,27,28,29,30	8,34,37	33	12
hubungan antara	,31,32,36			
kegiatan				
ekonomi dengan				
kehidupan sosial				
budaya				
dilingkungan				
sekitar sampai				
provinsi				
Mengkorelasika	12,13,21,22	-	14,15,24,25,	11
n hubungan			38,39,40	
antara kegiatan				
ekonomi dengan				
kehidupan sosial				
budaya				
dilingkungan				

sekitar sampai	
provinsi	
Total Jumlah Soal	40

Bentuk soal menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 40 soal, kriteria penilaian yang digunakan adalah skor 1 jika jawabana benar 0 jika jawaban salah.

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS for Windows 16*. Menurut Sujarweni (2008) bahwa suatu butir pertanyaan dinyatakan valid apabila $r \text{ tabel} < r \text{ hitung}$, dimana $df = n-2$ dengan sig 5% atau 0,05. Sehingga dalam penelitian ini butir pertanyaan dinyatakan valid apabila $r \text{ hitung} >$ dari $r \text{ tabel}$ atau $r \text{ hitung} > 0,291$. Selanjutnya item soal yang valid dapat digunakan sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan.

3.6.2 Uji Realibilitas Tes

Penghitungan reliabilitas instrumen hanya dilakukan pada instrumen tes. Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Aritkunto, 2010).

Surapranata (2009) menyatakan bahwa tidak ada ukuran yang pasti mengenai berapa tinggi koefisien realibilitas, namun untuk suatu penelitian dasar koefisien realibilitas 0,7 sampai 0,8 dinyatakan sudah cukup tinggi. Dalam penelitian ini, koefisien realibilitas yang dipakai adalah $\geq 0,07$.

Untuk penghitungan realibilitas pada penelitian ini, sama halnya dengan penghitungan validitas, yaitu menggunakan *SPSS for Windows 16*.

3.7 Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif ada beberapa uji persyaratan yang harus di lakukan terlebih dahulu yaitu.

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terjaring dari masing – masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* (Uji K-S).alasan peneliti menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* karena dapat digunakan untuk data yang kecil. Dalam menguji data ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan satuan statistik sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis *alternative* serta taraf signifikasi.

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data berdistribusi tidak normal

α = 0,05 (5%)

3.7.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih dari kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas juga merupakan bagian dari prasyarat analitis statistik. Ujian homogenitas bertujuan untuk melaksanakan pengujian terhadap persamaan (homogenitas) beberapa

sampel. Ujian homogenitas dapat dilakukan secara manual dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Varian } (S_1^2) = \sqrt{\frac{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n(n-1)}}$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians besar}}{\text{Varians kecil}}$$

Hasil F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , adapun kriteria pengujiannya yaitu jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka homogen dan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka tidak homogen. Selain mengolah data dengan cara manual, dapat juga dilakukan dengan menggunakan komputer berbantuan aplikasi *SPSS*.

3.7.3 Uji Hipotesis

H_0 = Apakah Terdapat Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

H_1 = Apakah Terdapat Pengaruh Metode *Role Play* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

Uji *one sample t test* merupakan uji yang digunakan untuk satu sample data. Hasil dari satu sample tersebut dibandingkan dengan suatu *value* atau nilai konstanta tertentu. Sehingga dari perbandingan tersebut dapat diketahui apakah sample data yang kita punya lebih tinggi atau lebih rendah dari *value* yang telah ditetapkan. Syaratnya

dalam uji ini adalah data yang digunakan merupakan data kuantitatif dan berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji yaitu :

H_0 diterima jika signifikasin $>0,05$

H_1 diterima jika signifikasin $<0,05$

menggunakan program bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25. Adapun rumus uji T adalah sebagai berikut:

$$t \frac{\bar{x} - \mu}{S/\sqrt{n}}$$

keterangan :

\bar{X} = rata-rata sampel

μ = rata-rata populasi/penelitian terdahulu

S = Standar Deviasi

\sqrt{n} = jumlah (banyaknya) sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong yang terletak di Alun-Alun Aimas, Distrik Aimas Kabuapten Sorong, Papua Barat Daya. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong merupakan kelas paralel yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB. Kedua kelas tersebut mempunyai karakteristik yang hampir sama baik dalam hal jumlah, usia, serta kemampuan, hal ini dibuktikan dengan tidak adanya kelas unggulan maupun kelas biasa. Adapun rincian jumlah siswa kedua kelas tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.1 . Daftar Siswa Kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	10	13	23
2.	IV B	11	8	19
	Jumlah	21	21	42

Sumber : Daftar Siswa Kelas V SD Inpres 51 Kabupaten Sorong Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian ini merupakan *quasi eksperimental design* yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode pembelajaran untuk kelas eksperimen menggunakan metode *Role Playing*, dan untuk kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar yaitu ceramah bervariasi. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti berdiskusi dengan guru pengampu mata pelajaran IPS kelas IV yaitu Bpk Yulius Palino, S.Pd dan Ibu Tince Way S.Pd.SD. Hasilnya dilaksanakan pengundian sederhana oleh peneliti dan ditetapkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol. Selanjutnya masing-masing kelas *diberikan pre test* dan *post test*. *Pre test* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan dan *post test* dilakukan setelah diberikan perlakuan.

4.2 Deskripsi Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan November 2023 di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong kelas IVA dan IVB. Materi yang digunakan dalam penelitian baik pada kelas IVA (kelas kontrol) dan IVB (kelas eksperimen) sama, yaitu tentang Pekerjaan di sekitarku. Pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan *pre test*, proses pembelajaran dan *post test*. Deskripsi tentang pemberian perlakuan akan dijabarkan sebagaimana berikut:

4.2.1 Pemberian Perlakuan Pada Kelas Eksperimen

a. Pemberian Pre Test

Pelaksanaan pada kelas eksperimen diawali dengan pemberian pre test pada Selasa 7 November 2023, siswa mengerjakan pre test yang berupa

pilihan ganda sebanyak 20 soal. Setelah pre test diberikan, pada kelas eksperimen siswa diberi tahu bahwa pada pertemuan berikutnya pembelajaran IPS akan menggunakan metode *Role Play*. Selanjutnya guru menunjuk beberapa siswa (sebanyak 10 orang anak dengan presensi ganjil) yang akan memerankan tokoh pada perlakuan pertama pada kelas eksperimen. Siswa yang nantinya berperan mendapatkan naskah drama untuk dipelajari di rumah.

b. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis 7 November 2023. Pada saat *pre test*, beberapa siswa (sejumlah 6 siswa) telah ditunjuk untuk memainkan drama. Siswa yang ditunjuk untuk bermain peran pada pertemuan pertama adalah siswa dengan presensi ganjil. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan pertama adalah Pekerjaan di sekitar ku

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan awal, Guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi, dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama mempersiapkan diri. Sementara siswa pemeran drama mempersiapkan diri, guru membagi kelompok pada siswa yang bertugas sebagai pengamat. Selanjutnya kegiatan inti, siswa yang mendapatkan peran memainkan drama Bertani dan Nelayan, sementara siswa yang bertugas sebagai pengamat mengamati sambil mengerjakan Lembar

Kerja Siswa yang telah disediakan bersama kelompoknya. Selama siswa memainkan peran guru mengawasi dan memberikan dorongan serta motivasi. Setelah permainan selesai diadakan diskusi mengenai jalannya *Role Play* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran, guru membagikan naskah drama dan menunjuk siswa (sejumlah 6 siswa dengan nomor presensi genap) untuk memainkan peran pada pertemuan kedua.

c. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Rabu 8 November 2023. Pada pertemuan pertama, beberapa siswa telah ditunjuk untuk memainkan drama (*Role Play*). Siswa yang dipilih untuk bermain peran pada pertemuan kedua ini sejumlah 6 siswa dengan nomor presensi genap. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan kedua adalah peristiwa bertani dan nelayan

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama diminta mempersiapkan diri. Sementara siswa pemeran drama mempersiapkan diri, guru membagi kelompok pada siswa yang bertugas sebagai pengamat. Selanjutnya kegiatan inti, siswa yang mendapatkan peran memainkan drama bertani dan nelayan,

sementara siswa yang bertugas sebagai pengamat mengamati sambil mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan bersama dengan kelompoknya. Pada pertemuan kedua ini guru lupa memberikan petunjuk tentang situasi yang didramakan dan kurang mengarahkan jalannya *Role Play*. Namun setelah permainan selesai, guru mengadakan diskusi disertai tanya jawab mengenai jalannya *Role Play* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran, guru membagikan naskah drama kepada beberapa siswa yang mau menjadi sukarelawan untuk memainkan peran pada pertemuan selanjutnya sejumlah 7 orang siswa.

d. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada Kamis 9 November 2023. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan ketiga adalah mengenai perundingan *Renville*.

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dengan kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi berupa tanya jawab. Siswa yang sebelumnya secara sukarela memerankan drama diminta mempersiapkan diri. Sementara siswa pemeran drama mempersiapkan diri, guru membagi kelompok pada siswa yang bertugas sebagai pengamat. Selanjutnya kegiatan inti, siswa yang mendapatkan peran memainkan drama

menampilkan peristiwa perundingan *Renville*, sementara siswa pengamat mengamati sambil mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan. Setelah permainan drama selesai, guru mengadakan diskusi disertai tanya jawab mengenai jalannya *Role Play* dilanjutkan dengan pembahasan materi yang telah dimainkan. Kemudian guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

e. Pemberian *Post Test*

Pemberian *post test* untuk kelas eksperimen dilaksanakan pada Kamis 9 November 2023. Soal yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 20 buah. *Post test* ini dilakukan beberapa saat setelah pemberian perlakuan untuk mengetahui hasil belajar IPS.

4.2.2 Pemberian Perlakuan Pada Kelas Kontrol

a. Pemberian *Pre Test*

Pemberian *pre test* pada kelas kontrol dilaksanakan pada Jumat 10 November 2023. Siswa kelas kontrol mengerjakan soal pilihan ganda yang sama seperti pada kelas eksperimen.

b. Pertemuan Pertama

Pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 10 November 2023. Materi yang diberikan pada kelas kontrol merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu peristiwa bertani dan nelayan. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, dilanjutkan kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti guru bercerita mengenai peristiwa bertani dan nelayan. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Selanjutnya siswa berdiskusi terkait materi yang diberikan dengan teman sebangku. Kemudian siswa diberikan soal evaluasi individu sebagai tindak lanjut. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

c. Pertemuan Kedua

Pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 11 November 2023. Materi yang diberikan pada kelas kontrol pada pertemuan kedua merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu Pekerjaan disekitarku. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, dilanjutkan kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti guru bercerita mengenai Pekerjaan disekitar ku. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Selanjutnya siswa membuat catatan terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian siswa diberikan soal evaluasi individu sebagai tindak lanjut. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan

bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

d. Pertemuan Ketiga

Pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 11 November 2023 . Materi yang diberikan pada kelas kontrol merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu mengenai perundingan *Renville*. Pembelajaran diawali dengan kegiatan awal, dilanjutkan kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal meliputi apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Selanjutnya kegiatan inti guru bercerita mengenai berbagai upaya mempertahankan kemerdekaan dengan perundingan yaitu perjanjian *Renville*. Siswa diminta menyimak materi dari buku pelajaran. Selanjutnya siswa berdiskusi terkait materi yang diberikan dengan teman sebangku mengenai perundingan *Renville*. Kemudian siswa diberikan soal evaluasi individu sebagai tindak lanjut. Siswa yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar.

e. Pemberian *Post Test*

Pemberian *post test* untuk kelas kontrol dilaksanakan pada Sabtu 11 November 2023. Soal yang diberikan sama seperti yang diberikan pada kelas eksperimen berupa pilihan ganda sebanyak 20 buah.

4.3 Deskripsi Data Hasil Penelitian

4.3.1 Data Hasil *Pre Test* dan *Post test* Pada Kelas Eksperimen

Penelitian ini menggunakan *pretest* untuk mengetahui hasil awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung sedangkan *Posttest* untuk mengetahui hasil akhir setelah pembelajaran pada kelas Eksperimen

Persentase Pretest Dan Posttest

Kelas IV B (Eksperimen)

No	Nama siswa-siswa	Pretest	Persentase (%)	Posttest	Persentase (%)
1	Gb	52	48	60	57
2	Ras	53	55	60	57
3	Mnm	52	48	60	57
4	An	52	48	60	57
5	En	52	48	60	57
6	Tm	50	47	60	45
7	Pmb	52	48	60	45
8	Ywm	50	47	63	57
9	Mms	43	44	63	57

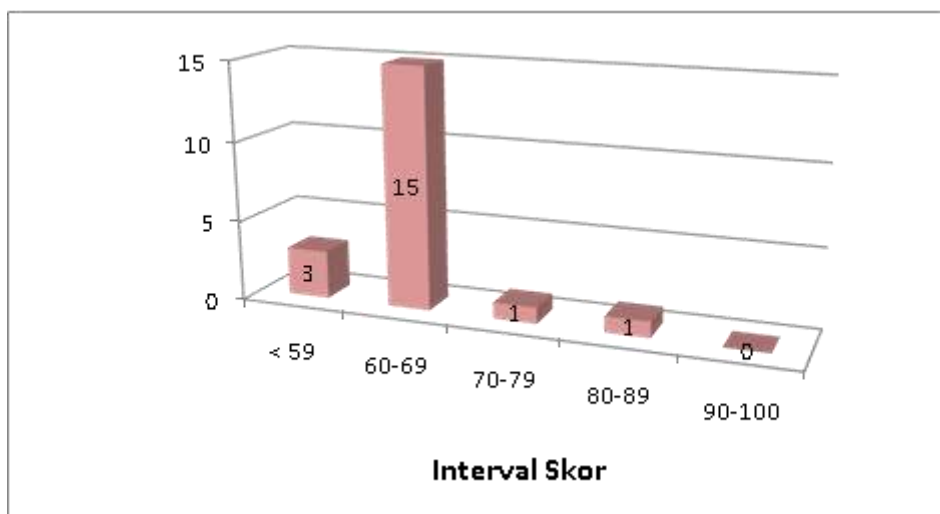
10	D	41	48	60	50
11	Bdr	51	40	60	40
12	Jsp	43	47	60	40
13	Crg	52	48	60	60
14	Smm	53	48	60	60
15	Fro	54	47	60	61
16	Rr	40	45	60	50
17	Kp	45	47	62	55
18	Ls	40	50	65	57
19	Yt	50	40	60	45
20	Jas	54	45	60	40
21	Do	55	40	61	50
Total		1.3	402S	1555	1.45
Rata-rata		25	62.50	103	83.50

4.3.2 *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

Pretest posttest kelas eksperimen dilakukan pada Selasa 7 November 2023. Deskripsi distribusi frekuensi hasil *pretest posttest* kelas eksperimen adalah sebagai Tabel 10. Distribusi Frekuensi *pretest posttest* siswa Kelas Eksperimen berikut :

Interval Skor	Skor Standar	Frekuensi	Persentase
90-100	A	0	0%
80-89	B	1	5%
70-79	C	1	5%
60-69	D	15	75%
≤59	E	3	15%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil *pretest posttest* kelas eksperimen adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Batang Skor *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel dan Diagram Skor *Pretest posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh skor standar A tidak ada sehingga Persentasenya 0%, Skor standar B berjumlah 1 Persentasenya 5%, Skor standar C berjumlah 1 Persentasenya 5%, skor standar D berjumlah 15 Persentasenya 75% dan skor standar E berjumlah 3 Persentasenya 15%.

Selanjutnya hasil penghitungan statistik dengan menggunakan program *spss for windows 16* untuk *pretest posttest* kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 11. *Pretest Posttest* kelas eksperimen

Statistik	Kelas eksperimen
Rata-rata/mean	63,70
Median	63,00
Modus	60,00
Standar Deviasi	7,48402
Nilai Maksimum	83,00
Nilai Minimum	46,00

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa *pretest posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata/ mean sebesar 63,70, median sebesar 63,00, modus 60,00, standar deviasi 7,48402 nilai maksimum 83,00 serta nilai minimum 46,00.

4.3.3 Data Hasil *Pre Test* dan *Post test* Pada Kelas Kontrol

Penelitian ini menggunakan *pretest* untuk mengetahui hasil awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung sedangkan *Posttest* untuk mengetahui hasil akhir setelah pembelajaran pada kelas kontrol

Persentase Pretest Dan Posttest

Kelas IV A (Kontrol)

No	Nama	Pretest	Persentase (%)	Posttest	Persentase (%)
1	Cp	52	48	60	57
2	Mmw	53	55	60	57
3	Su	52	48	60	57
4	Ofs	52	48	60	57
5	Cal	52	48	60	57
6	Ts	50	47	60	45
7	Ay	52	48	60	45
8	Dcm	50	47	63	57
9	Mmr	43	44	63	57
10	Aro	41	48	60	50
11	Ol	51	70	60	40
12	Ar	43	47	60	40
13	Dnr	52	48	60	60
14	Jgr	53	48	60	60

15	Fa	54	47	60	61
16	Jn	50	45	60	50
17	Ss	54	44	62	52
18	El	55	45	64	55
19	Ra	40	40	60	40
20	R	44	60	60	40
21	Ro	45	50	62	45
Total		1.3	402S	1555	1.45
Rata-rata		25	42.50	103	61.50

4.3.4 *Pretest Posttest* kelas Kontrol

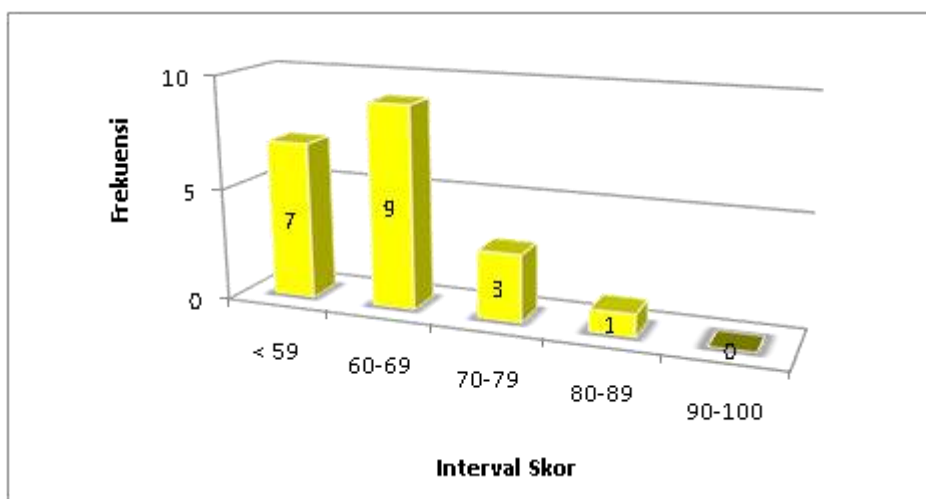
Pelaksanaan *Pretest* atau test awal pada kelas kontrol juga dilaksanakan pada jumat 10 November 2023 sedangkan *Posttest* atau tes akhir dilaksanakan pada Sabtu 11 November 2023. Deskripsi distribusi frekuensi hasil *pretest posttest* kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4.3 . Distribusi Frekuensi *pretest posttest* siswa Kelas kontrol

Interval Skor	Skor Standar	Frekuensi	Persenta se
90-100	A	0	0%
80-89	B	1	5%
70-79	C	3	15%
60-69	D	9	45%

≤ 59	E	7	35%
-----------	---	---	-----

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil *pretest posttest* Kelas Kontrol adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Batang Skor Pretest Posttest Kelas Kontrol

Tabel dan Diagram Skor Pretest Posttest kelas Kontrol menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh skor standar A tidak ada sehingga Persentasenya 0%, Skor standar B berjumlah 1 maka Persentasenya 5%, Skor standar C berjumlah 3 maka Persentasenya 15%, skor standar D berjumlah 9 maka Persentasenya 45% dan skor standar E berjumlah 3 maka Persentasenya 35%. Adapun hasil penghitungan statistik dilakukan dengan bantuan program *spss for windows 16* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. *Pretest Posttest* kelas kontrol

Statistik	Kelas kontrol
Rata-rata/mean	63,90

Median	66,00
Modus	57,00
Standar Deviasi	8,87871
Nilai Maksimum	80,00
Nilai Minimum	46,00

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa *pretest posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata/ mean sebesar 63,9, median sebesar 66,00, modus 57,00, standar deviasi 8,87871 nilai maksimum 80,00 serta nilai minimum 46,00.

4.4 Deskripsi Data Hasil Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Observasi sikap siswa dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh pengamat yang merupakan rekan sejawat peneliti. Observasi terdiri dari 8 poin yang berkaitan dengan sikap siswa pada saat proses pembelajaran. Skor untuk tiap poin adalah rentang 1-3, sehingga skor tertinggi yang diperoleh adalah 24 dan yang terendah adalah 8. Sikap siswa yang memiliki skor rentang 8-13,3 dikategorikan sebagai rendah, 13,4-18,7 dikategorikan sedang, dan 18,8-24 dikategorikan tinggi. Hasil observasi sikap siswa pada saat pembelajaran berlangsung akan dijabarkan sebagai berikut :

4.4.1. Data Hasil Observasi Sikap Kelas Eksperimen

a) Pertemuan I

Hasil observasi sikap siswa kelas eksperimen pertemuan I

yang dilaksanakan pada Selasa 7 November 2023, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 14. Hasil observasi I Sikap Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	10
Sedang	13,4-18,7	8
Rendah	8-13,3	2
Jumlah		20

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 6 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 4 orang siswa dan kategori rendah sebanyak 2 orang siswa.

b) Pertemuan II

Hasil observasi sikap siswa kelas eksperimen pertemuan II pada hari Rabu 8 November 2023, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

Tabel 15. Hasil observasi II Sikap Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	15
Sedang	13,4-18,7	2
Rendah	8-13,3	3

Jumlah	20
--------	----

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas eksperimen pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 15 siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 2 siswa dan kategori rendah sebanyak 3 orang siswa.

c) Pertemuan III

Hasil observasi sikap siswa kelas eksperimen pertemuan III pada hari Kamis 9 November 2023, disajikan dalam bentuk sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil observasi III Sikap Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	15
Sedang	13,4-18,7	5
Rendah	8-13,3	0
Jumlah		20

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas eksperimen pada pertemuan ketiga menunjukkan bahwa 15 siswa berada pada kategori tinggi, 5 orang siswa berada pada kategori sedang dan kategori rendah dinyatakan tidak ada.

4.4.2 Data Hasil Observasi Sikap Kelas Kontrol

a) Pertemuan I

Hasil observasi sikap siswa kelas kontrol pertemuan I yang dilaksanakan pada hari Jumat 10 November 2023, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 17. Hasil observasi I Sikap Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	0
Sedang	13,4-18,7	6
Rendah	8-13,3	14
Jumlah		20

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa 14 orang siswa berada pada kategori rendah, 6 siswa berada pada kategori sedang, dan kategori tinggi dinyatakan tidak ada.

a) Pertemuan II

Hasil observasi sikap siswa kelas kontrol pertemuan II pada hari Sabtu 11 November 2023, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 18. Hasil observasi II Sikap Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	0
Sedang	13,4-18,7	7
Rendah	8-13,3	13

Jumlah	20
--------	----

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas kontrol pada pertemuan kedua juga menunjukkan bahwa 13 orang siswa berada pada kategori rendah, 7 siswa pada kategori sedang, dan kategori tinggi dinyatakan tidak ada.

b) Pertemuan III

Hasil observasi sikap siswa kelas kontrol pertemuan III pada Sabtu 9 November 2023, disajikan dalam bentuk sebagai berikut :

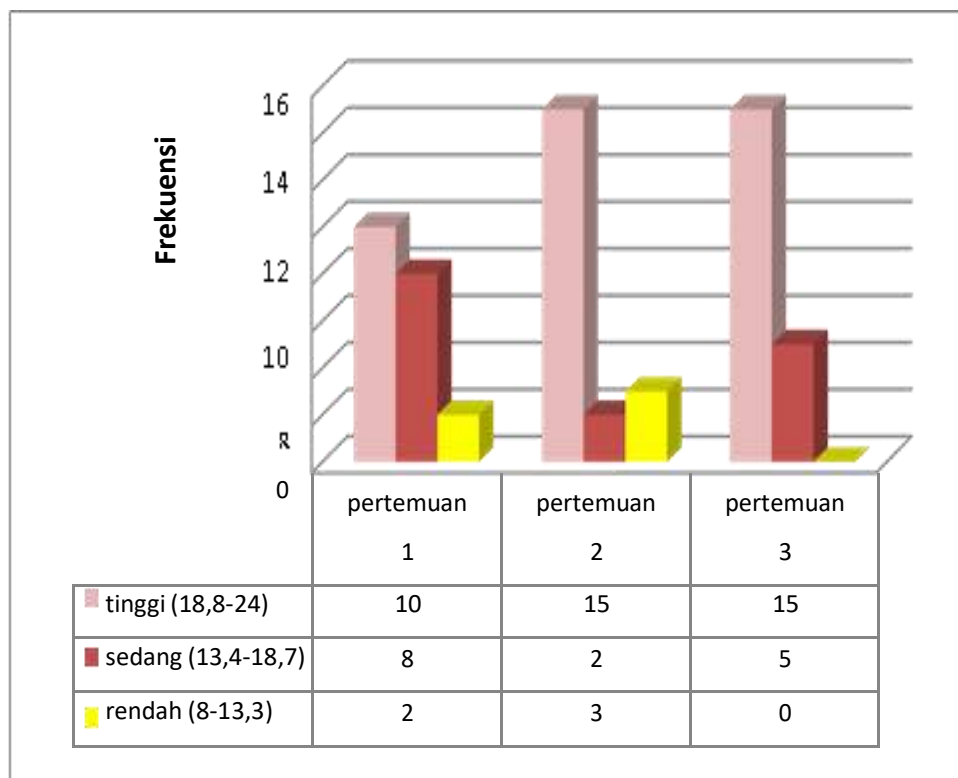
Tabel 19. Hasil observasi III Sikap Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	2
Sedang	13,4-18,7	4
Rendah	8-13,3	14
Jumlah		20

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas kontrol pada pertemuan ketiga masih menunjukkan bahwa 14 siswa berada pada kategori rendah, kategori sedang 4 siswa, dan tinggi 2 siswa

4.5 Deskripsi Data Perbandingan Hasil Serta Rata-Rata Nilai Observasi Sikap Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbandingan hasil observasi sikap siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga akan disajikan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 6. Diagram Batang Observasi Sikap Kelas Eksperimen

Dari gambar di atas, pada pertemuan I, II, dan III menunjukkan sikap siswa kelas eksperimen kategori rendah pada pertemuan I frekuensi yang muncul sejumlah 2, pertemuan II sejumlah 3, dan pertemuan III 0. Sikap siswa kategori sedang pada pertemuan I sejumlah 8, pertemuan II sebesar sejumlah 2 dan pertemuan III sejumlah 5. Sikap siswa kategori tinggi pada pertemuan I sejumlah 10, pertemuan II sejumlah 15 dan pertemuan III sejumlah 15. Grafik tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kategori tinggi pada setiap pertemuan.

4.6 Uji Validitas

Correlations

		Hasil Belajar Siswa	Kelas
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	1	.000
	Sig. (2-tailed)		1.000
	N	42	42
Kelas	Pearson Correlation	.000	1
	Sig. (2-tailed)	1.000	
	N	42	42

4.7 Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	42	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	42	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.000	2

4.8 Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro- Wilk
		Statistic	df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Siswa	Post test Kelas Eksperimen	.446	21	<.001	.560
	Post test Kelas Kontrol	.461	21	<.001	.581

4.9 Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	.000	1	40	1.000
Siswa	Based on Median	.000	1	40	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	39.71 9	1.000
	Based on trimmed mean	.009	1	40	.926

4.10 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong Papua Barat Daya tahun ajaran 2023/2024. Dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Penelitian dilakukan sebanyak empat kali pertemuan untuk setiap kelas. Setiap satu kali pertemuan waktu yang disediakan 3 x 35 menit. Hasil belajar siswa dikelas eksperimen rata-ratanya lebih tinggi dibanding kelas kontrol karena diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran *role play*.

Menggunakan metode pembelajaran *role play* siswa lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun dalam kerja kelompok. Siswa saling bekerja sama, berinteraksi, berkomunikasi, dan bertukar pikiran untuk memecahkan masalah dan saling membantu untuk memahami materi. Siswa menjadi lebih aktif dalam menyampaikan ide atau pendapat dalam diskusi kelompok. Siswa mempunyai rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun dalam kelompoknya.

Dengan demikian pentingnya penggunaan model serta media yang bervariasi dalam suatu proses belajar mengajar. Selain dapat dilihat dengan nilai rata-rata siswa hal tersebut dapat dibuktikan dengan menganalisis pengaruh metode *role play* menggunakan rumus uji hipotesis (uji-t).

Adapun nilai rata-rata untuk kelas kontrol 42,50 dan untuk kelas eksperimen adalah 62,50. Berdasarkan varians yang sama atau homogen. Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan

pembelajaran dengan metode yang berbeda pada materi berbagai pekerjaan. Kemudian diperoleh hasil post test pada kelas kontrol rata-rata 61,50 dan untuk kelas eksperimen 83,50. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, bahwa kelas yang diberi metode ceramah dan media buku paket IPS memiliki hasil nilai post test yang rendah dibandingkan kelas yang diberi metode *role play*.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong, dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (post test), pada kelas eksperimen (IVB) dengan menggunakan metode *role play* terhadap hasil belajar IPS diperoleh rata-rata post test 83,50 sedangkan kelas kontrol (IVA) dengan menggunakan metode ceramah dan media buku paket pembelajaran IPS diperoleh rata-rata post test 61,50.

Berdasarkan hasil rata-rata post test bahwa pembelajaran menggunakan metode *role play* memiliki hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Maka harga $t(0,05:38) = 0,048$. Dengan demikian nilai thitung dengan ttabel diperoleh $thitung > ttabel$ yaitu $0,048 > 0,013$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa 59 “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role play* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong. Hal ini dapat dilihat dari segi proses mengajar guru dan proses belajar siswa dimana pada pretest berada pada kategori rendah sedangkan pada posttest telah mencapai standar sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik dan dari segi hasil belajar secara klasikal siswa sudah mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal yang sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan metode *role play* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD inpres 51 Kabupaten Sorong.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penggunaan metode *role play* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pelajaran IPS di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut Untuk Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas

kepada guru untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

1. Pembelajaran dengan Penggunaan metode *role play* yang telah dilakukan di SD inpres 51 Kabupaten Sorong terus dilakukan atau diterapkan oleh guru-guru kelas untuk mencapai suasana belajar yang menyenangkan.
2. Bagi sekolah yang bersangkutan, dari hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberi dukungan yang lebih terhadap pelaksanaan pengajaran, khususnya pengajaran muatan pelajaran IPS. Sekaligus dapat menambah fasilitas atau sarana prasarana pendidikan muatan pelajaran IPS yang dapat menunjang terlaksananya metode pengajaran secara umum dan dikhususkan lagi pada metode *role play* yang telah dianggap sebagai metode yang dapat menumbuhkan solidaritas antar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, hendaknya lebih rajin belajar dan menggunakan fasilitas dengan baik untuk meningkatkan prestasi belajar muatan pelajaran IPS dan pelajaran- pelajaran lainnya.

Nomor : 229/1.3.AU/FABIO/J/2023
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 03 November 2023

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.”
Di_
Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Eltison Ambarau
NIM : 148620618048
Semester : XI (Sebelas)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : “Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pelajaran IPS Di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.”

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 06 – 12 November 2023.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,



Nursalim, M.Pd.
NIDN. 1406088801

Tembusan disampaikan Kepada:

1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru SD;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;

www.fabio.unimudasorong.ac.id

PROGRAM STUDI:

FABIO-UNIMUDA SORONG
SMART
Santun • Muli • Amanah • Rajin • Tanggung

Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

**SOAL PRE-TEST KELAS IV
SD INPRES 51 KABUPATEN SORONG**

Nama : roger
Kelas : kelas 4
Mapel : Muatan Pelajaran IPS

A. Berilah tanda silang (x) pada a, b, c, atau d, pada jawaban yang kalian anggap benar !

1. Ayah Budi bekerja menjadi seorang petani, hampir setiap hari ayah Budi selalu pergi ke sawah. Sikap Budi sebaiknya terhadap pekerjaan ayahnya adalah
 a. Menyuruh ayahnya berhenti menjadi petani karena harus kotor siap hari
 b. Membandingkan dengan pekerjaan-pekerjaan ayah temannya yang di kantor
 c. Bangga terhadap ayahnya karena pekerjaannya bermanfaat bagi banyak orang
 d. Menyuruh ayahnya melamar pekerjaan lain yang lebih besar gajinya
2. Ayah Bayu seorang nelayan, ayah Dani seorang guru dan ayah Rani seorang sopir. Mereka tetap bersyukur dengan pekerjaan ayah mereka, karena pekerjaan tersebut
 a. Tidak bisa membuat cepat kaya
 b. Tidak perlu banyak tenaga
 c. Tidak terlalu banyak waktu
 d. Tidak merugikan orang lain
3. Pekerjaan sebagai nelayan adalah pekerjaan yang baik, namun bisa menjadi buruk jika nelayan tersebut
 a. Memancing ikan seharian
 b. Menggunakan jaring ikan
 c. Menggunakan bahan peledak
 d. Bekerja setiap hari
4. Penggunaan pukot harimau oleh nelayan dilarang pemerintah antara lain karena
 a. Menjaring ikan dan makhluk hidup kecil sekaligus
 b. Pukat harimau bisa meracuni ikan
 c. Membahayakan nyawa nelayan di laut
 d. Mencemari air laut menjadi penuh limbah
5. Dalam pengolahan sumber daya alam seperti ikan, banyak pekerjaan yang terlibat di dalamnya seperti nelayan, penjual ikan, sopir pengangkut ikan hingga warung yang memasak ikan. Hal itu menunjukkan bahwa setiap pekerjaan di bidang tertentu adalah saling
 a. Bersaing
 b. Memerintah
 c. Berjauhan
 d. Memerintah
6. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
 a. Suster
 b. Penyiari
 c. Peternak
 d. Dosen
7. Guru adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa berupa
 a. Menjual buku
 b. Mengajarkan ilmu
 c. Mengobati pasien
 d. Membersihkan kelas

8. Berikut ini yang tidak termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
- a. Nelayan
b. Petani
c. Sopir
✗ Pengrajin tenun
9. Pekerjaan orang tua kita berbeda-beda. Ada yang jadi petani, ada yang jadi nelayan, ada yang jadi guru dan pekerjaan yang lainnya. Sikap kita menanggapi hal tersebut adalah...
- a. Membandingkan yang paling hebat
✗ Merasa orang tua yang paling baik
c. Saling mencari kelebihan sendiri
d. Saling menghargai dan menghormati
10. Andi punya banyak teman di kelasnya, ada yang berambut kriting, lurus dan ikal. Andi tetap menghormati semuanya, Andi tidak memperlakukan bentuk rambut teman-temannya ketika memilih teman. Karena Andi mengerti bahwa setiap manusia yang diciptakan oleh Tuhan memiliki kedudukan yang
- a. Berbeda
b. Lucu-lucu
✗ Setara
d. Bertingkat-tingkat
11. Ketika sekolah kita banyak menggunakan kertas untuk menulis. Kertas diproduksi dengan bahan baku sumber daya alam berupa serat kayu, di antaranya banyak berasal dari pohon ...
- a. Mangga
b. Jati
✗ Pinus
d. Pisang
12. Kertas yang bahan bakunya dari sumber daya alam memang sudah menjadi kebutuhan manusia. Namun untuk menjaga kelestarian lingkungan alam, maka sikap kita terkait kertas adalah
- a. Tidak perlu menggunakan kertas
b. Memakai kertas bekas jika menulis
✗ Membeli kertas yang murah-murah saja
d. Menggunakan kertas secara hemat dan efisien
13. Contoh barang-barang di bawah ini yang tidak menggunakan bahan baku dari hewan adalah
- ✗ Sepatu kulit
b. Gelang mutiara
c. Kalung emas
d. Selendang sutera
14. Kain sutera adalah kain yang sangat bagus dan dihargai tinggi. Barang tersebut dihasilkan dari
- ✗ Kapas sutera
b. Ulat sutera
c. Batu sutera
d. Kerang sutera
15. Jenis pekerjaan yang dilakukan oleh mayoritas masyarakat yang ada pada lingkungan pegunungan adalah...
- a. Petani
b. Nelayan
✗ Pekebun
d. Penenun

16. Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai...
- a. Nelayan c. Petani
 b. Guru Karyawan
17. Berikut ini merupakan faktor yang menyebabkan beragamnya jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita, kecuali...
- a. Kondisi tanah c. Keahlian
 b. Kondisi musim Kondisi jiwa
18. Lingkungan alam sebagai tempat bekerja harus kita jaga karena...
- a. Tidak bisa ditanam di musim kemarau c. Milik pemerintah Indonesia
 Kelestarian alam yang menjamin kehidupan manusia d. Alam akan marah pada manusia
19. Pak Sandi merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dan penebangan liar. Sikap pak Sandi tersebut turut mendukung dalam...
- a. Mencegah kerusakan alam Meningkatkan produksi kayu
 b. Menyebabkan gundulnya hutan d. Mengurangi jumlah pengangguran
20. Bekerja sebagai petani banyak kita jumpai di lingkungan.....
- a. Perkotaan Pedesaan
 b. Perkantoran d. Perkebunan

**SOAL POST-TEST KELAS IV
SD INPRES 51 KABUPATEN SORONG**

Nama : *Mustika Melvin Retta*
Kelas : *IV A*
Mapel : Muatan Pelajaran IPS

A. Berilah tanda silang (x) pada a, b, c, atau d, pada jawaban yang kalian anggap benar !

1. Ayah Bayu seorang nelayan, ayah Dani seorang guru dan ayah Rani seorang sopir. Mereka tetap bersyukur dengan pekerjaan ayah mereka, karena pekerjaan tersebut
a. Tidak bisa membuat cepat kaya
b. Tidak perlu banyak tenaga
c. Tidak terlalu banyak waktu
✓ d. Tidak merugikan orang lain
2. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
a. Suster
b. Penyiari
c. ~~Peternak~~
d. Dosen
✓
3. Penggunaan pukat harimau oleh nelayan dilarang pemerintah antara lain karena
✓ a. Menjaring ikan dan makhluk hidup kecil sekaligus
b. Pukat harimau bisa meracuni ikan
c. Membahayakan nyawa nelayan di laut
d. Mencemari air laut menjadi penuh limbah
4. Dalam pengolahan sumber daya alam seperti ikan, banyak pekerjaan yang terlibat di dalamnya seperti nelayan, penjual ikan, sopir pengangkut ikan hingga warung yang memasak ikan. Hal itu menunjukkan bahwa setiap pekerjaan di bidang tertentu adalah saling
✓ a. Bersaing
b. ~~Membutuhkan~~
c. Berjauhan
d. Memerintah
5. Pekerjaan sebagai nelayan adalah pekerjaan yang baik, namun bisa menjadi buruk jika nelayan tersebut
a. Memancing ikan seharian
b. Menggunakan jaring ikan
✓ c. Menggunakan bahan peledak
d. Bekerja setiap hari
6. Ketika sekolah kita banyak menggunakan kertas untuk menulis. Kertas diproduksi dengan bahan baku sumber daya alam berupa serat kayu, di antaranya banyak berasal dari pohon
✓ a. Mangga
b. Jati
c. ~~Pinus~~
d. Pisang

7. Berikut ini yang tidak termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
- a. Nelayan
 - b. Petani
 - c. Sopir
 - d. Pengrajin tenun
8. Pekerjaan orang tua kita berbeda-beda. Ada yang jadi petani, ada yang jadi nelayan, ada yang jadi guru dan pekerjaan yang lainnya. Sikap kita menanggapi hal tersebut adalah...
- a. Membandingkan yang paling hebat
 - b. Merasa orang tua yang paling baik
 - c. Saling mencari kelebihan sendiri
 - d. Saling menghargai dan menghormati
9. Andi punya banyak teman di kelasnya, ada yang berambut kriting, lurus dan ikal. Andi tetap menghormati semuanya, Andi tidak memperlakukan bentuk rambut teman-temannya ketika memilih teman. Karena Andi mengerti bahwa setiap manusia yang diciptakan oleh Tuhan memiliki kedudukan yang
- a. Berbeda
 - b. Lucu-lucu
 - c. Setara
 - d. Bertingkat-tingkat
10. Guru adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa berupa
- a. Menjual buku
 - b. Mengajarkan ilmu
 - c. Mengobati pasien
 - d. Membersihkan Kelas
11. Kertas yang bahan bakunya dari sumber daya alam memang sudah menjadi kebutuhan manusia. Namun untuk menjaga kelestarian lingkungan alam, maka sikap kita terkait kertas adalah
- a. Tidak perlu menggunakan kertas
 - b. Memakai kertas bekas jika menulis
 - c. Membeli kertas yang murah-murah saja
 - d. Menggunakan kertas secara hemat dan efisien
12. Contoh barang-barang di bawah ini yang tidak menggunakan bahan baku dari hewan adalah
- a. Sepatu kulit
 - b. Gelang mutiara
 - c. Kalung emas
 - d. Selendang sutera
13. Kain sutera adalah kain yang sangat bagus dan dihargai tinggi. Barang tersebut dihasilkan dari
- a. Kapas sutera
 - b. Ulat sutera
 - c. Batu sutera
 - d. Kerang sutera
14. Jenis pekerjaan yang dilakukan oleh mayoritas masyarakat yang ada pada lingkungan pegunungan adalah...
- a. Petani

- b. Nelayan
 c. Pekebun
 d. Penenun
15. Lingkungan alam sebagai tempat bekerja harus kita jaga karena...
- a. Tidak bisa ditanam di musim kemarau
 b. Kelestarian alam yang menjamin kehidupan manusia
 c. Milik pemerintah Indonesia
 d. Alam akan marah pada manusia
16. Berikut ini merupakan faktor yang menyebabkan beragamnya jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita, kecuali...
- a. Kondisi tanah
 b. Kondisi musim
 c. Keahlian
 d. Kondisi jiwa
17. Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai...
- a. Nelayan
 b. Guru
 c. Petani
 d. Karyawan
18. Pak Sandi merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dan penebangan liar. Sikap pak Sandi tersebut turut mendukung dalam...
- a. Mencegah kerusakan alam
 b. Menyebabkan gundulnya hutan
 c. Meningkatkan produksi kayu
 d. Mengurangi jumlah pengangguran
19. Bekerja sebagai petani banyak kita jumpai di lingkungan.....
- a. Perkotaan
 b. Perkantoran
 c. Pedesaan
 d. Perkebunan
20. Ayah Budi bekerja menjadi seorang petani, hampir setiap hari ayah Budi selalu pergi ke sawah.
- a. Sikap Budi sebaiknya terhadap pekerjaan ayahnya adalah
 b. Menyuruh ayahnya berhenti menjadi petani karena harus kotor siap hari
 c. Membandingkan dengan pekerjaan-pekerjaan ayah temannya yang di kantor
 d. Bangga terhadap ayahnya karena pekerjaannya bermanfaat bagi banyak orang
 e. Menyuruh ayahnya melamar pekerjaan lain yang lebih besar gajinya

**SOAL PRE-TEST KELAS IV
SD INPRES 51 KABUPATEN SORONG**

Nama : *RYAN angello syukur*
 Kelas : *4B*
 Mapel : Muatan Pelajaran IPS

A. Berilah tanda silang (x) pada a, b, c, atau d, pada jawaban yang kalian anggap benar !

1. Ayah Budi bekerja menjadi seorang petani, hampir setiap hari ayah Budi selalu pergi ke sawah. Sikap Budi sebaiknya terhadap pekerjaan ayahnya adalah
 - a. Menyuruh ayahnya berhenti menjadi petani karena harus kotor siap hari
 - b. Membandingkan dengan pekerjaan-pekerjaan ayah temannya yang di kantor
 - c. Bangga terhadap ayahnya karena pekerjaannya bermanfaat bagi banyak orang
 - d. Menyuruh ayahnya melamar pekerjaan lain yang lebih besar gajinya
2. Ayah Bayu seorang nelayan, ayah Dani seorang guru dan ayah Rani seorang sopir. Mereka tetap bersyukur dengan pekerjaan ayah mereka, karena pekerjaan tersebut
 - a. Tidak bisa membuat cepat kaya
 - b. Tidak perlu banyak tenaga
 - c. Tidak terlalu banyak waktu
 - d. Tidak merugikan orang lain
3. Pekerjaan sebagai nelayan adalah pekerjaan yang baik, namun bisa menjadi buruk jika nelayan tersebut
 - a. Memancing ikan seharian
 - b. Menggunakan jaring ikan
 - c. Menggunakan bahan peledak
 - d. Bekerja setiap hari
4. Penggunaan pukat harimau oleh nelayan dilarang pemerintah antara lain karena
 - a. Menjaring ikan dan makhluk hidup kecil sekaligus
 - b. Pukat harimau bisa meracuni ikan
 - c. Membahayakan nyawa nelayan di laut
 - d. Mencemari air laut menjadi penuh limbah
5. Dalam pengolahan sumber daya alam seperti ikan, banyak pekerjaan yang terlibat di dalamnya seperti nelayan, penjual ikan, sopir pengangkut ikan hingga warung yang memasak ikan. Hal itu menunjukkan bahwa setiap pekerjaan di bidang tertentu adalah saling
 - a. Bersaing
 - b. Membutuhkan
 - c. Berjauhan
 - d. Memerintah
6. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
 - a. Suster
 - b. Penyiar
 - c. Peternak
 - d. Dosen
7. Guru adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa berupa
 - a. Menjual buku
 - b. Mengajarkan ilmu
 - c. Mengobati pasien
 - d. Membersihkan kelas

8. Berikut ini yang tidak termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
- a. Nelayan ~~X~~ ~~c.~~ Sopir
X Petani d. Pengrajin tenun
9. Pekerjaan orang tua kita berbeda-beda. Ada yang jadi petani, ada yang jadi nelayan, ada yang jadi guru dan pekerjaan yang lainnya. Sikap kita menanggapi hal tersebut adalah...
- a. Membandingkan yang paling hebat c. Saling mencari kelebihan sendiri
 b. Merasa orang tua yang paling baik ~~X~~ d. Saling menghargai dan menghormati
10. Andi punya banyak teman di kelasnya, ada yang berambut kriting, lurus dan ikal. Andi tetap menghormati semuanya, Andi tidak memperlakukan bentuk rambut teman-temannya ketika memilih teman. Karena Andi mengerti bahwa setiap manusia yang diciptakan oleh Tuhan memiliki kedudukan yang
- ~~X~~ Berbeda ~~c.~~ Setara
 b. Lucu-lucu d. Bertingkat-tingkat
11. Ketika sekolah kita banyak menggunakan kertas untuk menulis. Kertas diproduksi dengan bahan baku sumber daya alam berupa serat kayu, di antaranya banyak berasal dari pohon ...
- ~~X~~ Mangga ~~c.~~ Pinus
~~X~~ Jati d. Pisang
12. Kertas yang bahan bakunya dari sumber daya alam memang sudah menjadi kebutuhan manusia. Namun untuk menjaga kelestarian lingkungan alam, maka sikap kita terkait kertas adalah
- ~~X~~ a. Tidak perlu menggunakan kertas c. Membeli kertas yang murah-murah saja
~~X~~ b. Memakai kertas bekas jika menulis ~~d.~~ Menggunakan kertas secara hemat dan efisien
13. Contoh barang-barang di bawah ini yang tidak menggunakan bahan baku dari hewan adalah
- ~~X~~ Sepatu kulit ~~c.~~ Kalung emas
 b. Gelang mutiara d. Selendang sutera
14. Kain sutera adalah kain yang sangat bagus dan dihargai tinggi. Barang tersebut dihasilkan dari
- a. Kapas sutera c. Batu sutera
~~X~~ b. Ulat sutera d. Kerang sutera
15. Jenis pekerjaan yang dilakukan oleh mayoritas masyarakat yang ada pada lingkungan pegunungan adalah...
- ~~X~~ a. Petani c. Pekebun
~~X~~ b. Nelayan d. Penenun

16. Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai...

- a. Nelayan
 b. Guru

- c. Petani
 d. Karyawan

17. Berikut ini merupakan faktor yang menyebabkan beragamnya jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita, kecuali...

- a. Kondisi tanah
 b. Kondisi musim

- c. Keahlian
 d. Kondisi jiwa

18. Lingkungan alam sebagai tempat bekerja harus kita jaga karena...

- a. Tidak bisa ditanam di musim kemarau

- c. Milik pemerintah Indonesia

- b. Kelestarian alam yang menjamin kehidupan manusia

- d. Alam akan marah pada manusia

19. Pak Sandi merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dan penebangan liar. Sikap pak Sandi tersebut turut mendukung dalam...

- a. Mencegah kerusakan alam
 b. Menyebabkan gundulnya hutan

- c. Meningkatkan produksi kayu
 d. Mengurangi jumlah pengangguran

20. Bekerja sebagai petani banyak kita jumpai di lingkungan.....

- a. Perkotaan
 b. Perkantoran

- c. Pedesaan
 d. Perkebunan

**SOAL POST-TEST KELAS IV
SD INPRES 51 KABUPATEN SORONG**

Nama : *Aulina Rivalia Gacha Tamu*
Kelas : *IV B*
Mapel : Muatan Pelajaran IPS

A. Berilah tanda silang (x) pada a, b, c, atau d, pada jawaban yang kalian anggap benar !

1. Ayah Bayu seorang nelayan, ayah Dani seorang guru dan ayah Rani seorang sopir. Mereka tetap bersyukur dengan pekerjaan ayah mereka, karena pekerjaan tersebut
 - a. Tidak bisa membuat cepat kaya
 - b. Tidak perlu banyak tenaga
 - c. Tidak terlalu banyak waktu
 - d. Tidak merugikan orang lain
2. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
 - a. Suster
 - b. Penyiar
 - c. Peternak
 - d. Dosen
3. Penggunaan pukat harimau oleh nelayan dilarang pemerintah antara lain karena
 - a. Menjaring ikan dan makhluk hidup kecil sekaligus
 - b. Pukat harimau bisa meracuni ikan
 - c. Membahayakan nyawa nelayan di laut
 - d. Mencemari air laut menjadi penuh limbah
4. Dalam pengolahan sumber daya alam seperti ikan, banyak pekerjaan yang terlibat di dalamnya seperti nelayan, penjual ikan, sopir pengangkut ikan hingga warung yang memasak ikan. Hal itu menunjukkan bahwa setiap pekerjaan di bidang tertentu adalah saling
 - a. Bersaing
 - b. Membutuhkan
 - c. Berjauhan
 - d. Memerintah
5. Pekerjaan sebagai nelayan adalah pekerjaan yang baik, namun bisa menjadi buruk jika nelayan tersebut
 - a. Memancing ikan seharian
 - b. Menggunakan jaring ikan
 - c. Menggunakan bahan peledak
 - d. Bekerja setiap hari
6. Ketika sekolah kita banyak menggunakan kertas untuk menulis. Kertas diproduksi dengan bahan baku sumber daya alam berupa serat kayu, di antaranya banyak berasal dari pohon
 - a. Mangga
 - b. Jati
 - c. Pinus
 - d. Pisang

- ✓ 7. Berikut ini yang tidak termasuk pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
- a. Nelayan
 - b. Sopir
 - c. Petani
 - d. Pengrajin tenun
8. Pekerjaan orang tua kita berbeda-beda. Ada yang jadi petani, ada yang jadi nelayan, ada yang jadi guru dan pekerjaan yang lainnya. Sikap kita menanggapi hal tersebut adalah...
- a. Membandingkan yang paling hebat
 - b. Merasa orang tua yang paling baik
 - c. Saling mencari kelebihan sendiri
 - d. Saling menghargai dan menghormati
9. Andi punya banyak teman di kelasnya, ada yang berambut kriting, lurus dan ikal. Andi tetap menghormati semuanya, Andi tidak memperlakukan bentuk rambut teman-temannya ketika memilih teman. Karena Andi mengerti bahwa setiap manusia yang diciptakan oleh Tuhan memiliki kedudukan yang
- a. Berbeda
 - b. Setara
 - c. Lucu-lucu
 - d. Bertingkat-tingkat
10. Guru adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa berupa
- a. Menjual buku
 - c. Mengobati pasien
 - b. Mengajarkan ilmu
 - d. Membersihkan Kelas
11. Kertas yang bahan bakunya dari sumber daya alam memang sudah menjadi kebutuhan manusia. Namun untuk menjaga kelestarian lingkungan alam, maka sikap kita terkait kertas adalah
- a. Tidak perlu menggunakan kertas
 - b. Memakai kertas bekas jika menulis
 - c. Membeli kertas yang murah-murah saja
 - d. Menggunakan kertas secara hemat dan efisien
12. Contoh barang-barang di bawah ini yang tidak menggunakan bahan baku dari hewan adalah
- a. Sepatu kulit
 - b. Gelang mutiara
 - c. Kalung emas
 - d. Selendang sutera
13. Kain sutera adalah kain yang sangat bagus dan dihargai tinggi. Barang tersebut dihasilkan dari
- a. Kapas sutera
 - b. Ulat sutera
 - c. Batu sutera
 - d. Kerang sutera
14. Jenis pekerjaan yang dilakukan oleh mayoritas masyarakat yang ada pada lingkungan pegunungan adalah...
- a. Petani

- b. Nelayan
 c. Pekebun
 d. Penenun
15. Lingkungan alam sebagai tempat bekerja harus kita jaga karena...
- a. Tidak bisa ditanam di musim kemarau
 b. Kelestarian alam yang menjamin kehidupan manusia
 c. Milik pemerintah Indonesia
 d. Alam akan marah pada manusia
16. Berikut ini merupakan faktor yang menyebabkan beragamnya jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita, kecuali...
- a. Kondisi tanah
 b. Kondisi musim
 c. Keahlian
 d. Kondisi jiwa
17. . Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermata pencaharian sebagai...
- a. Nelayan
 b. Guru
 c. Petani
 d. Karyawan
18. Pak Sandi merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembelannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dan penebangan liar. Sikap pak Sandi tersebut turut mendukung dalam...
- a. Mencegah kerusakan alam
 b. Menyebabkan gundulnya hutan
 c. Meningkatkan produksi kayu
 d. Mengurangi jumlah pengangguran
19. Bekerja sebagai petani banyak kita jumpai di lingkungan.....
- a. Perkotaan
 b. Perkantoran
 c. Pedesaan
 d. Perkebunan
20. Ayah Budi bekerja menjadi seorang petani, hampir setiap hari ayah Budi selalu pergi ke sawah.
- a. Sikap Budi sebaiknya terhadap pekerjaan ayahnya adalah
 b. Menyuruh ayahnya berhenti menjadi petani karena harus kotor siap hari
 c. Membandingkan dengan pekerjaan-pekerjaan ayah temannya yang di kantor
 d. Bangga terhadap ayahnya karena pekerjaannya bermanfaat bagi banyak orang
 e. Menyuruh ayahnya melamar pekerjaan lain yang lebih besar gajinya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan	: SD Inpres 51 Kabupaten Sorong
Kelas / Semester	: IV (Empat)/1
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema 4	: Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 2	: Pekerjaan di sekitarku
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan (6x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

A. KOPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan ,sosial, dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Indikator

- 3.3.4 Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut dilingkungan sekitar.
- 4.3.4 Menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.

C. Materi pembelajaran

- Mendiskusikan tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan terkait

D. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan salam dan mengajak berdoa.• Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.• Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika dan lagu yang relevan.• Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.• Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	10 menit
Inti	<p>Pengamatan</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa membuat tim/kelompok• Siswa mengamati materi yang akan berlangsung• Siswa diminta untuk berdiskusi tentang tokoh-tokoh yang akan terlibat dalam proses pelaksanaan <i>role play</i>• Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait poses pelaksanaan <i>role play</i> <p>Pelaksanaan</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role play</i>	35 menit x 30 JP

	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan sedikit tentang materi yang sudah dipelajari/diperankan Mengerjakan soal yang dibagikan <p>Renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di buku guru. <p>Pengayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mencari informasi lebih banyak lagi tentang kegiatan ekonomi yang melibatkan berbagai pekerjaan dilingkungan tempat tinggal siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dan guru bersama sama merangkum materi pembelajaran Siswa dan guru merefeksi kegiatan pembelajaran Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa. 	15 menit

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Diskusi tentang kegiatan ekonomi dan pekerjaan dinilai dengan rubrik.
- Catatan anekdot untuk mencatat sikap (tanggung jawab)

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai Terlihat	Mulai berkembang	Membudaya	Ket.
1	Disiplin					
2	Teliti					
3	Tanggung jawab					
dst						

Sorong, 12 November 2023

Peneliti



Eltison Ambarau
NIM. 148620618048

Mengetahui

Kepala Sekolah,



OKTORINA OSOK, S.Pd.SD
NIP. 1966 1003 199209 2001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan	: SD Inpres 51 Kabupaten Sorong
Kelas / Semester	: IV (Empat)/1
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema 4	: Berbagai Pekerjaan
Sub Tema 2	: Pekerjaan di sekitarku
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan (6x35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

A. KOPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan ,sosial, dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
- 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Indikator

- 3.3.4 Menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.
- 4.3.4 Menyajikan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.

C. Materi pembelajaran

- Mendiskusikan tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan terkait

D. LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan • Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. • Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika dan lagu yang relevan. • Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak. • Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati soal cerita yang disajikan dalam buku siswa dengan teliti. • Siswa menjawab setiap pertanyaan yang disajikan. • Siswa mengerjakan soal latihan secara mandiri. • Siswa mengamati gambar tentang bagaimana ikan yang ditangkap nelayan bias kita makan. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendiskusikan dengan teman tentang : - Jenis barang yang dijualbelikan 	35 menit x 30 JP

	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis pekerjaan yang terlibat pada kegiatan di atas, dan - Hasil dari setiap pekerjaan. <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati gambar proses penangkapan ikan oleh nelayan hingga dikonsumsi. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendiskusikan gambar tentang jenis barang yang dijualbelikan dan jenis pekerjaan yang terlibat. • Siswa memajang gambar yang telah mereka buat disekeliling meja. • Siswa diminta memperlihatkan setiap gambar dengan seksama. • Siswa menulis komentar pada setiap gambar pada secarik kertas. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta menukarkan hasil karya mereka dengan salah seorang teman dan menjawab pertanyaan berikut. • Bagaimana pendapatmu tentang hasil karya temanmu tersebut ? bagian mana yang kamu suka ? Jelaskan. Apa saran yang akan kamu berikan agar gambar tersebut lebih baik lagi di masa yang akan datang ? <p>Renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa • Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di buku guru. <p>PENGAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencari informasi lebih banyak lagi tentang kegiatan ekonomi yang melibatkan berbagai 	
--	--	--

	pekerjaan dilingkungan tempat tinggal siswa.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru bersama sama merangkum materi pembelajaran • Siswa dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran • Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya • Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa. 	15 menit

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Diskusi tentang kegiatan ekonomi dan pekerjaan dinilai dengan rubrik.
- Catatan anekdot untuk mencatat sikap (tanggung jawab)

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai Terlihat	Mulai berkembang	Membudaya	Ket.
1	Disiplin					
2	Teliti					
3	Tanggung jawab					
dst						

Mengetahui
Kepala Sekolah,


Oktorina Osok, S.Pd.SD
 NIP. 1966-1003-199209-2001

Sorong, 12 November 2023
Peneliti


Eltison Ambarau
 NIM. 148620618048

DOKUMENTASI



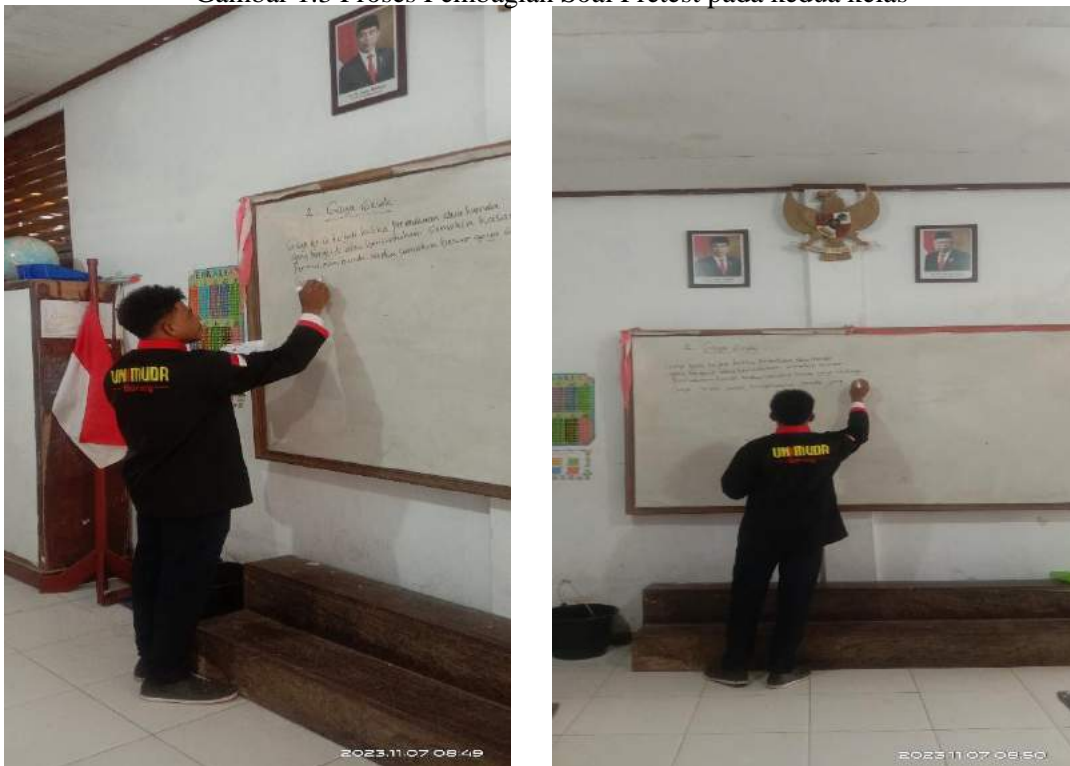
Gambar 1.1 Dokumentasi Penyerahan Surat Penelitian



Gambar 1.2 arahan serta materi pertama dari ibu wali kelas



Gambar 1.3 Proses Pembagian Soal Pretest pada kedua kelas



Gambar 1.4 Proses pembelajaran Pada Kelas Kontrol dengan menggunakan metode ceramah



Gambar 1.5 Proses Pembagian Pretest Posttest Kelas Eksperimen



Gambar 1.7 Proses pembelajaran menggunakan metode *role play*



Gambar 1.8 Proses Apel siswa – siswa SD Inpres 51 Kabupaten Sorong

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2005)
- Hamid (2009). *Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. dalam <http://www.pembelajaran.wordpress.com/> Internet diakses tanggal 22 Maret 2015.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008).
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Roestiyah (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra, (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Widoyoko (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Arifin. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Pupuh & Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aritkunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surapranata. (2009). *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi tes*. Bandung: Rosdakarya.
- Sujarweni. (2008). *Belajar mudah SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Global Media Informasi
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008)
- Aditama. (2011). Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung)
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang : Rasail Media Group, 2008)

DATA PRIBADI



Nama Lengkap : Eltison Ambarau
Tempat/Tanggal Lahir : Balal, 13 Juli 2000
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Kristen Protestan
Status Perkawinan : Belum Kawin
Telepon : 082399298099
Email :
eltisonambarau@gmail.com
Alamat sekarang : Jl. Malibela, KM 11,5
Kota Sorong Papua Barat

PENDIDIKAN

Tahun 2006 – 2012 : SD YPK Ebenhaizer di balal
Tahun 2012 – 2015 : SMP Negeri 22 Kabupaten Raja Ampat
Tahun 2015 – 2018 : SMA Negeri 3 Kabupaten Raja Ampat
Tahun 2018 – Sekarang : Universitas Pendidikan Muhammadiyah
(UNIMUDA) Sorong

KEMAMPUAN





Komputer : Mampu mengoperasikan Microsoft word,
Microsoft Exel, dan Microsoft Power Point
: Mampu mengoperasikan Internet

	: Mampu bekerja dalam TIM
PENGALAMAN ORGANISASI	
Tahun 2018 – 2020	: Anggota Lembaga Pelayanan Mahasiswa Indonesia (LPMI) Sorong : Anggota Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa & Keluarga besar IPPMK-KOFIAU Kabupaten Raja Ampat : Anggota Himpunan Keluarga besar Pemuda Pelajar Mahasiswa/i (HKP2M) Balal – Awat Kofiau Kabupaten Raja Ampat
Tahun 2020 – 2023	: Ketua TIM Sudent Lead Movemant (SLM) LPMI Perwakilan Sorong : Ketua Himpunan Keluarga besar Pemuda Pelajar Mahasiswa (HKP2M) Balal – Awat Kofiau Kabupaten Raja Ampat
Tahun 2023	: Sekretaris Ikatan Pemuda Pelajar Mahasiswa dan Keluarga Besar Kofiau (IPPMK-KOF) Kabupaten Raja Ampat
PENGALAMAN KERJA	
Tahun 2019 – 2021	: Staf toko Furnitur (bekerja dalam TIM) : Pemangkas Rambut RAP aimas : Kuli Bangunan
Tahun 2021 – 2022	: Program “Kuliah Kerja Nyata (KKN) tentang

pemberdayaan Masyarakat” (Pembuatan Prodak,
Ketahanan Pangan, Penghijauan/Penanaman,
Pembersihan Lingkungan dll.

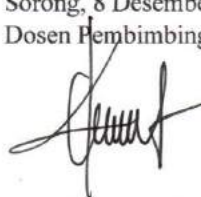
LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Eitison Ambarau
 NIM : 190620618040
 JUDUL : Pengaruh Metode Role Play Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Muatan pelajaran Ips Di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong
 DOSEN PEMBIMBING I : Syams Kusumaningrum, M.Pd.I.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1.	06/12/2023	Skripsi	Perbaiki Hasil pretes post-test	
2.	07/12/2023	Skripsi	Rapikan	
3.	08/12/2023	Skripsi	Perbaiki pembahasan dan hasil penelitian	
4.	09/12/2023	Skripsi	Melengkapi lampiran-lampiran	

--	--	--	--	--

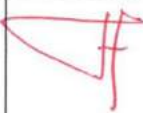

Sorong, 8 Desember 2023
Dosen Pembimbing 1



Syams Kusumaningrum, M.Pd.I,
NIDN. 1429019001

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Eitson Ambarau
 NIM : 148620610048
 JUDUL : Pengaruh Metode Role Play Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV pada Muatan Pelajaran Ips Di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong
 DOSEN PEMBIMBING 2 : Mukhlis Triono, M.Pd.

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	CATATAN REVISI	PARAF DOSEN
1	8/1/2024	Redaksi / Naras / Outline	-Perbaiki kutipan -Perbaiki tabel.	
2	9/1/2024	Revisi akhir	Ace	

--	--	--	--	--

Sorong, 9 Desember 2023
Dosen Pembimbing 2



Mukhlas Triono, M.Pd.
NIDN. 1223118701