

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI  
064025 MEDAN TUNTUNGAN  
T.A. 2023/2024**

**SKRIPSI**

Disusun oleh dan diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality

Oleh :

**ASDYTA DAMANIK  
NPM. 2005030252**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY  
MEDAN  
2024**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model pembelajaran role playing terhadap hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD  
Nama : ASDYTA DAMANIK  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 05 April 2024

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd  
NIP.0121118703

Pembimbing Pendamping



Jainal Togatorop S.Pd.,M.Pd  
NIP.0124028702

Ketua Program Studi  
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd  
NIP.0129038101

Dekan FKIP  
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd  
NIP.0123098602

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asdyta Damanik  
NPM : 2005030252  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : FKIP

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 064025 MEDAN TUNTUNGAN hasil belajar merupakan hasil penelitian, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh peneliti lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang peneliti peroleh sebagai hasil ujian akhir studi atas skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 28 Mei 2024

Yang menyatakan



Asdyta Damanik

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Keterangan Diri

Nama : Asdyta Damanik  
Tempat/Tanggal Lahir : Marubun pane , 06 juni 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Kristen Protestan  
Status : Belum Menikah  
Jumlah Bersaudara : Anak Ke 7 dari 8 Bersaudara  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Marubun Pane  
Jenjang Pendidikan : S1  
No Telpon : 082174749534  
Email : asditadamanik@mail.com  
Nama Orang Tua

a. Ayah : jasiman damanik(+)

b. Ibu : mentiolina saragih

Pekerjaan Orang Tua : petani

### B. Nama sekolah Tahun masuk Tahun keluar

SD NEGERI 095165 Banua Saribu 2008 lulus tahun 2014

SMP negeri 1 purba tigarunggu 2014 lulus tahun 2017

SMA NEGERI 1 purba tigarunggu 2017 lulu tahun 2020

UNIVERISITAS QUALITY tahun masuk 2020 lulus tahun 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI  
064025 MEDAN TUNTUNGAN  
T.A. 2023/2024**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan sebanyak 2 kelas dengan jumlah 50 orang. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen (eksperimen semu). Alat pengumpulan data adalah tes soal pilihan ganda terdiri dari 5 butir soal. Teknik analisis data menggunakan uji B/K. Hasil analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh; 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 82,98 2) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia dengan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh rata-rata 73,06 3) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064045 Medan Tuntungan T.P 2023/2024.

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

***THE INFLUENCE OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON  
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS III SCIENCE  
SUBJECTS OF STATE PRIMARY SCHOOL 064025  
MEDAN TUNTUNGAN***

***ABSTRACT***

*This research aims to determine student learning outcomes by using a role playing learning model in science subjects regarding parts of the human body in class III of SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. The population in this study were all class III students at SD Negeri 064025 Medan Tuntungan in 2 classes with a total of 50 people. This type of research is Quasi Experimental (quasi-experiment). The data collection tool is a multiple choice question test consisting of 5 questions. The data analysis technique uses the B/K test. The results of data analysis and hypothesis testing were obtained, 1) Student learning outcomes in the science subject material parts of the human body using the Role Playing learning model in class III of SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 obtained an average score of 82.98 2) Student learning outcomes in science subjects on parts of the human body using conventional learning in class III of SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 obtained an average of 73.06 3) There is a significant influence on the use of the Role Playing learning model on student learning outcomes in science subjects on parts of the human body in class III of SD Negeri 064045 Medan Tuntungan TP 2023/2024.*

***Keywords : Role playing learning mode, science learning outcomes***

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkar rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A. 2023/2024.**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Strata-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada bapak dan ibu serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan arahan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si, M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina BR PA S.Pd, S.Pd. selaku wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
4. Ibu Restio Sidebang S.Pd, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
5. Ibu Rinci Simbolon S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga serta bimbingan, perhatian, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Jainal Togatorop S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Staff Dosen Universitas Quality yang telah membekali penulis dengan berbagai berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan.

8. Teristimewa kepada orang tua saya tercinta, yaitu Ibu Rentiolina Saragih yang selalu memberi doa, nasehat dan banyak pengorbanan sehingga penulisan penyusunan skripsi ini dapat selesai.
9. Kepada diri saya sendiri yang telah mampu bertahan, berjuang dan berusaha sekuat yang saya bisa selama proses perkuliahan ini, dan tetap berjuang dalam penyusunan skripsi ini Terimakasih karena masih tetap kuat.
10. Kepada kakak saya yaitu, Juliana Damanik S.Kom, Vivi Hariani Damanik S.H, dan Rosvita Monika Damanik S.Pd, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan Doa dalam melancarkan penulisan penyusunan skripsi ini, saya ucapkan Terimakasih.
11. Kepada keluarga yang telah memberikan motivasi dan memberikan Doa saya ucapkan Terimakasih.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menambah wawasan untuk membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga laporan hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Medan, April 2024

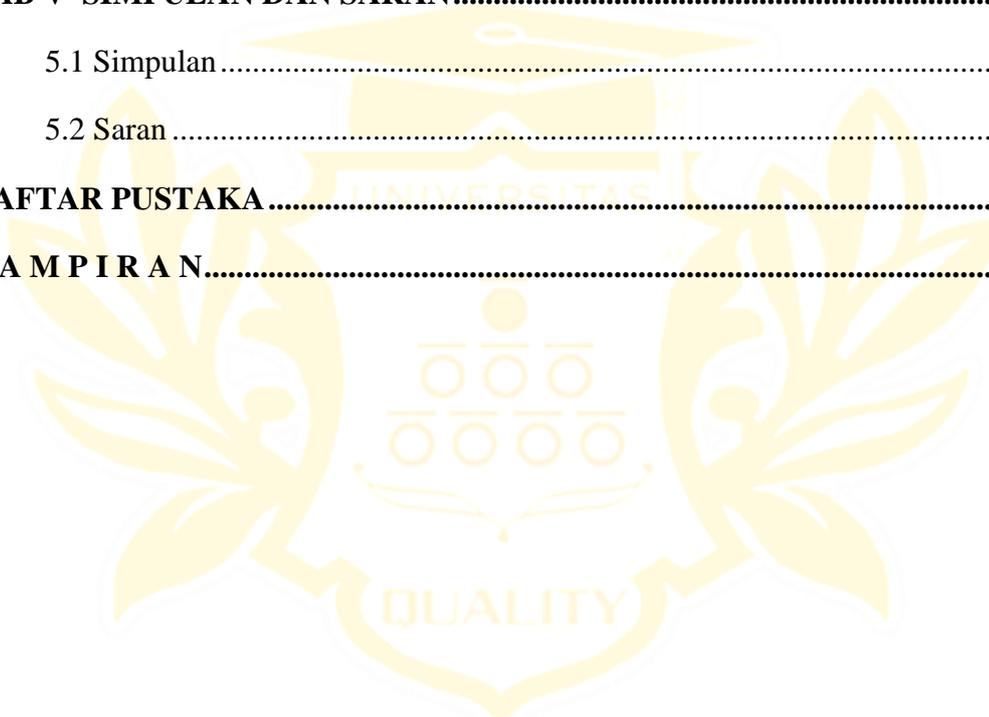
**Asdyta Damanik**  
**NPM. 2005030252**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	7
2.1.1 Pengertian Belajar .....	7
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar.....	8
2.1.3 Model Pembelajaran.....	8
2.1.4 Model Pembelajaran.....	11
2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	11
2.1.5 Model Pembelajaran.....	12
2.1.6 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	13

2.1.6.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	13
2.1.7	Langkah-Langkah Penerapan Model <i>Role Playing</i> .....	14
2.1.8	Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> ....	15
2.1.8.1	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	15
2.1.8.2	Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	16
2.1.9	Materi IPA Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia .....	17
2.2	Kerangka Berfikir .....	21
2.3	Variabel Penelitian .....	22
2.4	Hipotesis Penelitian .....	23
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1	Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	24
3.2	Populasi Dan Sampel .....	24
3.2.1	Populasi .....	24
3.2.2	Sampel .....	25
3.3	Jenis Penelitian Dan Desain Penelitian .....	25
3.4	Prosedur Penelitian .....	27
3.5	Instrumen Penelitian .....	28
3.6	Analisa Data .....	30
3.6.1	Nilai Rata-rata (Mean) Standart Deviasi, dan Varians .....	30
3.6.2	Uji Normalitas .....	31
3.6.3	Uji Homogenitas .....	31
3.7	Uji Hipotesis Penelitian .....	32
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1	Hasil .....	34
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	34

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	35
4.1.2.1 Hasil belajar pretest IIIA dan IIIB .....	35
4.1.2.2 Hasil belajar Posttest IIIA dan IIIB .....	40
4.1.3 Uji Analisis Data Pre-test .....	44
4.1.4 Uji Analisis Data Posttest.....	46
4.1.5 Uji Hipotesis Data .....	48
4.2 PEMBAHASAN.....	49
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>51</b>
5.1 Simpulan .....	51
5.2 Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>L A M P I R A N.....</b>	<b>54</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas III.....	3
Tabel 3.1 Sebaran Data Populasi .....	24
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siswa.....	29
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas IIIA.....	36
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas IIIB .....	37
Tabel 4.3 Deskripsi Data Pretest Berdasarkan Kelas.....	39
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Postest Kelas IIIA .....	39
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Postest Kelas IIIB.....	42
Tabel 4.6 Deskripsi Data Postest Berdasarkan Kelas .....	43
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Pretest Kelas IIIB.....	44
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Pretest Kelas IIIA .....	45
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data Pretest Kelas IIIA dan IIIB .....	46
Tabel 4.10 Uji Normalitas Data Postest Kelas IIIB .....	46
Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Postest Kelas IIIA.....	47
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data Postest Kelas IIIA dan IIIB.....	48
Tabel 4.13 Uji Hipotesis .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian Anggota Tubuh Manusia.....	16
Gambar 2.2 Bagian Kepala .....	17
Gambar 2.3 Bagian Tangan.....	18
Gambar 2.4 Bagian Kaki.....	19
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Pretest Kelas IIIA .....	37
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Pretest Kelas IIIB .....	39
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Postest Kelas IIIA.....	41
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Postest Kelas IIIB .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil belajar siswa kelas III B .....	55
Lampiran 2 Hasil belajar siswa kelas III A.....	57
Lampiran 3 Normalitas pretest dan postest III B .....	59
Lampiran 4 Normalitas pretest dan postest III A.....	64
Lampiran 5 Homogenitas postest III A dan III B .....	65
Lampiran 6 Homogenitas Pretest III A dan III B.....	82
Lampiran 7 Uji hipotesis .....	67
Lampiran 8 Materi bagian bagian anggota tubuh manusia .....	68
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	73
Lampiran 10 Soal pretest dan postest .....	79
Lampiran 11 Kunci jawaban .....	80
Lampiran 12 Surat izin penelitian .....	81
Lampiran 13 Surat balasan dari sekolah .....	83
Lampiran 14 Dokumentasi penelitian .....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pengembangan suatu bangsa. Pendidikan disebut juga dengan usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan. Pendidikan ialah suatu proses perubahan seseorang dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pelatihan. Salah satu faktor kunci kemajuan suatu negara adalah sistem pendidikannya. Anak-anak memiliki kebutuhan yang melekat akan pendidikan. Dengan kata lain tujuan pendidikan adalah untuk menyalurkan semua potensi yang melekat pada siswa sehingga mereka dapat berkembang sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Istilah pendidikan memiliki konotasi yang lebih besar dari sekadar belajar, karena tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan diri siswa secara utuh, bukan hanya sebatas pikiran. Pendidikan sebagai proses yang membutuhkan media yang tepat, lokasi fisik, dan perencanaan serta generasi yang memiliki pemahaman yang kuat tentang apa yang dimaksud dengan manusia yang sehat. Upaya yang harus dilalukan untuk meningkatkan standar pendidikan, yaitu tujuan akhir mengubah perilaku manusia dan memperluas kapasitas intelektual siswa. Dalam pendidikan diperlukan adanya upaya perbaikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan serta tujuan untuk merubah tingkah laku dan mengembangkan potensi peserta didik dengan cara memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Pentingnya peningkatan kualitas pendidikan sebagai prasyarat mempercepat terwujudnya suatu masyarakat yang demokratis, pendidikan yang berkualitas tidak hanya pendidikan yang mengembangkan intelegensi akademik

tetapi perlu dikembangkan seluruh spektrum intelegensi manusia yang meliputi berbagai aspek kehidupan.

Tujuan akhir pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang berpengetahuan luas yang dapat berhasil menyesuaikan perilaku mereka dengan lingkungannya. Untuk hasil belajar siswa yang lebih baik, pendidik juga bertujuan untuk membantu siswa berkembang secara intelektual, spiritual, emosional, dan mampu mengatasi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dinilai dengan melihat hasil pembelajaran. Tujuan pendidikan juga membangun potensi sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang luas serta memiliki sudut pandang ke depan untuk mencapai cita-cita yang dinantikan mampu dalam penyesuaian diri yang tepat terhadap lingkungannya. Jika semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan maka proses pembelajaran dapat dikatakan efektif. Sehubungan dengan penjabaran di atas, penulis akan mengadakan observasi atau pengamatan di Kelas III A dan III B SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Jumlah guru sebanyak 10 orang dan 1 pegawai dengan rincian, kepala sekolah 1 orang, guru kelas 6 orang, guru agama 2 orang, guru olahraga 1 orang, dan tata usaha 1 orang. Jumlah siswa keseluruhan sebanyak 49 orang. Selanjutnya, sekolah ini memiliki alat peraga yang memadai. Akan tetapi, pengaturan tempat duduk peserta didik di ruang kelas III A dan III B maupun kelas lainnya masih terlihat biasa, belum mengikuti aturan kelas interaktif, namun ruang kelas telah memiliki ventilasi yang baik. Sekolah ini beralamat di Jalan Flamboyan Raya Medan Tuntungan, Kota Medan.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti selama observasi adalah ketidakefektifan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tidak variatif dan mengarah konvensional sehingga proses pembelajaran tidak efektif. Model konvensional mengharuskan siswa menghafal informasi yang disajikan oleh guru tanpa memberikan konteks atau membuat hubungan antar konsep. Selain model pembelajaran konvensional, penyampaian materi pelajaran kurang menarik karena kurangnya pemanfaatan media atau alat peraga sehingga mengakibatkan kontribusi terhadap hasil belajar yang buruk bagi

siswa. Peserta didik cenderung pasif ketika belajar mengajar karena hanya mengandalkan media pembelajaran yang monoton. Ketika penjabaran materi hanya memberikan suasana yang membosankan, sehingga siswa menjadi tidak terlibat di dalam kelas, terutama di kelas III, metode ceramah adalah satu-satunya yang digunakan di dalam kelas. Dengan menggunakan ingatan guru saja dan kemungkinan adanya mata pelajaran yang tidak dapat dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Metode ceramah merupakan metode yang hanya memberikan penjelasan tentang suatu materi. Siswa yang menggunakan strategi atau metode ini akan dibatasi untuk acara pasif mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan konsep. Siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif karena pusat pembelajaran berorientasi pada guru, bukan pada siswa. Berikut ini nilai hasil ulangan harian mata pelajaran IPA kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.

**Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan**

No	Jumlah Siswa	Perolehan Nilai	Ketuntasan	Persentase
1	24 siswa	$\geq 75$	Belum tuntas	70%
2	26 siswa	$< 75$	Tuntas	30%
	50 siswa			100%

Berdasarkan hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai KKM IPA belum terpenuhi atau belum tuntas oleh siswa kelas III A dan III B SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Hal inilah yang mendasari keinginan peneliti melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran konvensional kurang dan tidak cukup untuk mendidik siswa dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya untuk keberhasilan ketuntasan pembelajaran. Model pembelajaran yang interaktif yang ditawarkan salah satunya adalah model *Role Playing*. Model *Role Playing* adalah penataran yang memberikan peluang bagi peserta didik dalam menempatkan diri pada proses pembelajaran dan berperan langsung untuk situasi dalam meningkatkan

keyakinan nilai pada diri siswa. *Role Playing* ialah model yang memiliki aturan dan tujuan. Nilai dan keyakinan siswa dapat diperkuat melalui model pembelajaran *Role Playing*, yang memungkinkan siswa membayangkan diri mereka sendiri dalam peran dan skenario yang berbeda. Pada model ini dapat menginspirasi siswa dengan harapan dapat membangun semangat optimisme yang kuat dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan..

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut ;

1. Kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran
2. Penggunaan metode pembelajaran cenderung dominan metode ceramah
3. Pembelajaran kurang variatif sehingga kurangnya minat belajar siswa
4. Penggunaan alat peraga/media pembelajaran belum optimal
5. *Setting* atau pengaturan kelas masih biasa, belum kelas yang mencerminkan kelas interaktif
6. Hasil pembelajaran siswa belum memenuhi ketuntasan/pencapaian KKM pada mata pelajaran IPA..

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada mengidentifikasi Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil belajar IPA pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia pada siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *konvensional* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *konvensional* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-Bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Materi Bagian-

Bagian Anggota Tubuh Manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan  
Tuntungan T.A 2023/2024

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut;

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat berupa umpan balik dan wawasan diharapkan dari peneliti ini karena berkaitan dengan penerapan pembelajaran tema melalui model *Role Playing* di sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, sebagai pijakan baru para pendidik untuk mendapatkan keakraban dengan aplikasi model, dan dan mampu menerapkan pembelajaran berbasis model inovatif dengan cara yang berhasil dan menarik bagi siswa.
- b. Bagi siswa, dapat menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran dengan berperan sebagai subjek dalam penggunaan model *Role Playing*.
- c. Bagi sekolah, temuan penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran yang digunakan di sekolah, dan karenanya menjadi langkah ke arah yang lebih baik karena sekolah beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi baru.
- d. Para peneliti, mendapatkan wawasan tentang isu-isu pendidikan dasar dan kemampuan untuk menyesuaikan pengajaran dengan berbagai profil pelajar seiring kemajuan IPTEK serta mampu menerapkan model pembelajaran yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhannya..

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Menurut sugiyono (2018) Belajar merupakan proses individu yang berintraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak akan terpisahkan dari kehidupan manusia ,maka seseorang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermakna Menurut Ishana (2018 : 40) bahwa belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa, untuk mencapai hal yang optimal. Menurut Siregar (2019: 3) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Menurut Ernest R. Hirtgard(2018:6) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan olehnya. Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk menerima suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya yang dilakukan setiap orang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku melalui proses interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar suatu jika ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku dan setiap orang akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang telah dilakukan orang berproses..

### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Kegiatan akhir proses pembelajaran adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa melalui hasil belajar yang diperolehnya. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa setelah kegiatan belajar. Menurut (Kunandar 2018 : 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut (Susanto 2019 : 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Donna, ddk (2022 : 18) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Purba ddk (2022 : 4786) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang diberikan guru kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan, pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Lebih lanjut menurut Nurma Wati (2019 : 53) menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa berupa kemampuan yang baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik..

### **2.1.3 Model Pembelajaran**

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam maupun faktor dari luar. Menurut Istirani dan Pulungan (2019 : 23) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut;

### 1. Faktor *internal*

Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Siswa yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk belajar bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara *internal*. Faktor internal yang dialami siswa berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut;

- a. Sikap terhadap belajar, merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap penerima, menolak atau mengabaikan
- b. Motivasi belajar merupakan motivasi dengan kesiapan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, serta upaya belajar sukar berlangsung.
- c. Konsentrasi belajar, merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.
- d. Mengelola bahan ajar, merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa.
- e. Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan
- f. Menggali hasil belajar yang tersimpan, merupakan proses pengaktifan pesan yang telah diterima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali atau mengaitkannya dengan bahan lama.
- g. Kemampuan berprestasi, merupakan suatu puncak proses belajar
- h. Rasa percaya diri siswa, merupakan rasa percaya diri siswa yang timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil.
- i. Intelegensi dan keberhasilan belajar, merupakan suatu kecakapan global atau rangkuman kecakapan untuk dapat bertindak secara

terarah, berpikir secara baik, dan bergaul dengan lingkungan secara efisien.

- j. Kebiasaan belajar, dapat dilakukan dengan kegiatan yang dilakukan secara berulang.

## 2. Faktor *Eksternal*

Proses belajar didorong oleh motivasi intrinstik siswa. Program pembelajaran sebagai rekayasa pendidikan guru di sekolah merupakan faktor *eksternal* belajar. Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi peningkatan belajar sebagai berikut;

- a. Guru sebagai pembina siswa belajar, artinya guru adalah pengajar yang mendidik. Ia tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik generasi muda bangsanya.
- b. Prasarana dan sasaran pembelajaran, artinya proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika ditunjang oleh sarana yang lengkap
- c. Kebijakan penilaian, artinya proses belajar mencapai puncaknya pada hasil belajar siswa atau unjuk kerja siswa. Sebagai suatu hasil maka dengan unjuk kerja tersebut, proses belajar berhenti untuk sementara dan terjadilah penilaian.
- d. Lingkungan siswa sosial siswa di sekolah, artinya pengaruh lingkungan sosial siswa di sekolah sangat menentukan peranan dan kedudukan siswa sehingga mampu menyesuaikan diri sendiri.
- e. Kurikulum sekolah artinya perubahan kurikulum sekolah akan menimbulkan masalah. Masalah-masalah itu adalah tujuan yang akan dicapai mungkin berubah, dan apabila tujuan berubah maka pokok bahasan, kegiatan belajar mengajar dan evaluasi akan berubah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari faktor internal seperti

cara belajar, minat, perhatian. Dan faktor eksternal seperti lingkungan di sekolah yang dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa karena model pembelajaran dan kurikulum yang membuat siswa lemah karena tidak sesuai dengan kapasitas dan minat anak dalam belajar.

## **2.1.4 Model Pembelajaran**

### **2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Seorang guru sangat penting memahami perencanaan struktur dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini seorang pengajar harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tema yang diajarkan. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan kegiatan pembelajaran berupa langkah-langkah yang akan dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arwnt Dn Tesalonikha (2022 : 34) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis yang mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan cara pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Asyafaf (2019 : 22) juga menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Model pembelajaran sebagai suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas Siti dan Mohamad bahwa model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan

tahap kegiatan yang sistematis dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Adapun buku yang dijadikan bahan ajar pada penelitian ini adalah buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas V pada bab empat, yang ditulis oleh Wida Widaningsih,dkk dan diterbitkan oleh Grafindo Media Permata. Bagan berikut akan memaparkan peta konsep terkait topic-topik yang akan dibahas pada materi bumi dan peristiwa alam ;

### **2.1.5 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran sangat mempengaruhi materi yang akan dibelajarkan dan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik serta kompetensi yang akan dicapai dapat berhasil.

Menurut Atsyafah (2019 : 23 ) menyatakan fungsi model pembelajaran adalah;

- a. Pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Pedoman dimana guru dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran dan segala sesuatunya selama melakukan pembelajaran bagi guru.
- c. Fasilitasi bagi guru dalam mengajari siswa untuk mencapai tujuan mereka tetapkan
- d. Membantu siswa memperoleh informasi,ide, keterampilan, nilai, cara berpikir dan belajar bagaimana melakukannya pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Yasyakur (2018 : 70) bahwa model pembelajaran memiliki fungsi atau kegunaan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas
- b. Kegiatan pembelajaran sebagai alat evaluasi pemantauan sekolah dalam pengajaran di satuan pendidikan
- c. Membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan terstruktur yaitu, pengetahuan atau keterampilan dalam melakukan sesuatu

- d. Membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif
- e. Membantu kegiatan belajar mengajar lebih efisien
- f. Membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik
- g. Untuk membantu guru dalam mengajar sehingga jadi lebih inovatif
- h. Dengan berbagai model yang berbeda oleh guru membuat siswa senang belajar dan tidak bosan
- i. Memudahkan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran
- j. Memberikan peningkatan untuk pembelajaran itu sendiri

Berdasarkan beberapa pendapat atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi model pembelajaran adalah pedoman guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dan sebagai fasilitasi guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2.1.6 Model Pembelajaran *Role Playing***

### **2.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

Model *Role Playing* mampu mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan dan memiliki keyakinan yang mengarah pada kesadaran melalui peran secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Menurut Huda (2019 :115 ) bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok.

Menurut Shoimin (2018 : 326 ) bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Menurut Zaini (2018 : 98 ) model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik

Menurut Komalasari (2019,hal 80) Model pembelajaran *Role Playing* adalah bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Sejalan dengan pendapat di atas, Majid (2018 : 326) bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran dengan simulasi yang diarahkan untuk mendesain peristiwa atau momen sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, maupun peristiwa yang mungkin muncul pada masa depan.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya serta mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karna ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peranan terjadi, seperti dalam situasi dimana begitu banyak peranan terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan mengajarkan siswa untuk berperan langsung pada peristiwa yang terjadi pada mata pelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan dan berorientasi pada siswa.

### **2.1.7 Langkah-Langkah Penerapan Model *Role Playing***

Menurut Uno(2018) mengemukakan langkah-langkah penerapan Model *Role Playing* adalah :

- a. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario yang telah diberikan
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang

- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-Masing para peserta didik berada dikelompokkan sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembaran kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum
- j. Evaluasi dan penutup

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* tersebut maka proses pembelajaran akan terlaksana dengan sistematis sehingga kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik dan menumbuhkan kreativitas masing-masing siswa pada saat proses belajar mengajar.

### **2.1.8 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

#### **2.1.8.1 Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Syafruddin dan Adriantoni (2018 : 69 ) bahwa; kelebihan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut;

- a. Bagi siswa, berperanan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi
- b. Melatih siswa untuk mendesain penemuan
- c. Berpikir dan bertindak kreatif
- d. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya
- e. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- f. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan

- g. Merangsang perkembangan kemauan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- h. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
- i. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa
- k. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- l. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

#### **2.1.8.2 Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Menurut Istirani (2019 :78-79) menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki kekurangan sebagai berikut;

- a. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam pelaksanaan model ini peranan yang diperankan oleh tiap-tiap anak hendaknya melaksanakan apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
- b. Perbedaan adat istiadat, kebiasaan dan kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya. Dalam bermain peran kadang-kadang perasaan orang lain mudah tersungging dikarenakan dipengaruhi oleh perbedaan
- c. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif. Dalam bermain peran tidak semua dapat diikuti dan tidak mempunyai watak maupun bakat.

Kalau guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan, untuk mencapai kesuksesan dalam pelaksanaannya akan ada langkah-langkah yang harus dituruti oleh peserta didik.

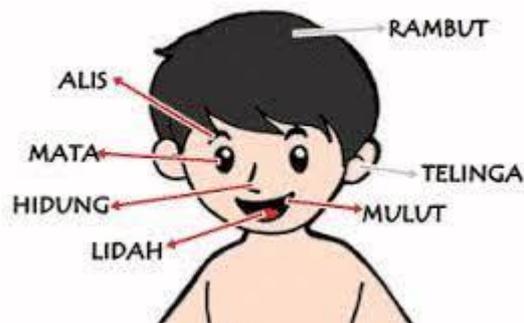
### 2.1.9 Materi IPA Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia



**Gambar 2.1** Bagian-bagian anggota tubuh manusia

Pada makhluk hidup, tubuh atau badan adalah bagian fisik materi pada makhluk hidup baik itu manusia, hewan ataupun tumbuhan yang dapat dikontraskan dengan roh, sifat, dan tingkah laku. Tubuh manusia terbentuk dari sel-sel hidup dan ekstraseluler yang membentuk jaringan, organ, dan sistem. Tubuh manusia merupakan keseluruhan struktur fisik organisme manusia. Ketinggian rata-rata tubuh manusia dewasa sekitar 160 cm. Ukuran tubuh manusia biasanya ditentukan oleh gen. Jenis dan komposisi tubuh dipengaruhi oleh faktor pascakelahiran seperti diet dan olahraga. Pada saat manusia mencapai kedewasaan, tubuh terdiri dari hampir 100.000.000.000 sel. Masing-masing merupakan bagian sistem organ yang dirancang untuk melakukan fungsi kehidupan yang esensial. Bagian-bagian tubuh manusia dibagi atas tujuh bagian, antara lain yaitu:

1. Bagian Kepala



**Gambar 2.2 Bagian Kepala**

Bagian kepala memuat sebuah organ bernama otak yang menjadi pengendali utama tubuh manusia. Otak bertanggung jawab untuk mengatur emosi dan tindakan manusia. Lalu kepala juga memuat bagian tubuh manusia yang merupakan indera penglihatan, indera pengecap, indera pendengaran, dan indera penciuman atau pembau. Indra penglihatan adalah indera yang digunakan oleh manusia untuk melihat. Indra ini terdapat pada bagian kepala, yaitu mata. Indera pengecap manusia adalah indera yang digunakan manusia untuk makan dan merespon rasa. Indera ini terdapat pada bagian kepala, yaitu lidah. Kemudian kepala juga memuat indera pendengaran yaitu, telinga. Telinga berfungsi sebagai alat pendengaran dan keseimbangan manusia. Terakhir indera yang juga terdapat pada bagian kepala adalah indera penciuman atau pembau, yaitu hidung. Hidung berfungsi untuk merespon bau dan sebagai alat pernapasan manusia. Sementara panca indera yang kelima adalah indera peraba atau kulit. Indera ini melekat di seluruh bagian tubuh manusia, tidak hanya kepala. Selain indera tubuh bagian kepala juga membuat bagian-bagian lain meliputi rambut, wajah, dahi, alis, kelopak mata, pelipis, pipi, mulut, bibir, gigi, gusi, kumis dan dagu.

## 2. Bagian atas

Tubuh bagian atas dimulai dari leher hingga perut. Tubuh bagian atas berfungsi untuk menopang sebagian besar anggota tubuh manusia dan

menjadi tempat berlindung banyak organ dalam. Tubuh bagian atas memuat beberapa bagian tubuh lainnya, seperti leher, pundak, dada, puting, perut, pusar, punggung, dan rusuk. Pada manusia dewasa, tubuh bagian atas akan ditumbuhi jakun untuk laki-laki dan payudara untuk perempuan

### 3. Bagian Bawah

Tubuh bagian bawah dimulai dari pinggang hingga kemaluan. Tubuh bagian bawah meliputi fungsi yang berbeda, mulai dari penopang tubuh hingga menjadi bagian dari sistem pembuangan manusia. Bagian-bagian tubuh tersebut antara lain, pinggang, panggul, pantat, kemaluan dan dubur. Bagian kemaluan berbeda antara laki-laki dan perempuan. Bagian kemaluan pada perempuan disebut dengan vagina, sementara laki-laki disebut penis, Pada laki-laki bagian tubuh bawah terdapat buah pelir atau testis.

### 4. Bagian tangan



### **Gambar 2.3 Bagian Tangan**

Tangan adalah bagian tubuh gerak yang digunakan untuk berbagai kegiatan. Pada manusia yang sehat dan normal, tangan terdiri atas, dua bagian yaitu tangan kiri dan tangan kanan. Setiap bagian tangan terdiri atas ketiak, lengan atas, siku, lengan bawah, telapak tangan, pergelangan tangan, jari-jari tangan dan kuku. Jari-jari tangan kemudian dibagi lagi atas lima bagian yaitu ibu jari, jari telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking.

## 5. Bagian Kaki



**Gambar 2.4 Bagian Kaki**

Selain tangan, manusia juga memiliki kaki yang berfungsi sebagai bagian tubuh gerak. Seperti halnya tangan, manusia yang sehat dan normal memiliki dua buah kaki yaitu kaki kanan dan kaki kiri. Bagian tubuh kaki dimulai dari paha, lutut, betis, mata kaki, telapak kaki, punggung kaki, tumut, jari kaki, dan kuku kaki.

## 6. Bagian Umum

Bagian umum dari tubuh manusia adalah panca indera yang kelima yaitu indera peraba atau kulit. Kulit terdapat diseluruh bagian tubuh manusia. Menurut rumah belajar, kulit berfungsi sebagai penerima respons berupa sentuhan, tekanan, temperatur [panas dan dingin], dan rasa sakit. Selain kulit, bagian umum dalam tubuh manusia adalah bulu dan pori-pori.

## 7. Bagian Dalam

Bagian dalam tubuh manusia meliputi organ dalam. Organ dalam berfungsi untuk mengatur pernapasan, peredaran darah, hingga pencernaan. Tubuh bagian dalam meliputi otak, darah, daging, tulang, otot utus, jantung, paru-paru, lambung, ginjal, hati dan pankreas. Sama halnya dengan bagian tubuh lainnya, bagian-bagian ini juga bisa merasakan sakit. Sehingga menjaga kesehatan bagian tubuh dalam sama pentingnya dengan menjaga tubuh bagian luar.

Cara menjaga bagian-bagian anggota tubuh:

1. Setiap anggota tubuh harus dijaga harus dijaga agar selalu bersih dan sehat. Bagian tubuh yang sakit dapat mengganggu fungsi bagian tubuh lainnya dan menyebabkan terhambatnya kegiatan sehari-hari. Ada beberapa cara untuk menjaga agar tubuh selalu sehat dan bersih yaitu;
2. Rajin menjaga kebersihan dengan mandi dua kali sehari, mencuci tangan, menggosok gigi, dan berpakaian yang nyaman dan sopan.
3. Makan makanan yang sehat dan bergizi seperti buah, sayur, daging, susu, dan banyak mengonsumsi air putih. Penting juga untuk tidak jajan disembarang tempat.
4. Tidur cukup setiap hari
5. Rajin berolahraga.

## 2.2 Kerangka Berfikir

Menurut pendapat Ronny Kountur (2028 : 89 ) kerangka adalah “gambaran hubungan antara satu dengan yang lainnya “. Berdasarkan penjelasan tersebut, landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka pikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok, dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari dalam kehidupan nyata, dengan pembelajaran aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik.

Model pembelajaran *Role Playing* yaitu, guru menjelaskan materi sebagai pengantar, kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi yang diberikan. Kemudian setiap kelompok diminta untuk

melakukan presentasi secara suka rela. Dan kelompok mengirimkan anggota mereka untuk membagikan hasil diskusi kelompok mereka. Kemudian kembali pada keadaan semula dan materi diakhiri dengan membuat kesimpulan yang dipandu oleh guru. Model pembelajaran apapun lebih mudah diterapkan pada siswa yang memiliki tingkat aktivitas, intelegensi dan motivasi yang tinggi. Pada model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dimana peserta didik diberikan kebebasan untuk mengutarakan pendapat, maka yang terjadi ialah siswa yang memiliki aktivitas lebihlah yang akan mendominasi kelas itu.

### 2.3 Variabel Penelitian

Adapun variabel penelitian dalam penelitian ini yaitu:

- a. Model penelitian pengaruh merupakan model penelitian yang digunakan untuk pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran untuk membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para siswa dan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dengan menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran.
- b. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.
- c. Hasil belajar adalah peningkatan belajar yang lebih baik dan perubahan tingkah laku siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata tetapi dapat diterapkan kedalam diri peserta didik.
- d. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar di kelas dan dilakukan oleh siswa-siswi untuk kegiatan bermain peran, memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama atau berkelompok mengeksplorasi perasaan, sikap, dan nilai dari suatu masalah atau kegiatan permainan tadi. Tujuannya agar di dalam proses pembelajaran tidak terlalu monoton karena terlalu ceramah. Sehingga

dengan menggunakan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga melibatkan unsur keceriaan dan menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan jiwa sosial siswa.

- e. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan fenomena alam sekitar serta gejala-gejala yang muncul di alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penemuan para ilmuwan.
- f. Materi bagian-bagian anggota tubuh manusia merupakan keseluruhan struktur fisik organisme manusia yang terdiri atas tubuh manusia dari kepala, mata, hidung, mulut, telinga, tangan dan kaki. Pembelajaran adalah suatu system yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2018:121) menyatakan: Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan, Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan pada semester Ganjil T.A 2023/2024. Alasan memilih penelitian ini sebagai tempat penelitian karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian-bagian anggota tubuh manusia.

#### 3.2 Populasi Dan Sampel

##### 3.2.1 Populasi

Populasi adalah data dari keseluruhan yang akan diteliti. Sugiyono menyatakan (2019:126) Populasi adalah wilayah yang generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Target populasi dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024 sebanyak 2 kelas dengan jumlah siswa 50 orang. Jumlah siswa untuk masing-masing kelas, pada tabel sebaran populasi sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Sebaran Data Populasi Kelas III SD Negeri 064025**

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	III A	15	11	26 orang
2.	III B	14	10	24 orang
<b>Jumlah Keseluruhan</b>				<b>50 orang</b>

Sumber: Wali kelas III A dan III B SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.

### 3.2.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menunjukkan bagian atau sifat dari suatu kelompok yang lebih besar untuk memperoleh informasi tentang keseluruhan dari populasi. Sugiyono (2020 :127) menyatakan : Jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi sehingga tidak terjadi kesalahan generalisasi adalah sama dengan jumlah seluruh anggota populasi itu sendiri. Menurut Arikunto (2019:134) pengambilan sampel penelitian yaitu “Jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika jumlah populasinya lebih dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya”. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan.

Dikarenakan jumlah populasi sebanyak 50 siswa dan populasi ini kurang dari 100. Pengambilan sampel dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda. Satu kelas dijadikan kelas eksperimen dan kelas lainnya dijadikan kelas kontrol. Kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen diambil dari nilai pretest yang dilakukan peneliti sebelum memulai perlakuan dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang akan diteliti. Seluruh anggota populasi adalah anggota sampel total. Penentuan kelas kontrol dan eksperimen diambil dari nilai pretest

### 3.3 Jenis Penelitian Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment* (eksperimen semu) dimana tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variabel tersebut. Dengan begitu peneliti akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu satu kelas eksperimen dan satu lagi kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan rancangan peneliti kontrol group pretest-posttest design. Satu kelompok eksperimen diberikan perlakuan

sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Terlebih dahulu dilakukan tes awal sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas yang diteliti. Sedangkan tes akhir diberikan kepada siswa setelah perlakuan. Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasai oleh peserta didik. Sedangkan tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran sudah dapat dikuasai oleh peserta didik. Dengan demikian, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Desain Penelitian**

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$
Kontrol	$O_1$	$X_2$	$O_2$

**Sumber : Sugiyono, metode penelitian Kuantitatif (2020:45)**

Keterangan :

$O_1$  : Tes Awal

$O_2$  : Tes Akhir

$X_1$  : Kelas yang diajar menggunakan Model *Role Playing*

$X_2$  : Kelas yang diajar tanpa menggunakan Model *Role Playing*

Untuk mendapat data, dilakukan penelitian yang bersifat eksperimen. Agar kedua kelas homogen, maka proses penelitian ini dilaksanakan melalui tahap berikut:

1. Kedua kelas diberi tes awal
2. Kedua kelas diberi materi yang sama
3. Lama penyampaian materi harus sama
4. Guru yang menyampaikan materi adalah guru yang sama, yaitu peneliti sendiri.
5. Perbedaan hanya terletak pada perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dan tanpa menggunakan *Role Playing*.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Berikut langkah-langkah yang akan ditempuh untuk melaksanakan penelitian:

#### 1. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan sehubungan dengan pelaksanaan penelitian.

- a. Konsultasi dengan kepala sekolah SD Negeri 064025 Medan Tuntungan untuk mohon ijin dalam pelaksanaan penelitian.
- b. Menyusun segala kelengkapan yang di butuhkan dalam pembelajaran sebagai panduan peneliti meliputi RPP, Materi dalam proses pencapaian tujuan yang dilakukan.
- c. Menyusun soal tes untuk memperoleh data tentang pengetahuan siswa
- d. Menentukan kelas sampel dari populasi yang ada

#### 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melaksanakan pre test kepada kedua kelas tersebut dengan memberikan soal yang sudah di sediakan penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa
- b. Setelah melakukan pre test peneliti melakukan pengelolaan data yaitu uji kesamaan rata-rata, uji normalitas, uji homogenitas
- c. Melakukan pembelajaran dengan melakukan tahap-tahap mengajar yaitu: melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada kelas III A. Untuk kelas III B peneliti tanpa melakukan pembelajaran dengan Model *Role Playing*
- e. Selanjutnya pada akhir pembelajaran dilakukan pos test
- f. Lalu mengambil kesimpulan dan menyelesaikan pembelajaran
- g. Melakukan pengolahan data pos test yaitu analisis data, uji homogenitas, uji normalitas antara dua faktor pada kelas yang menggunakan Model *Role Playing* dan kelas tanpa menggunakan Model *Role Playing*.

### 3. Tahap akhir

#### a. Menganalisis Data Hasil Penelitian dan Pelaporan

Setelah melaksanakan serangkaian kegiatan penelitian, selanjutnya peneliti akan mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk menganalisis data sesuai dengan prosedur. Data yang telah terkumpul menggunakan instrumen-instrumen

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang di gunakan agar dapat memperoleh serta mengumpulkan data dalam memecahkan masalah penelitian serta untuk mencapai penelitian. Dengan adanya instrumen penelitian, peneliti akan lebih mudah dalam hal mengumpulkan dan mengukur data yang akan diolah. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah berupa tes dan dokumentasi Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Test

Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa kelas III A dan III B di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument tes. Instrument tes tertulis berupa tes soal essay. Soal yang dibatasi pada ranah kognitif C1 dan C2 untuk tes awal dan tes akhir. Soal tes ini terdiri dari 5 butir soal. Tes yang diberikan berupa soal *pre-test* dan *post-test* kepada kelas eksperimen. Lembar soal tes bertujuan untuk mengetahui aspek sikap, kognitif, dan aspek psikomotorik siswa sebelum melakukan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Siswa**

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	jenjang kognitif		Jumlah
			C2	C3	
1. Mengidentifikasi bagian-bagian anggota tubuh manusia dan mendeskripsikan fungsinya	1. Menyebutkan bagian anggota tubuh manusia 2. Menjelaskan fungsi dari masing-masing bagian anggota tubuh manusia	1. Siswa dapat menyebutkan bagian-bagian anggota tubuh manusia 2. Siswa mampu menjelaskan fungsi dari masing-masing anggota tubuh manusia	2	3	5

Keterangan :

C2 : Memahami

C3 : Menerapkan

Untuk mendapatkan nilai siswa digunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Jika siswa mendapat nilai  $\geq 70$ , berarti siswa dikatakan tuntas secara individu dalam pelajaran IPA tuntas. Jika yang diperoleh mencapai 85%, maka kreativitas siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan dengan menggunakan media gambar tuntas secara klasikal.

### 3.6 Analisa Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data agar penelitian dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui tentang kedua nilai variabel penelitian, untuk mendeskripsikan data penelitian dan guna pengujian hipotesis penelitian. Langkah-langkah dalam melakukan analisis data adalah sebagai berikut:

#### 3.6.1 Nilai Rata-rata (Mean) Standart Deviasi, dan Varians

Rata-rata skor dapat dicari dengan rumus:

Sudjana (2022: 67) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Mean (rata-rata)

$f_i$  = Frekuensi untuk nilai  $x_i$  yang bersesuaian

$X_i$  = Nilai siswa

$\sum f_i X_i$  = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum f_i$  = jumlah seluruh siswa

Rumus simpangan baku (sudjana 2028 :95)

Menghitung simpangan baku (s) digunakan rumus, yaitu:

$$S = \sqrt{\frac{n (\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{\{n - 1\}}}$$

Keterangan:

S= Simpangan baku

$f_i$  = Frekuensi

$x_i$  = Nilai titik tengah

$n$  = Jumlah data

### 3.6.2 Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas *Liliefors*.

Langkah-langkah :

- Mencari bilangan baku dengan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $x_i$  dan  $s$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- Menghitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- Menghitung proporsi  $S(z_i)$  dengan rumus
 
$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_1}{n}$$
- Menghitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini  $L_0$ .
- Dengan tabel nilai kritis,  $L$  tersebut dengan nilai  $L_0$ . Untuk menghitung diterima atau tolak hipotesisnya, dengan kriteria:  
Terima  $H_0$  Jika  $L_{Hitung} < L_0 =$  berdistribusi normal  
Tolak  $H_0$  Jika  $L_{Hitung} > L_0 =$  tolak berdistribusi normal

### 3.6.3 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk melihat kedua kelas yang di uji memiliki kemampuan dasar yang sama terlebih dahulu diuji kesamaan variansnya. Untuk menguji kesamaan varians digunakan uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

(Sudjana, 2022:250)

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima.

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

### 1. Homogenitas Varians

Berdasarkan hipotesis diatas maka peneliti menggunakan uji F. Uji F Hipotesis digunakan untuk menguji homogenitas varians dari dua kelompok data rumusan hipotesis yang diuji menurut Sudjana (2017: 250) adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan:

$H_0$  = Hipotesis Statistik

$H_1$  = Hipotesis Tandingan

$$\text{Rumus Statistik F} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria pengujian hipotesis:

$$H_0 \text{ ditolak jika } F \geq F_{(a)(v_1, v_2)}$$

$$\text{Dengan } v_1 = n_1 - 1, \text{ dan } v_2 = n_2 - 1$$

Keterangan :

$v_1$  = derajat bebas pembilang

$n_1$  = derajat bebas penyebut

$$\sigma = 0,05$$

### 3.7 Uji Hipotesis Penelitian

Setelah kedua data penelitian varians yang homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, Uji-t dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang berarti (signifikan pada taraf tertentu) dari kedua variabel yang diteliti. Dengan adanya perbedaan maka dapat dilihat ada tidak pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. (Sudjana, 2022:239)

Rumus uji-t akan digunakan:

$$T = \frac{\bar{X}_1 + \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana S adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus : (Sudjana, 2022:239)

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata Siswa Kelas Eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata Siswa Kelas Kontrol

$n_1$  = Jumlah Siswa Kelas Eksperimen

$n_2$  = Jumlah Siswa Kelas Kontrol

$s_1^2$  = Varians Kelas Kontrol

$s_2^2$  = Varians Kelas Eksperimen

S = Varians Kedua Sampel

Berdasarkan hasil t yang telah diperoleh akan dikonsultasikan pada taraf signifikan 95% atau alpha 5 % Derajat kebebasan untuk daftar distribusi t yaitu: dk=( $n_1 + n_2 - 2$ ) dan peluang (1-1/2). Berdasarkan hasil t yang telah diperoleh akan dikonsultasikan pada taraf signifikan 95% atau alpha 5% derajat kebebasan untuk daftar distribusi t yaitu: ( $n_1 + n_2 - 2$ ) dan peluang (1-1/2).Kriteria pengujian hipotesis adalah : Tolak  $H_0$  jika  $T_{hitung} \geq T_{Tabel}$ . Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pengujian hipotesis, peneliti menggunakan aplikasi ms excel 2010.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

##### **4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan, waktu penelitian ini akan dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024. dengan mengambil dua sampel secara acak yaitu Kelas kelas III sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas Kontrol. Pada kelas Eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Sampel yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 26 orang. Pada kelas kontrol yaitu sebanyak 24 orang.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah, untuk meminta izin kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya boleh dilakukan penelitian di sekolah SD Negeri 064025 Medan Tuntungan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian untuk memberi soal *pre test* di kelas III yang berjumlah 50 siswa yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test kepada kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data, yaitu uji normalitas data, dan uji homogenitas varian. Berdasarkan analisis tersebut di ketahui bahwa siswa memiliki kemampuan yang sama.

Setelah melakukan analisis *pre test* selanjutnya peneliti menentukan kelas mana yang dikatakan sebagai kelas III B eksperimen dan kelas III A mana dikatakan kelas kontrol dengan memberikan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis, ditetapkan pemilihan kelas secara acak dimana kelas III A 24 orang sebagai kelas kontrol dan kelas III B 26 orang sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya untuk kelas III A dikatakan sebagai kelas kontrol yang diajarkan menggunakan tanpa model *role playing* didalam rencana pembelajaran (RPP) dan kelas III B dikatakan sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. dilaksanakan pada tanggal ..Februari 2024, 2 jam pelajaran untuk tiap kelas dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan materi bagian bagian anggota tubuh manusia kelas III SD Setiap kelas diberikan posttest untuk mendapatkan data hasil dari kegiatan pembelajaran setelah diberikan perlakuan..

#### **4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian**

Data utama dalam penelitian ini di dapatkan melalui hasil belajar siswa. Berikut adalah data hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tersaji:

##### **4.1.2.1 Hasil belajar pretest IIIA dan IIIB**

Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda terlebih dahulu kedua kelas yaitu siswa kelas IIIA dan kelas IIIB diberi Pre Test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Data ini diperoleh dari tes tertulis dengan jenis tes soal essay yang berjumlah lima soal. Hasil Pre Test siswa diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran dan berfungsi untuk mengetahui kesetaraan kemampuan siswa antara kelas IIIA dan IIIB.

##### **1. Hasil data awal pretest kelas IIIA**

Data hasil belajar tanpa menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia Kelas IIIA SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran

2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 68,96 dengan standar deviasi 58,24. Nilai rata-rata dan standar deviasi siswa kelas IIIA dijabarkan pada Tabel berikut ini :

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas IIIA**

NO	NILAI			F <sub>i</sub>	X <sub>i</sub>	F <sub>i</sub> X <sub>i</sub>	F <sub>i</sub> X <sub>i</sub> <sup>2</sup>	(F <sub>i</sub> X <sub>i</sub> ) <sup>2</sup>
1	50	-	54	4	52	208	10816	43264
2	55	-	59	3	57	171	9747	29241
3	60	-	64	6	62	372	23064	138384
4	65	-	69	6	67	402	26934	161604
5	70	-	74	4	72	288	20736	82944
6	75	-	79	1	77	77	5929	5929
Σ				24	387	1518	97226	461366

**Nilai rata-rata :**

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1655}{24}$$

$$\bar{x} = 68,96$$

**Standar Deviasi**

$$s^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{24(97226) - (461366)}{24(24-1)}$$

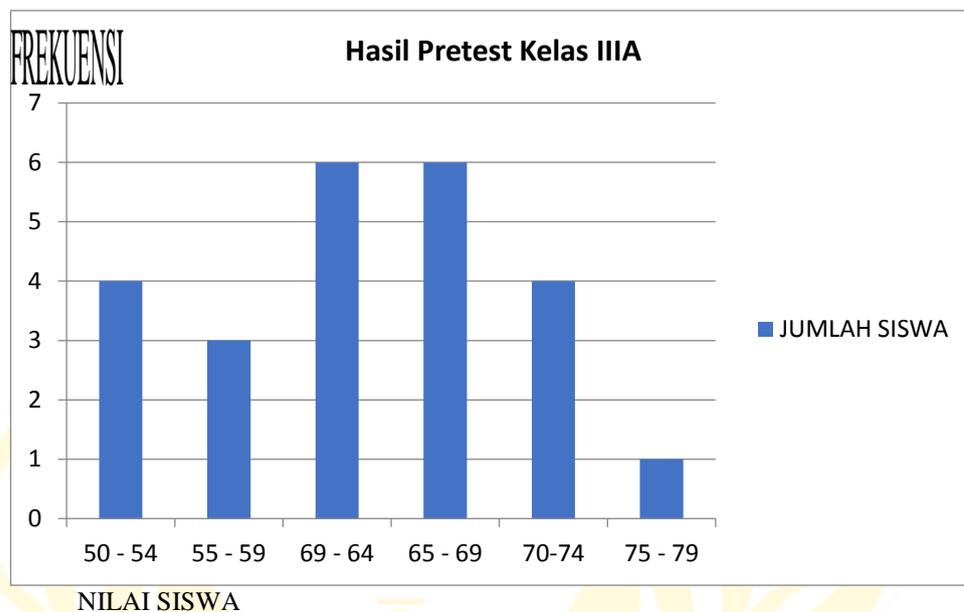
$$s^2 = \frac{(2333424) - (461366)}{552}$$

$$s = \sqrt{\frac{1872058}{552}}$$

$$s = 58,24$$

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes awal siswa kelas IIIA = 68,96. Nilai tertinggi pada Pre test di kelas IIIA adalah 75,00 dan nilai terendah adalah 50,00. Simpangan baku adalah 58,24. Untuk menyajikan

data Pre Test kelas IIIA yang telah disusun pada gambar diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai siswa, dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai yang diperoleh setiap siswa, sebagai berikut :



**Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Pretest Kelas IIIA**

Berdasarkan gambar diagram di atas menjelaskan bahwa sumbu mendatar untuk menyatakan nilai yang telah diperoleh siswa dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai siswa. Sebanyak 4 orang siswa memperoleh nilai 50-54, 3 orang siswa yang memperoleh nilai 55-59, 6 orang siswa yang memperoleh nilai 69-64, 6 orang siswa yang memperoleh nilai 65-69, 4 orang siswa yang memperoleh nilai 70-74, dan 1 orang memperoleh nilai 75-79. Jumlah seluruh siswa sebanyak 24 siswa.

## 2. Hasil Data Awal Pretest Kelas IIIB

Data hasil belajar menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia Kelas IIIB SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 65 dengan standar deviasi 59,34. Nilai

rata-rata dan standar deviasi siswa kelas IIIA dijabarkan pada Tabel berikut ini :

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas IIIB**

NO	NILAI			Fi	Xi	FiXi	FiXi <sup>2</sup>	(FiXi) <sup>2</sup>
1	50	-	54	3	52	156	8112	24336
2	55	-	59	6	57	342	19494	116964
3	60	-	64	3	62	186	11532	34596
4	65	-	69	7	67	469	31423	219961
5	70	-	74	1	72	72	5184	5184
6	75	-	80	6	77,5	465	36037,5	216225
$\Sigma$				26	387,5	1690	111782,5	617266

**Nilai rata-rata :**

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1690}{26}$$

$$\bar{x} = 65$$

**Standar Deviasi**

$$s^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

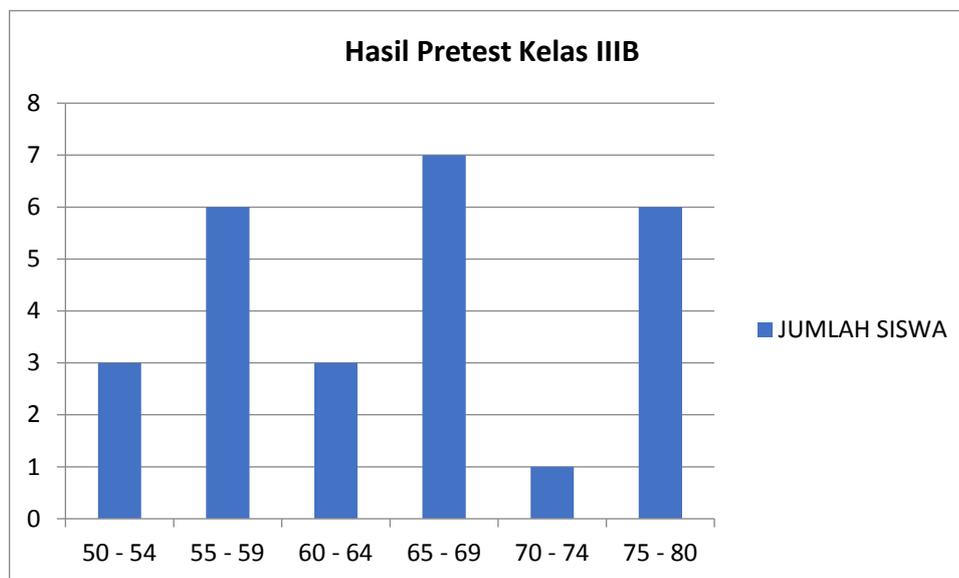
$$s^2 = \frac{26(111782,5) - (1690)^2}{26(26-1)}$$

$$s^2 = \frac{(2906345) - (2856100)}{650}$$

$$s = \sqrt{\frac{2289079}{650}}$$

$$s = 59,34$$

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes awal siswa kelas IIIB = 65. Nilai tertinggi pada Pre test di kelas IIIB adalah 75,00 dan nilai terendah adalah 50,00. Simpangan baku adalah 58,24. Untuk menyajikan data Pre Test kelas IIIA yang telah disusun pada gambar diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai siswa, dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai yang diperoleh setiap siswa, sebagai berikut :



**Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Pretest Kelas IIIB**

Berdasarkan gambar diagram di atas menjelaskan bahwa sumbu mendatar untuk menyatakan nilai yang telah diperoleh siswa dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai siswa. Sebanyak 3 orang siswa memperoleh nilai 50-54, 6 orang siswa yang memperoleh nilai 55-59, 3 orang siswa yang memperoleh nilai 60-64, 7 orang siswa yang memperoleh nilai 65-69, 1 orang siswa yang memperoleh nilai 70-74, dan 6 orang memperoleh nilai 75-80. Jumlah seluruh siswa sebanyak 26 siswa.

Data Pre Test memberikan gambaran hasil belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan dalam penyampaian materi pembelajaran. deskripsi data hasil Pre Test kelas VA dan kelas VB disajikan pada tabel 4.3

**Tabel 4.3 Deskripsi Data Pretest Berdasarkan Kelas**

Deskripsi	Kelas IIIA	Kelas IIIB
Jumlah Sampel	24	26
Rata-rata	68,96	65
Simpangan Baku	58,24	59,34

#### 4.1.2.2 Hasil belajar Posttest IIIA dan IIIB

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, kedua kelas yaitu siswa kelas IIIA dan kelas IIIB diberi Post Test untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Data ini diperoleh dari tes tertulis dengan jenis tes soal essay yang berjumlah lima soal.

##### 1. Hasil Posttest Kelas IIIA

Data hasil belajar tanpa menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia Kelas IIIA SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 73,06 dengan standar deviasi 65,77. Nilai rata-rata dan standar deviasi siswa kelas IIIA dijabarkan pada Tabel berikut ini :

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas IIIA**

NO	NILAI			Fi	Xi	FiXi	FiXi <sup>2</sup>	(FiXi) <sup>2</sup>
1	60	-	64	3	62	186	11532	34596
2	65	-	69	3	67	201	13467	40401
3	70	-	74	9	72	648	46656	419904
4	75	-	79	5	77	385	29645	148225
5	80	-	84	3	82	246	20172	60516
6	85	-	90	1	87,5	87,5	7656,25	7656,25
Σ				24	447,5	1753,5	129128,3	711298,3

**Nilai rata-rata :**

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{1753,5}{24}$$

$$\bar{x} = 73,06$$

**Standar Deviasi**

$$s^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

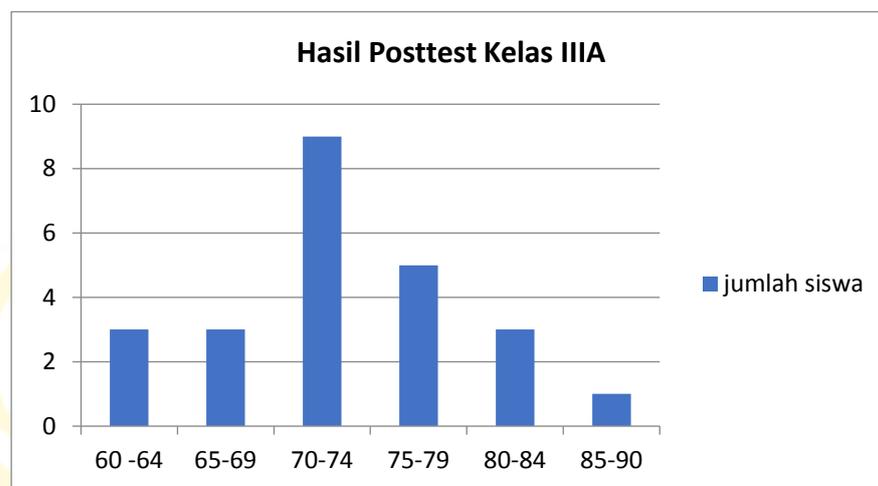
$$s^2 = \frac{24(129128,3) - (1753,5)^2}{24(24-1)}$$

$$s^2 = \frac{(3099079,2) - (1753,5)^2}{552}$$

$$s = \sqrt{\frac{2387780,9}{552}}$$

$$s = 65,77$$

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes awal siswa kelas IIIA = 73,06. Nilai tertinggi pada Pre test di kelas IIIA adalah 85,50 dan nilai terendah adalah 60. Simpangan baku adalah 65,77. Untuk menyajikan data Pre Test kelas IIIA yang telah disusun pada gambar diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai siswa, dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai yang diperoleh setiap siswa, sebagai berikut :



**Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Posttest Kelas IIIA**

Berdasarkan gambar diagram di atas menjelaskan bahwa sumbu mendatar untuk menyatakan nilai yang telah diperoleh siswa dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai siswa. Sebanyak 3 orang siswa memperoleh nilai 60-64, 3 orang siswa yang memperoleh nilai 65-69, 9 orang siswa yang memperoleh nilai 70-74, 5 orang siswa yang memperoleh nilai 75-79, 3 orang siswa yang memperoleh nilai 80-84, dan 1 orang memperoleh nilai 85-90. Jumlah seluruh siswa sebanyak 24 siswa.

## 2. Hasil Data Awal Pretest Kelas IIIB

Data hasil belajar menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia Kelas IIIB SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 82,98 dengan standar deviasi 70,53. Nilai rata-rata dan standar deviasi siswa kelas IIIA dijabarkan pada Tabel berikut ini :

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas IIIB**

NO	NILAI			Fi	Xi	FiXi	FiXi <sup>2</sup>	(FiXi) <sup>2</sup>
1	70	-	74	2	72	144	10368	20736
2	75	-	79	3	77	231	17787	53361
3	80	-	84	13	82	1066	87412	1136356
4	85	-	89	5	87	435	37845	189225
5	90	-	94	2	92	184	16928	33856
6	95	-	100	1	97,5	97,5	9506,25	9506,25
$\Sigma$				26	507,5	2157,5	179846,3	1443040

**Nilai rata-rata :**

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{2157,5}{26}$$

$$\bar{x} = 82,98$$

**Standar Deviasi**

$$s^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 =$$

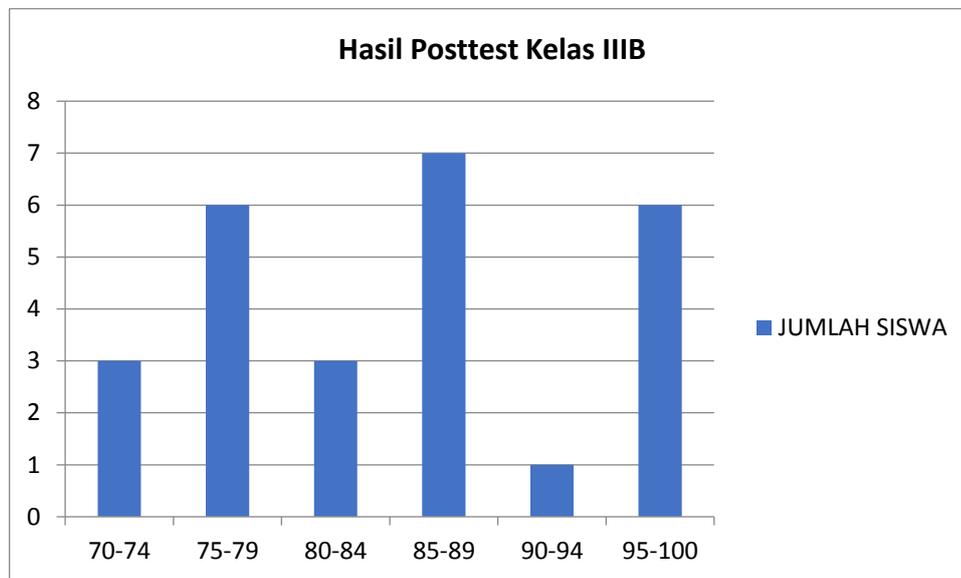
$$= \frac{26(179846,3) - (1443040)}{26(26-1)}$$

$$s^2 = \frac{(4676003,8) - (1443040)}{650}$$

$$s = \sqrt{\frac{3232963,8}{650}}$$

$$s = 70,53$$

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes awal siswa kelas IIIB = 82,98. Nilai tertinggi pada Post test di kelas IIIB adalah 95,00 dan nilai terendah adalah 70,00. Simpangan baku adalah 70,53. Untuk menyajikan data Post Test kelas IIIB yang telah disusun pada gambar diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai siswa, dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai yang diperoleh setiap siswa, sebagai berikut :



**Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Posttest Kelas IIIB**

Berdasarkan gambar diagram di atas menjelaskan bahwa sumbu mendatar untuk menyatakan nilai yang telah diperoleh siswa dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi nilai siswa. Sebanyak 3 orang siswa memperoleh nilai 70-74, 6 orang siswa yang memperoleh nilai 75-79, 3 orang siswa yang memperoleh nilai 80-84, 7 orang siswa yang memperoleh nilai 85-89, 1 orang siswa yang memperoleh nilai 90-94, dan 6 orang memperoleh nilai 95-100. Jumlah seluruh siswa sebanyak 26 siswa.

Data Posttest memberikan gambaran hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan dalam penyampaian materi pembelajaran. deskripsi data hasil Posttest kelas IIIA dan kelas IIIB disajikan pada tabel 4.6

**Tabel 4.6 Deskripsi Data Posttest Berdasarkan Kelas**

Deskripsi	Kelas IIIA	Kelas IIIB
-----------	------------	------------

Jumlah Sampel	24	26
Rata-rata	73,06	82,98
Simpangan Baku	65,77	70,53

#### 4.1.3 Uji Analisis Data Pre-test

##### 1. Uji Normalitas Data Pre-test kelas III A dan III B

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normal dalam penelitian ini menggunakan rumus Lilliefors. Kreteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga  $L_{tabel}$  lebih besar dari  $L_{hitung}$ . Berikut ini merupakan normalitas hasil belajar *pre tes* dan *post test* siswa yang disajikan. Uji normalitas data *pre test* dan *Post kelas* Kontrol dapat di lihat pada tabel 4.3 sebagai berikut ini:

**Tabel 4.7 Uji normalitas data pre-test kelas III B.**

n = 26	RATA-RATA	63	L hitung	<b>0,022356</b>
	STD. DEVIASI	8,87	L Tabel	<b>0,1706</b>
<b>KESIMPULAN</b>		<b>jika L HITUNG &lt; L TABEL maka data berdistribusi Normal</b>		

Berdasarkan perhitungan nilai  $L_{hitung} = 0,022$  sedangkan untuk nilai  $L_{tabel} = 0,1706$ , karena nilai  $L_{tabel}$  tidak ada di dalam tabel maka digunakan interpolasi data, Sehingga didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,1706$  Karena nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,0223 < 0,1706$ ) maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data *pre tes* kelas IIIB berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data untuk hasil belajar *pre tes* siswa kelas IIIA, disajikan

menggunakan bantuan ms excel yang dapat di lihat pada tabel 4.4 sebagai berikut ini.

**Tabel 4.8**

**Uji Normalitas Data Pre Test Kelas IIIA**

n = 24	RATA-RATA	61	L hitung	<b>0,02613</b>
	STD. DEVIASI	7,278119	L Tabel	<b>0,1764</b>
<b>KESIMPULAN</b>		<b>jika L HITUNG &lt; L TABEL maka data berdistribusi Normal</b>		

Berdasarkan perhitungan nilai  $L_{hitung} = 0,026$  sedangkan untuk nilai  $L_{tabel} = 0,1764$ , karena nilai  $L_{tabel}$  tidak ada di dalam tabel maka digunakan interpolasi data, Sehingga didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,1764$  Karena nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,026 < 0,1764$ ) maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data *pre tes* kelas IIIA berdistribusi normal.

**2.Uji Homogenitas Data Pre Test Siswa Kelas IIIA dan Kelas IIIB**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata sebuah populasi yang mempunyai varian yang homogen. Uji homogenitas data (F) menggunakan rumus  $F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$ , dimana kriteria uji terima  $H_0$  hanya jika  $F < F_{\alpha(v_1, v_2)}$  dengan  $F_{\alpha(v_1, v_2)}$  didapat dari daftar distribusi F dengan peluang  $\alpha$ , sedangkan derajat kebebasan  $v_1$  dan  $v_2$  masing-masing sesuai dengan pembilang dan penyebut  $\alpha = \text{taraf nyata} = 5\%$ . Adapun uji homogenitas antara kelas IIIA dan kelas IIIB disajikan dengan bantuan ms excel 2010 sebagai berikut ini:

PRETEST	IIIB	IIIA
VARIANS	78,705	52,97101

DB	25	23
n	26	24
F HITUNG		0,673
F TABEL		1,996

**Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data *Pre Test* Kelas IIIA dan IIIB**

Kreteria uji  $F < F_{\alpha(v_1, v_2)}$  atau  $0,673 < 1,996$  maka terima  $H_0$  atau kelas IIIA dan kelas IIIB memiliki Varian yang sama atau homogen.

#### 4.1.4 Uji Analisis Data Posttest

##### 1. Uji Normalitas Data *Post Test* Siswa Kelas IIIA dan Kelas IIIB

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normal dalam penelitian ini menggunakan rumus Lilliefors. Kreteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga  $L_{tabel}$  lebih besar dari  $L_{hitung}$ . Berikut ini merupakan normalitas hasil belajar *post tes* siswa yang disajikan menggunakan bantuan ms excel 2010. Uji normalitas data *post test* kelas IIIB dapat di lihat pada tabel 4.6 sebagai berikut ini:

n = 26	RATA-RATA	81	L hitung	<b>-0,00667</b>
	STD. DEVIASI	5,62618	L Tabel	<b>0,1706</b>
<b>KESIMPULAN</b>		<b>jika L HITUNG &lt; L TABEL maka data berdistribusi Normal</b>		

**Tabel 4.10 Uji Normalitas Data *Post Test* Kelas IIIB**

Berdasarkan perhitungan nilai  $L_{hitung} = -0,00667$  sedangkan untuk nilai  $L_{tabel} = 0,1706$ , karena nilai  $L_{hitung}$  tidak ada di dalam tabel maka digunakan interpolasi data, Sehingga didapatkan nilai  $L_{tabel} = 0,1706$  Karena nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $-0,00667 < 0,1706$ ) maka  $H_0$  diterima atau data

berdistribusi normal. Dengan kata lain data *pre tes* kelas IIIB berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data untuk hasil belajar *pre tes* siswa kelas IIIA, disajikan menggunakan bantuan ms excel yang dapat di lihat pada tabel 4.7 sebagai berikut ini

n = 24	RATA-RATA	71	L hitung	<b>0,01509</b>
	STD. DEVIASI	6,650706	L Tabel	<b>0,1764</b>
<b>KESIMPULAN</b>		<b>jika L HITUNG &lt; L TABEL maka data berdistribusi Normal</b>		

**Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Post Test Kelas IIIA**

Berdasarkan perhitungan nilai  $L_{hitung} = 0,01509$  sedangkan untuk nilai  $L_{tabel} = 0,1764$ , karena nilai  $L_{hitung}$  tidak ada di dalam tabel maka digunakan interpolasi data. Karena nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $0,01509 < 0,1764$ ) maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data *pos tes* kelas IIIA berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data Post Test Siswa Kelas IIIA dan Kelas IIIB

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata sebuah populasi yang mempunyai varian yang homogen. Uji homogenitas data (F) menggunakan rumus  $F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$ , dimana kreteria uji terima  $H_0$  hanya jika  $F < F_{\alpha(v_1, v_2)}$  dengan  $F_{\alpha(v_1, v_2)}$  didapat dari daftar distribusi F dengan peluang  $\alpha$ , sedangkan derajat kebebasan  $v_1$  dan  $v_2$  masing-masing sesuai dengan pembilang dan penyebut  $\alpha = \text{taraf nyata} = 5\%$ . Adapun uji homogenitas antara kelas IIIA dan kelas IIIB disajikan dengan bantuan ms excel 2010 sebagai berikut ini:

POSTTEST	IIIA	IIIB
VARIANS	44,23188	31,65385
DB	25	23

n	26	24
F HITUNG	1,397362	
F TABEL	1,996271	

**Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data *Post Test* Kelas IIIA dan IIIB**

Kreteria uji  $F < F_{\alpha(v_1, v_2)}$  atau  $1,397362 < 1,996271$  maka terima  $H_0$  atau kelas IIIA dan kelas IIIB memiliki Varian yang sama atau homogen.

#### 4.1.5 Uji Hipotesis Data

Membuktikan hipotesis pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada perkembangbiakan hewan dengan menggunakan uji B/K sebagai berikut :

$H_0 : \rho = 0$  (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian tubuh anggota tubuh manusia Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024).

$H_1 : \rho \neq 0$  (Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian tubuh anggota tubuh manusia Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024).

	<i>eks</i>	<i>kontrol</i>
Mean	81.07692	71.08333

Variance	31.65385	44.23188
Observations	26	24
Pooled Variance	37.68082	
Hypothesized	Mean	
Difference	0	
Df	48	
t Stat	5.751334	
P(T<=t) one-tail	3E-07	
t Critical one-tail	1.677224	
P(T<=t) two-tail	6E-07	
t Critical two-tail	2.010635	

**Tabel 4.13 Uji Hipotesis.**

$H_0 = \text{Kelas eksperimen} \leq \text{kelas kontrol}$

$H_1 = \text{Kelas eksperimen} > \text{kelas kontrol}$

T HITUNG : 5,75

T TABEL : 1,67

Maka diperoleh nilai  $T_{\text{Hitung}} = 5,75$  dan  $T_{\text{Tabel}} = 1,67$  maka nilai  $T_{\text{hitung}} > T_{\text{Tabel}}$  diteruma  $H_1$  Atau ada Pengaruh yang signifikan menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPA Materi bagian bagian anggota tubuh manusia kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A (2023/2024).

## 4.2 PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas III SD T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*, dimana terdapat kelas *eksperimen* dan kelas kontrol dalam penelitian ini. Penelitian ini di lakukan di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan

Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 50 orang siswa. Di mana kelas IIIA berjumlah 24 orang sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB berjumlah 26 orang siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali dimasing-masing kelas, dimana alokasi waktu yang sama untuk setiap kelas adalah 2 x 35 menit. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan role playing terhadap hasil belajar IPA pada materi bagian bagian anggota tubuh manusia Di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan Role Playing pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024 adalah 82,98. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan model role playing adalah 73,06 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan role playing lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan role playing.

Berdasarkan perhitungan nilai posttest kelas IIIB didapatkan  $L_{hitung} = -0,00667$  sedangkan untuk nilai  $L_{tabel} = 0,1706$ , karena nilai  $L_{hitung}$  tidak ada di dalam tabel maka digunakan interpolasi data. Karena nilai  $L_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $L_{tabel}$  ( $-0,00667 < 0,1706$ ) maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data *pos* tes kelas IIIB berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas *pos* tes diperoleh nilai F dalam hitungan  $1,39 < F$  dalam tabel 1,99 maka terima  $H_0$  atau kelas IIIA dan kelas IIIB memiliki Varian yang sama atau homogen. Untuk uji hipotesis nilai  $T_{hitung} = 5,75$  sedangkan  $T_{tabel} = 1,677$  maka nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  terima  $H_1$  atau Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Role playing terhadap hasil belajar IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilaksanakan di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 maka dapat disimpulkan :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia dengan menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 82,98.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia dengan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh rata-rata 73,06.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064045 Medan Tuntungan T.P 2023/2024.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, bahan masukan untuk mengarahkan guru-guru agar memotivasi siswa dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan kualitas belajar serta meningkatkan mutu pendidikan
2. Bagi guru, model pembelajaran *Role Playing* sebagai pedoman baru dalam mengajar IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia di kelas agar proses pembelajar aktif dan tidak membosankan.
3. Bagi siswa, diharapkan bermanfaat dan lebih mudah untuk memahami mata pelajaran IPA serta siswa juga dapat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Abdul. 2012. Latihan Fleksibilitas dengan Metode PNF, 1 (1): hlm.1-9
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa. Departemen Pendidikan Nasional.
- Asmawati, Luluk dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astuti, P. P. (2013). Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Anak. Yogyakarta: Journal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan, volume 2 (1), halaman 110-121.
- Azzet, A. Muhaimin. 2010. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*, Jogjakarta : Kata Hati.
- Brown, Kate M. (1994) *Using Role Playing to Integrate Ethics into Bussiness Curriculum*. [online] :<http://proquest.umi.com/pqdweb> [3Januari 2011].
- Endang, Mulyatiningsih, 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bagian bagian anggota tubuh manusia. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Imanuel, S. A. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*, 6(2), 108–119.
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

- Mudairin. 2003. *Role Playing: Suatu Alternative Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa*. <http://pakguruonline.pendidikan.net>. [12 Februari 2011].
- Ningrum, Sundari Dewi. (2007). Main peran. Jurnal. [online] tersedia: <http://dheweeq.multiply.com/journal>. [ 22 Maret 2011 ].
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rachmawati, Erlina Nur. 2010. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Natural Pada Siswa Kelompok B Di RA Persis Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan*. [online]<http://karya-ilmiah.um.id.ac> [4 Februari 2011]
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sriyandi. 2008. *Metode Role Playing* [online]. <http://www.wordpress.com> [25 Januari 2011].
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta ; Depdiknas.
- Tarigan, H. Guntur. 2008. *Berbicara, Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*, Bandung: Angkasa Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, Rochiati, 2006, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yudistira. ( 2008 ). *Bermain peran, pembelajaran asyik*. [online]

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

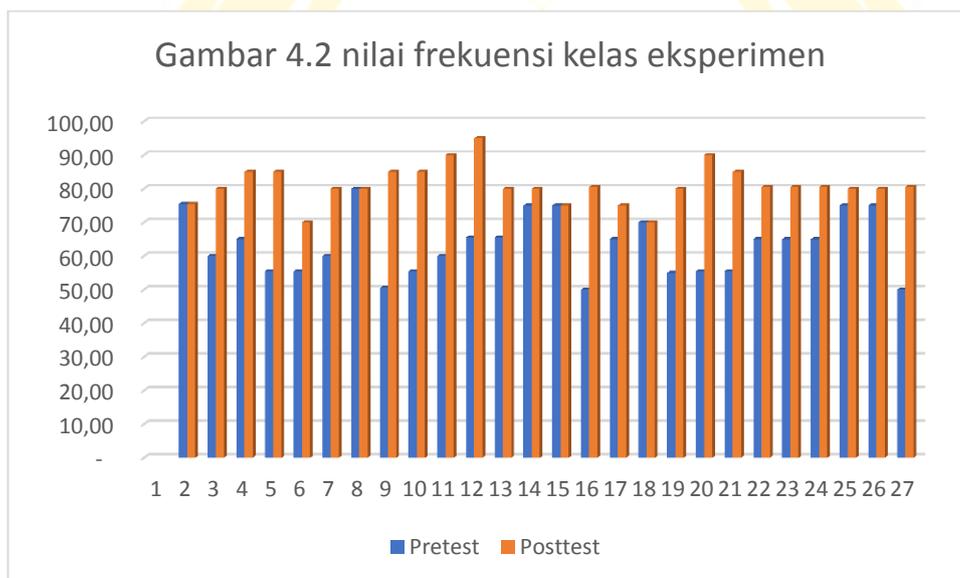


## LAMPIRAN 1 HASIL BELAJAR KELAS IIIB

No	IIIB EKSPERIMEN	Pretest	Posttest
1	Acareen Saufa Zahido	75,50	75,5
2	AL-Hafizs Maulana	60,00	80
3	Adrian Pardede	65,00	85
4	Ardani Azzam Nurwahid	55,50	85
5	Christian Alfiando B	55,50	70
6	Clarisa Mexriskha	60,00	80
7	Dicky Pratama	80,00	80
8	Digo Marcopolo	50,50	85
9	Fahmi Darmantya	55,50	85
10	Falerya Nicely	60,00	90
11	Gabe Moradino	65,50	95
12	Jihan Talita	65,50	80
13	Kevin Thimoty	75,00	80
14	Keynan Alvaro	75,00	75
15	Manuel Bangun	50,00	80,5
16	Marvel Ecclesio	65,00	75
17	Meisya Farristha	70,00	70

18	Muffariddun Prayoga	55,00	80
19	Nafla Nazifah	55,50	90
20	Obed Stephen	55,50	85
21	Regania Enda	65,00	80,5
22	Reza Haposan	65,00	80,5
23	Romauli Harianja	65,00	80,5
24	Yepta Charis	75,00	80
25	Zefanya Yakulea	75,00	80
26	Adam Alvaro	50,00	80,5
	RATA-RATA	63	81
	STD	8,87158	5,62618

#### DIAGRAM BATANG HASIL BELAJAR KELAS IIIB

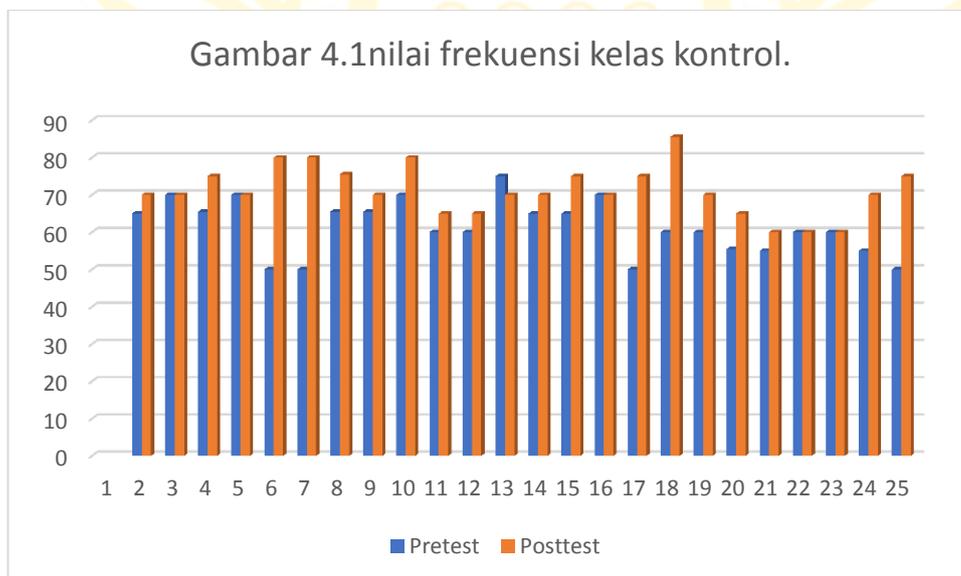


## LAMPIRAN 2 HASIL BELAJAR KELAS IIIA

No	IIIA KONTROL	Pretest	Posttest
1	Adella Almahira	65	70
2	Adinda Putri Ayu	70	70
3	Adriel Fidelis Ginting	65,5	75
4	Agita Berlian	70	70
5	Ahmad Rif At UI Khair D	50	80
6	Asyfa Zahra Zayna	50	80
7	Azka Aldrick Safutra	65,5	75,5
8	Beryl Alfa	65,5	70
9	Bryan Pasya	70	80
10	Elvita Anna	60	65
11	Gabriel Pranata	60	65
12	Jan Freadrid	75	70
13	Julyo Alvaro	65	70
14	Muhammad Baihaqi	65	75
15	Muhammad Zahid	70	70
16	Nazwa Khairana	50	75
17	Natasha Salsabilla	60	85,5

18	Nuura Afifah	60	70
19	Pranata Bayu Satrio	55,5	65
20	Raiyen Alexi Hutapea	55	60
21	Rama Dwinata	60	60
22	Rindi Avigail	60	60
23	Vallerie	55	70
24	Wina Risdo	50	75
	RATA-RATA	61	71
	STD	7,278119	6,650706

### DIAGRAM BATANG HASIL BELAJAR KELAS IIIA



## LAMPIRAN 3 NORMALITAS PRETEST DAN POSTTEST IIIB

NO.	Nilai pre-test	z	fz	sz	fz-sz
1	50,00	-1,49353	0,067649	0,076923	-0,00927
2	50,00	-1,49353	0,067649	0,076923	-0,00927
3	50,50	-1,43717	0,075334	0,115385	-0,04005
4	55,00	-0,92994	0,176202	0,153846	0,022356
5	55,50	-0,87358	0,191175	0,346154	-0,15498
6	55,50	-0,87358	0,191175	0,346154	-0,15498
7	55,50	-0,87358	0,191175	0,346154	-0,15498
8	55,50	-0,87358	0,191175	0,346154	-0,15498
9	55,50	-0,87358	0,191175	0,346154	-0,15498
10	60,00	-0,36634	0,357056	0,461538	-0,10448
11	60,00	-0,36634	0,357056	0,461538	-0,10448
12	60,00	-0,36634	0,357056	0,461538	-0,10448
13	65,00	0,197259	0,578188	0,653846	-0,07566
14	65,00	0,197259	0,578188	0,653846	-0,07566
15	65,00	0,197259	0,578188	0,653846	-0,07566
16	65,00	0,197259	0,578188	0,653846	-0,07566
17	65,00	0,197259	0,578188	0,653846	-0,07566
18	65,50	0,253619	0,600105	0,730769	-0,13066
19	65,50	0,253619	0,600105	0,730769	-0,13066
20	70,00	0,760856	0,776629	0,769231	0,007398
21	75,00	1,324453	0,907324	0,923077	-0,01575
22	75,00	1,324453	0,907324	0,923077	-0,01575
23	75,00	1,324453	0,907324	0,923077	-0,01575
24	75,00	1,324453	0,907324	0,923077	-0,01575
25	75,50	1,380813	0,916332	0,961538	-0,04521
26	80,00	1,888051	0,97049	1	-0,02951

N	26				
	L HITUNG	0,022356		rata-rata	63
	L TABEL	0,161		std.dev	8,87

NO.	Nilai post-test	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	70	-1,96882	0,024487	0,076923	-0,05244
2	70	-1,96882	0,024487	0,076923	-0,05244
3	75	-1,08012	0,140045	0,153846	-0,0138
4	75	-1,08012	0,140045	0,153846	-0,0138
5	75,5	-0,99125	0,160783	0,192308	-0,03152
6	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
7	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
8	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
9	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
10	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
11	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
12	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
13	80	-0,19141	0,424101	0,5	-0,0759
14	80,5	-0,10254	0,459163	0,692308	-0,23314
15	80,5	-0,10254	0,459163	0,692308	-0,23314
16	80,5	-0,10254	0,459163	0,692308	-0,23314
17	80,5	-0,10254	0,459163	0,692308	-0,23314
18	80,5	-0,10254	0,459163	0,692308	-0,23314
19	85	0,69729	0,757189	0,884615	-0,12743
20	85	0,69729	0,757189	0,884615	-0,12743
21	85	0,69729	0,757189	0,884615	-0,12743
22	85	0,69729	0,757189	0,884615	-0,12743
23	85	0,69729	0,757189	0,884615	-0,12743

24	90	1,585993	0,94363	0,961538	-0,01791
25	90	1,585993	0,94363	0,961538	-0,01791
26	95	2,474697	0,993333	1	-0,00667
N	26				
L HITUNG		-0,00667		rata-rata	81
L TABEL		0,161		std.dev	5,62618



## LAMPIRAN 4 NORMALITAS PRETEST DAN POSTTEST IIIA

No	nilai	z	fz	sz	fz-sz
1	50	-1,55718	0,059714	0,166667	-0,10695
2	50	-1,55718	0,059714	0,166667	-0,10695
3	50	-1,55718	0,059714	0,166667	-0,10695
4	50	-1,55718	0,059714	0,166667	-0,10695
5	55	-0,87019	0,192099	0,25	-0,0579
6	55	-0,87019	0,192099	0,25	-0,0579
7	55,5	-0,80149	0,211424	0,291667	-0,08024
8	60	-0,1832	0,427322	0,541667	-0,11435
9	60	-0,1832	0,427322	0,541667	-0,11435
10	60	-0,1832	0,427322	0,541667	-0,11435
11	60	-0,1832	0,427322	0,541667	-0,11435
12	60	-0,1832	0,427322	0,541667	-0,11435
13	60	-0,1832	0,427322	0,541667	-0,11435
14	65	0,503793	0,692797	0,666667	0,02613
15	65	0,503793	0,692797	0,666667	0,02613
16	65	0,503793	0,692797	0,666667	0,02613
17	65,5	0,572492	0,716506	0,791667	-0,07516
18	65,5	0,572492	0,716506	0,791667	-0,07516
19	65,5	0,572492	0,716506	0,791667	-0,07516
20	70	1,190784	0,883131	0,958333	-0,0752
21	70	1,190784	0,883131	0,958333	-0,0752
22	70	1,190784	0,883131	0,958333	-0,0752
23	70	1,190784	0,883131	0,958333	-0,0752
24	75	1,877775	0,969794	1	-0,03021
N	24				
	L Hitung	0,02613		rata-rata	61
	L tabel	0,173		std.dev	7,278119

No	nilai	z	fz	sz	fz-sz
1	60	-1,66649	0,047808	0,125	-0,07719
2	60	-1,66649	0,047808	0,125	-0,07719
3	60	-1,66649	0,047808	0,125	-0,07719
4	65	-0,91469	0,180177	0,25	-0,06982
5	65	-0,91469	0,180177	0,25	-0,06982
6	65	-0,91469	0,180177	0,25	-0,06982
7	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
8	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
9	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
10	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
11	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
12	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
13	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
14	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
15	70	-0,16289	0,435303	0,625	-0,1897
16	75	0,58891	0,722039	0,791667	-0,06963
17	75	0,58891	0,722039	0,791667	-0,06963
18	75	0,58891	0,722039	0,791667	-0,06963
19	75	0,58891	0,722039	0,791667	-0,06963
20	75,5	0,66409	0,746684	0,833333	-0,08665
21	80	1,34071	0,909993	0,958333	-0,04834
22	80	1,34071	0,909993	0,958333	-0,04834
23	80	1,34071	0,909993	0,958333	-0,04834
24	85,5	2,16769	0,984909	1	-0,01509
N	24				
	L hitung	-0,01509		rata-rata	71
	L tabel	0,1764			6,650706

## LAMPIRAN 5 HOMOGENITAS POSTTEST IIIA DAN IIIB

	IIIB	IIIA
1	70	60
2	70	60
3	75	60
4	75	65
5	75,5	65
6	80	65
7	80	70
8	80	70
9	80	70
10	80	70
11	80	70
12	80	70
13	80	70
14	80,5	70
15	80,5	70
16	80,5	75
17	80,5	75
18	80,5	75
19	85	75
20	85	75,5
21	85	80
22	85	80
23	85	80
24	90	85,5
25	90	
26	95	

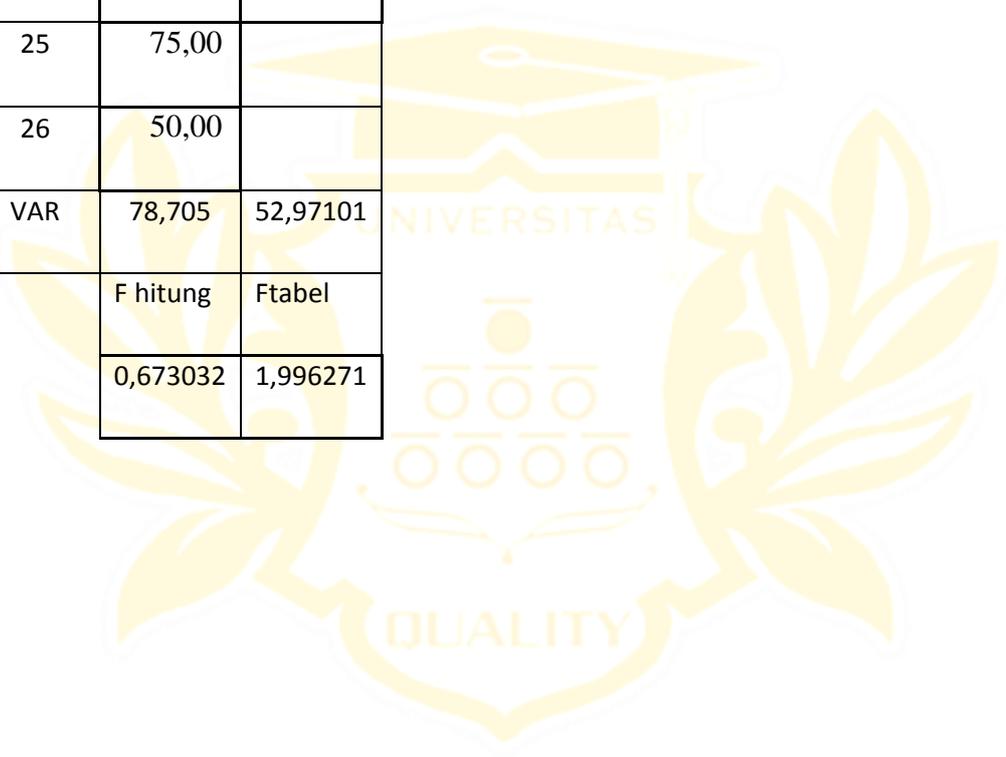
VAR	31,65385	44,23188
	F hitung	Ftabel
	1,397362	1,996271



## LAMPIRAN 6 HOMOGENITAS PRETEST IIIA DAN IIIB

NO	IIIB	IIIA
1	75,50	65
2	60,00	70
3	65,00	65,5
4	55,50	70
5	55,50	50
6	60,00	50
7	80,00	65,5
8	50,50	65,5
9	55,50	70
10	60,00	60
11	65,50	60
12	65,50	75
13	75,00	65
14	75,00	65
15	50,00	70
16	65,00	50
17	70,00	60
18	55,00	60

19	55,50	55,5
20	55,50	55
21	65,00	60
22	65,00	60
23	65,00	55
24	75,00	50
25	75,00	
26	50,00	
VAR	78,705	52,97101
	F hitung	Ftabel
	0,673032	1,996271



## LAMPIRAN 7 UJI HIPOTESIS

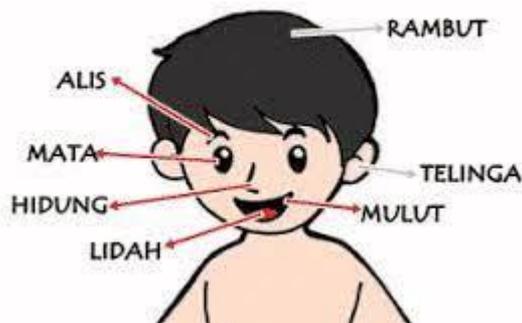
No	Eks	kontrol	t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
1	70	60			
2	70	60			
3	75	60	Mean	81,0769	71,0833
4	75	65	Variance	31,6538	44,2318
5	75,5	65	Observations	26	24
6	80	65	Pooled Variance	37,6808	
7	80	70	Hypothesized Mean Difference	0	
8	80	70	Df	48	
9	80	70	t Stat	5,75133	
10	80	70	P(T<=t) one-tail	3E-07	
11	80	70	t Critical one-tail	1,67722	
12	80	70	P(T<=t) two-tail	6E-07	
13	80	70	t Critical two-tail	2,01063	
14	80,5	70			
15	80,5	70			
16	80,5	75			
17	80,5	75			
18	80,5	75			
19	85	75			
20	85	75,5			
21	85	80			
22	85	80			
23	85	80			
24	90	85,5			
25	90				
26	95				

## LAMPIRAN 8

**Materi IPA Bagian-Bagian Anggota Tubuh Manusia****Gambar 2.1 Bagian-bagian anggota tubuh manusia**

Pada makhluk hidup, tubuh atau badan adalah bagian fisik materi pada makhluk hidup baik itu manusia, hewan ataupun tumbuhan yang dapat dikontraskan dengan roh, sifat, dan tingkah laku. Tubuh manusia terbentuk dari sel-sel hidup dan ekstraseluler yang membentuk jaringan, organ, dan sistem. Tubuh manusia merupakan keseluruhan struktur fisik organisme manusia. Ketinggian rata-rata tubuh manusia dewasa sekitar 160 cm. Ukuran tubuh manusia biasanya ditentukan oleh gen. Jenis dan komposisi tubuh dipengaruhi oleh faktor pascakelahiran seperti diet dan olahraga. Pada saat manusia mencapai kedewasaan, tubuh terdiri dari hampir 100.000.000.000 sel. Masing-masing merupakan bagian sistem organ yang dirancang untuk melakukan fungsi kehidupan yang esensial. Bagian-bagian tubuh manusia dibagi atas tujuh bagian, antara lain yaitu:

- 1 Bagian Kepala



**Gambar 2.2 Bagian Kepala**

Bagian kepala memuat sebuah organ bernama otak yang menjadi pengendali utama tubuh manusia. Otak bertanggung jawab untuk mengatur emosi dan tindakan manusia. Lalu kepala juga memuat bagian tubuh manusia yang merupakan indera penglihatan, indera pengecap, indera pendengaran, dan indera penciuman atau pembau. Indra penglihatan adalah indera yang digunakan oleh manusia untuk melihat. Indra ini terdapat pada bagian kepala, yaitu mata. Indera pengecap manusia adalah indera yang digunakan manusia untuk makan dan merespon rasa. Indera ini terdapat pada bagian kepala, yaitu lidah.

Kemudian kepala juga memuat indera pendengaran yaitu, telinga. Telinga berfungsi sebagai alat pendengaran dan keseimbangan manusia. Terakhir indera yang juga terdapat pada bagian kepala adalah indera penciuman atau pembau, yaitu hidung. Hidung berfungsi untuk merespon bau dan sebagai alat pernapasan manusia. Sementara panca indera yang kelima adalah indera peraba atau kulit. Indera ini melekat di seluruh bagian tubuh manusia, tidak hanya kepala. Selain indera tubuh bagian kepala juga membuat bagian-bagian lain meliputi rambut, wajah, dahi, alis, kelopak mata, pelipis, pipi, mulut, bibir, gigi, gusi, kumis dan dagu.

## 2 Bagian atas

Tubuh bagian atas dimulai dari leher hingga perut. Tubuh bagian atas berfungsi untuk menopang sebagian besar anggota tubuh manusia dan menjadi tempat berlindung banyak organ dalam. Tubuh bagian atas memuat beberapa

bagian tubuh lainnya, seperti leher, pundak, dada, puting, perut, pusar, punggung, dan rusuk. Pada manusia dewasa, tubuh bagian dewasa, tubuh bagian atas akan ditumbuhi jakun untuk laki-laki dan payudara untuk perempuan

### 3 Bagian Bawah

Tubuh bagian bawah dimulai dari pinggang hingga kemaluan. Tubuh bagian awal meliputi fungsi yang berbeda, mulai dari penopang tubuh hingga menjadi bagian dari sistem pembuangan manusia. Bagian-bagian tubuh tersebut antara lain, pinggang, panggul, pantat, kemaluan dan dubur. Bagian kemaluan berbeda antara laki-laki dan perempuan. Bagian kemaluan pada perempuan disebut dengan vagina, sementara laki-laki disebut penis. Pada laki-laki bagian tubuh bawah terdapat buah pelir atau testis.

### 4 Bagian tangan



**Gambar 2.3 Bagian Tangan**

Tangan adalah bagian tubuh gerak yang digunakan untuk berbagai kegiatan. Pada manusia yang sehat dan normal, tangan terdiri atas, dua bagian yaitu tangan kiri dan tangan kanan. Setiap bagian tangan terdiri atas ketiak, lengan atas, siku, lengan bawah, telapak tangan, pergelangan tangan, jari-jari tangan dan kuku. Jari-jari tangan kemudian dibagi lagi atas lima bagian yaitu ibu jari, jari telunjuk, jari tengah, jari manis, dan jari kelingking.

### 5 Bagian Kaki



**Gambar 2.4 Bagian Kaki**

Selain tangan, manusia juga memiliki kaki yang berfungsi sebagai bagian tubuh gerak. Seperti halnya tangan, manusia yang sehat dan normal memiliki dua buah kaki yaitu kaki kanan dan kaki kiri. Bagian tubuh kaki dimulai dari paha, lutut, betis, mata kaki, telapak kaki, punggung kaki, tumut, jari kaki, dan kuku kaki.

#### 6 Bagian Umum

Bagian umum dari tubuh manusia adalah panca indera yang kelima yaitu indera peraba atau kulit. Kulit terdapat diseluruh bagian tubuh manusia. Menurut rumah belajar, kulit berfungsi sebagai penerima respons berupa sentuhan, tekanan, temperatur[ panas dan dingin], dan rasa sakit. Selain kulit, bagian umum dalam tubuh manusia adalah bulu dan pori-pori.

#### 7 Bagian Dalam

Bagian dalam tubuh manusia meliputi organ dalam. Organ dalam berfungsi untuk mengatur pernapasan, peredaran darah, hingga pencernaan. Tubuh bagian dalam meliputi otak, darah, daging, tulang, otot utus, jantung, paru-paru, lambung, ginjal, hati dan pankreas. Sama halnya dengan bagian tubuh lainnya, bagian-bagian ini juga bisa merasakan sakit. Sehingga menjaga kesehatan bagian tubuh dalam sama pentingnya dengan menjaga tubuh bagian luar.

Cara menjaga bagian-bagian anggota tubuh:

1. Setiap anggota tubuh harus dijaga harus dijaga agar selalu bersih dan sehat. Bagian tubuh yang sakit dapat mengganggu fungsi bagian tubuh

lainnya dan menyebabkan terhambatnya kegiatan sehari-hari. Ada beberapa cara untuk menjaga agar tubuh selalu sehat dan bersih yaitu;

2. Rajin menjaga kebersihan dengan mandi dua kali sehari, mencuci tangan, menggosok gigi, dan berpakaian yang nyaman dan sopan.
3. Makan makanan yang sehat dan bergizi seperti buah, sayur, daging, susu, dan banyak mengonsumsi air putih. Penting juga untuk tidak jajan disembarang tempat.
4. Tidur cukup setiap hari
5. Rajin berolahraga.



## LAMPIRAN 9

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan : SD  
 Negeri 064025 Medan Kelas /  
 Semester : III / 2  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi :Bagian bagian anggota tubuh  
 manusia  
 Alokasi waktu : 2 x 30 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan *factual*, *konseptual*, *procedural*, dan *metakognitif* pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

##### IPA

Menjelaskan materi secara lisan di depan siswa	Menyimpulkan bagian bagian anggota tubuh dengan fungsinya
--	---

Memeragakan dan menjelaskan masing masing bagian bagian anggota tubuh manusia kepada siswa sw hingga siswa memahami	Siswa mampu menerapkan bagian bagian anggota tubuh manusia dan fungsinya kepada temannya
---	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Dengan kegiatan bermain peran siswa bisa lebih cepat memahami bagian bagian anggota tubuh manusia dan kegunaanya pada setiap hari
6. Dengan menjelaskan materi dengan bermain peran siswa lebih paham

### D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

7. Religius
8. Nasionalis
9. Mandiri
10. Kerjasama
11. Integritas

### E. MATERI

Bagian bagian anggota tubuh manusia

### F. Model

Model Role Playing

### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar.</li> <li>2. Guru mengajak berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. (Religius)</li> <li>3. Menyanyikan lagu “Kepala pundak” bersama-sama.</li> <li>4. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Kedisiplinan)</li> <li>5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. (Communication)</li> <li>6. Guru melakukan ice breaking dengan tepuk semangat. (Creativity)</li> <li>7. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang bagian bagian anggota tubuh manusia dan kegunaannya</li> </ol>	10 menit
Inti	<p><b>Fase 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru menjelaskan materi lisan dan menuliskan keterangan di papan tulis</li> <li>9. Peserta didik menyimak pembelajaran</li> <li>10. Peserta didik mengamati.</li> <li>11. Guru menyampaikan masalah kepada peserta didik “Coba kalian jelaskan fungsi dari masing masing anggota tubuh kamu?”</li> </ol>	50 menit

Penutup	<p>12. Peserta didik tanya jawab tentang masalah yang diberikan oleh guru.</p> <p><b>Fase 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b></p> <p>13. Guru menerangkan materi bagian bagian anggota tubuh manusia</p> <p>14. Peserta didik menyimak penjelasan gurunya</p> <p>15. Peserta didik digali pemahamannya tentang isi dari materi</p> <p>16. Peserta didik dibimbing untuk bermain peran dan membagi peran setiap kelompoknya.</p> <p><b>Tahap 4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil</b></p> <p>17. Peserta didik berlatih sesuai dengan perannya masing-masing setelah berdiskusi peran yang akan dimainkannya (ada yang menjadi mata dan ada yang menjadi kaki serta ada bagian anggota tubuh lainnya).(Creativity and Innovation)</p> <p>18. Setiap kelompok menampilkan bermain peran dengan judul “bagian bagian anggota tubuh manusia” di depan kelas.</p> <p>19. Guru dan peserta didik mengamati penampilan setiap kelompok.</p> <p>20. Guru memberikan apresiasi tiap-tiap kelompok yang telah berdongeng memainkan perannya.</p> <p><b>Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b></p> <p>21. Setelah beberapa kelompok bermain peran, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi. Setiap kelompok mendiskusikan peran kelompoknya masing masing</p> <p>22. Mendiskusikan karakter</p> <p>23. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan dan merangkum hasil belajar hari ini. Integritas-PPK</p> <p>24. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>25. Guru berkelilingi untuk mengarahkan kepada peserta didik yang belum memahami.</p> <p>26. Setelah selesai, guru memeriksa hasil pekerjaan siswa.</p> <p>27. Siswa bertanya jawab mengenai materi yang telah</p>	10 menit
---------	---	----------

	<p>dipelajari, untuk mengetahui ketercapaian materi. Mengkomunikasikan-Saintifik</p> <p>28. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini.</p> <p>29. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pendapatnya.</p> <p>30. Guru memberikan tindak lanjut kepada peserta didik menginformasikan tugas yang harus dibawa keesokan harinya.</p> <p>31. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh petugas. Religius</p>	
--	--	--



## G. PENILAIAN

1. Cakupan Penilaian : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan
2. Teknik Penilaian yang dilakukan guru yaitu:
  - a. Teknik Tes Pengetahuan : Isian,
  - b. Teknik Non Tes
    - 1) Sikap : Observasi
    - 2) Keterampilan : Rubrik
3. Jenis Penilaian : Tes Objektif
4. Bentuk Penilaian : Isian
5. Instrumen Penilaian :  
Tes : Soal Evaluasi  
Non Tes : Daftar Cek (Check List)

Mengetahui:



LAMPIRAN 10

Soal Pre Fretest

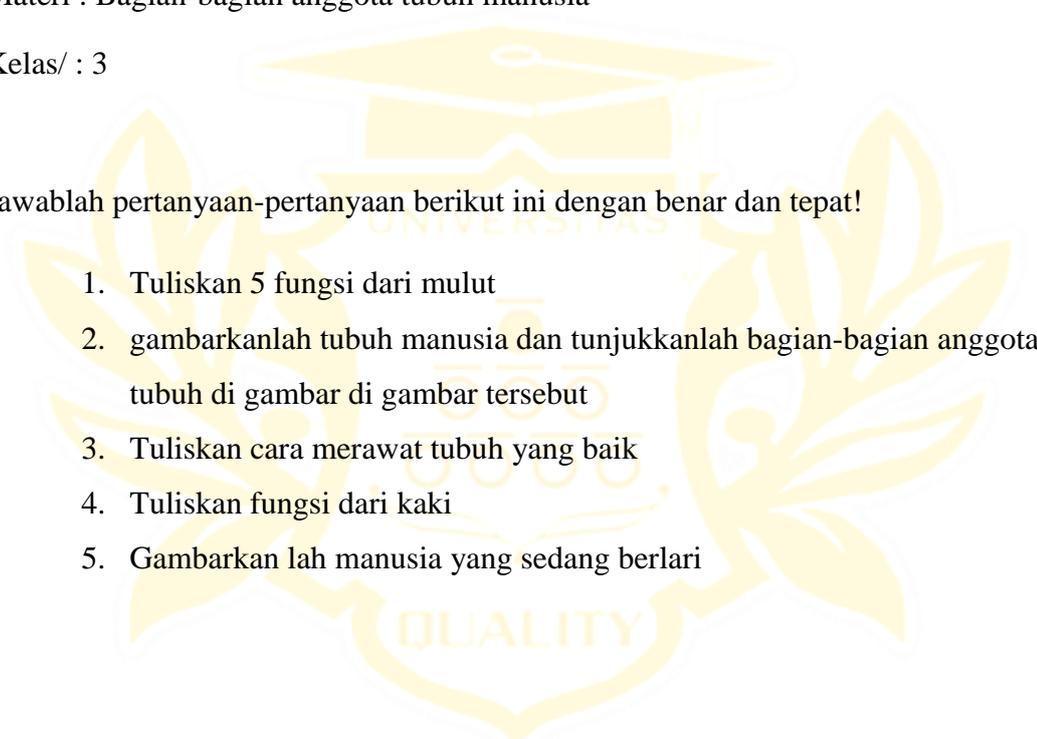
SD Negeri 064025 Medan Tuntungan

Nama :

Materi : Bagian-bagian anggota tubuh manusia

Kelas/ : 3

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan benar dan tepat!

1. Tuliskan 5 fungsi dari mulut
  2. gambarkanlah tubuh manusia dan tunjukkanlah bagian-bagian anggota tubuh di gambar di gambar tersebut
  3. Tuliskan cara merawat tubuh yang baik
  4. Tuliskan fungsi dari kaki
  5. Gambarkan lah manusia yang sedang berlari
- 

## LAMPIRAN 11

### Kunci Jawaban

1. Mengunyah,menelah,minum,berbicara,mencerna makanan
- 2.



3. Makan makanan yang bergizi dengan 4 sehat 5 sempurna, olahraga rutin, minum air putih banyak,tidur yang teratur,mandi teratur
4. Berjalan, berlari,berdiri melompat mengangkat badan



- 5.

LAMPIRAN 12 SURAT IJIN PENELITIAN



**UNIVERSITAS QUALITY**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Telp. (061) 80047003  
web : [www.universitasquality.ac.id](http://www.universitasquality.ac.id) | e-mail : [info@universitasquality.ac.id](mailto:info@universitasquality.ac.id)

Medan, 28 Februari  
2024

NOMOR:1225/SPT/FKIP/  
UQ/II/2024 LAMP : -

**HAL : Izin Penelitian**

**Kepada Yth :Kepala sekolah SD Negeri 064025 Medan Tuntungan**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

**Nama : Asdyta Damanik**

**NPM : 2005030252**

**Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jenjang Pendidikan : S.1**

Bermaksud sedang proses penyelesaian tugas akhir skripsi dengan Judul  
:

**"Pengaruh Model pembelajaran role playing terhadap hasil  
Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas III SD"**

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin melakukan penelitian ditempat yang Bapak/Ibu Pimpin dengan alokasi waktu yang ditentukan.

Kami sangat mengharapkan bantuan Ibu agar sudi kiranya dapat memberikan data yang diperlukan berhubungan dengan judul skripsi di atas.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik sebelumnya kami ucapkan terima kasih.

**Dekan,**



**Dr. Gemala Widiyarti, S.  
Sos. I., M. Pd      NIDN.  
012309860**

Tembusan :

1. Ka. Prodi PGSD;
2. Dosen Pembimbing;

## LAMPIRAN 13 SURAT BALASAN IJIN PENELITIAN


**PEMERINTAH KOTA MEDAN**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 064025**  
 NSS: 101076007005    AKREDITASI "A" TAHUN 2019    NPSN: 10209798  
 Jl. Flamboyan Raya Kelurahan Tanjung Selamat Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan  
 Telepon: 061-42403095 Email: [sdn064025mdn@gmail.com](mailto:sdn064025mdn@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
No : 422/ 31/ SD25/ III/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khozali Mar'i, S.Ag  
 NIP : 19720921 199203 1 003  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : UPT SDN 064025

Dengan ini menerangkan bahwa :

NO	NPM	NAMA	PRODI
1	2005030252	Asdyta Damanik	PGSD

Benar telah melaksanakan penelitian di kelas III UPT SD Negeri 064025 untuk keperluan penyelesaian tugas akhir skripsi.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 06 Maret 2024  
 Kepala UPT SDN 064025  
  
 Khozali Mar'i, S.Ag  
 NIP. 19720921 199203 1 003

## LAMPIRAN 14

**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Menjelaskan materi



Foto bersama siswa



Siswa mengerjakan soal



Peneliti memberikan soal pretest



Peneliti memberikan soal posttest



Foto bersama guru di SD

