

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata efektif yang mempunyai arti tepat guna, berhasi guna, manjur dan mujarab. Efektivitas berarti ketepatan, hasil guna, menunjang tujuan.<sup>1</sup> Sedangkan menurut pendapat Wina Sanjaya di dalam bukunya yang berjudul *Strategi Pembelajaran*, efektivitas adalah suatu ukuran seberapa baik suatu tujuan (kuantitas, kualitas dan waktu) yang tercapai. Dengan demikian efektivitas adalah suatu kondisi yang menunjukkan seberapa jauh kegiatan yang direncanakan atau diinginkan dapat dilakukan dengan baik dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.<sup>2</sup>

##### **2. Metode *Role Playing***

###### **a. Pengertian Metode *Role Playing***

Menurut Surakahmad (dalam Zuniar kamaluddin Mabruri dkk) metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai arti yang sama dengan dengan metode sosiodrama. Pada penggunaannya, *Role Playing* metode dapat dilakukan secara bersamaan dan silih berganti. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan menurut Roestiyah (dalam Zuniar kamaluddin Mabruri dkk),

---

<sup>1</sup>) Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002, cet. Ketiga), hal. 284.

<sup>2</sup>) Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008), hal. 53

dalam metode *Role Playing* siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis tersebut.<sup>3</sup> Metode *Role Playing* yaitu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang akan diperankan. Kelebihan dari metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerjasama.<sup>4</sup>

Ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu metode itu adalah metode *Role Playing* atau bermain peran. Metode pembelajaran *Role Playing* adalah salah satu model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik untuk siswa, dimana mereka dapat bermain peran sebagai tokoh pada peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau. Jika ini diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka sangatlah tepat mengingat yang dipelajari di IPS juga terkait dengan kejadian masa lampau bukan hanya

---

<sup>3)</sup> Mabruhi, Zuniar Kamaluddin, and Ferry Aristya. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD N Ploso 1 Pacitan: Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD N Ploso 1 Pacitan." *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 1.2 (2017): 112-117.

<sup>4)</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, cet 10, (Bandung : CV Pustaka Setia 2011), hal. 87.

tentang lingkungan di sekitarnya. Selain itu metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Menurut Suarsana dkk, (dalam Kristin, F.) penerapan Model *Role Playing* atau bermain peran mempunyai kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Syaodih (dalam Suarsana, dkk) bahwa karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain, dan senang bergerak. Jadi karakteristik anak sekolah dasar tersebut mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain.<sup>6</sup>

#### **b. Tujuan Metode Role Playing**

Menurut Bobby DePorter (dalam Masnur Muslich) tujuan Metode *Role Playing* yang pertama yakni dapat memberikan *hidden practise*, di mana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, metode *Role Playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, sehingga cocok diterapkan pada kelas yang mempunyai siswa yang banyak pula. Ketiga, metode *Role Playing* dapat menciptakan rasa senang kepada siswa karena *Role Playing* pada dasarnya ialah permainan. Penggunaan metode *Role Playing* dapat membuat siswa merasa lebih senang karena bermain merupakan dunia siswa.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup>) Kristin, Firosalia. "Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8.2 (2018).

<sup>6</sup>) Ibid.

<sup>7</sup>) Masnur Muslich, "Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah (*Classroom Action Research*)", cet.8, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015), hal.247.

### c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Adapun langkah pokok dalam penerapan *Role Playing* menurut Aris Shoimin yang dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Menentukan situasi bermain peran.
- 2) Menyiapkan kegiatan bermain peran.
- 3) Memilih pemain/peserta untuk bermain peran.
- 4) Menyiapkan penonton.
- 5) Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran).
- 6) Mengevaluasi dan mendiskusikan kegiatan bermain peran.<sup>8</sup>

Dalam implementasi *Role Playing*, menurut Aris Shoimin yang harus dilakukan oleh guru antara lain sebagai berikut :

- 1) Menyajikan atau membantu siswa menentukan situasi bermain peran yang tepat.
- 2) Menciptakan suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak "seolah-olah" tanpa perasaan malu.
- 3) Mengatur situasi bermain peran dengan cara yang baik untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar.
- 4) Memandu keterampilan mengobservasi dan mendengarkan secara efektif kemudian menafsirkannya dengan tepat apa yang telah mereka lihat dan dengarkan.<sup>9</sup>

---

<sup>8)</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, cet 11, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2016) hal. 161.

<sup>9)</sup> Ibid.

Langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dijelaskan oleh Aris Shoimin seperti berikut ini :

- 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario.
- 2) Guru memilih beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- 3) Guru membuat kelompok yang masing-masing anggotanya terdiri dari 5 siswa.
- 4) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil siswa yang sudah di pilih untuk memainkan skenario yang telah dipersiapkan.
- 6) Setiap siswa duduk dengan kelompoknya sambil memperhatikan skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum tentang pembelajaran yang telah dipelajari.
- 10) Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 11) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyimpulkan secara umum tentang jenis-jenis pekerjaan.<sup>10</sup>

---

<sup>10)</sup> Ibid. hal. 162

### c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Dalam setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Berikut dijabarkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode *Role Playing* menurut Aris Shoimin. Kelebihan metode *Role Playing* :

- 1) Siswa diberi kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara penuh.
- 2) Merupakan permainan yang mudah dan dapat digunakan pada situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- 4) Memberi kesan yang kuat dan tahan lama pada ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga kondisi kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan antusiasme dan semangat optimisme siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati fenomena yang berlangsung dengan mudah dan dapat mengambil butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya.
- 8) Dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Kelemahan metode *Role Playing* :

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi tinggi dari pihak guru maupun siswa.

- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memperagakan adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, tidak hanya dapat memberi kesan kurang baik, tetapi juga berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan metode ini.<sup>11</sup>

## **2. Minat Belajar**

### **a. Pengertian Minat Belajar**

Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu prinsip pembelajaran. Untuk dapat mencapai hal tersebut, harus ada minat dan dorongan dari dalam diri siswa. Berikut beberapa pendapat tentang definisi minat belajar :

- 1) Nasution, mengemukakan bahwa ketekunan belajar ini berhubungan dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pelajaran tidak menarik minat seseorang karena sesuatu hal, maka ia segera menyampingkannya jika menemukan kesulitan. Sebaliknya, jika suatu tugas menarik karena memberikan hasil yang menggembirakan, ia cenderung untuk memberikan waktu yang lebih banyak untuk tugas itu.
- 2) Maslow mengemukakan dorongan dorongan untuk belajar yaitu adanya kebutuhan fisik, adanya kebutuhan rasa aman (bebas dari kekuatan), adanya kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan dalam hubungan dengan orang lain, dan adanya kebutuhan untuk mendapatkan kehormatan

---

<sup>11)</sup> Ibid. hal. 162-163

dari masyarakat sesuai dengan sifat seseorang untuk mengemukakan atau menyetengahkan diri.

- 3) Slameto dengan kata lain, minat belajar mengindikasikan adanya kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkannya. Menurut Slameto minat itu besar pengaruhnya terhadap belajar. Oleh karena itu, minat dapat ditumbuh kembangkan melalui belajar sebab melalui belajar seseorang dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai karakteristik objek kehidupan termasuk informasi tentang pendidikan, jabatan, serta tentang berbagai jenis pekerjaan. Melalui belajar, seseorang akan memperoleh kemampuan dalam berbagai hal, seperti kemampuan berbahasa, berhitung, menulis, menggambar, dan sebagainya yang berguna untuk mendukung kehidupannya. Kemampuan yang dimilikinya tersebut akan mendorong seseorang untuk memiliki minat pada sesuatu. Kecenderungan memiliki kemampuan lebih baik pada satu bidang tertentu akan berdampak pada keberminatan terhadap sesuatu yang berhubungan dengan kemampuannya itu.
- 4) Menurut Nasution, belajar tuntas merupakan tujuan proses belajar-mengajar secara ideal agar bahan yang dipelajari dikuasai seluruhnya oleh murid. Salah satunya adalah melalui tes yang diefektifkan sebagai bentuk umpan balik bagi siswa dan guru. Bila bentuk umpan balik ini tepat, maka hasil yang dicapai oleh siswa akan menjadi penguatan (*reinforcement*) untuk terulangnya kembali perilaku yang positif dan berusaha aktif meraih manfaat dari mata pelajaran tersebut. Pengulangan ini terjadi berdasarkan



hasil yang diperoleh untuk selanjutnya dikembalikan pada prosesnya yang akan menjadi motivasi yang sangat berarti dalam memicu minat untuk mempelajari lebih jauh materi tersebut. Semua ini dilakukan dalam rangka meningkatkan keingin-tahuan dan minat siswa terhadap pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu yang mengakibatkan hasil belajar meningkat lebih baik. Bila minat telah tumbuh dan terbangun, maka gairah siswa akan bangkit yang menyebabkannya mau mengorbankan waktu, biaya, dan tenaga untuk materi pelajaran yang disukainya itu.

- 5) Menurut Bernard, minat muncul tidak secara tiba-tiba atau spontan melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas soal minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan, oleh karena itu yang penting adalah bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.<sup>12</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, minat belajar dapat dartikan sebagai sebuah rasa yang dapat ditumbuh-kembangkan dari dalam diri siswa. Minat belajar tidak timbul secara tiba-tiba melainkan dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan kemenarikan dari sebuah pembelajaran yang disajikan. Minat belajar dapat menghasilkan prestasi akademik yang baik karena adanya dorongan untuk mau belajar dan karena

---

<sup>12)</sup> Fimansyah, Dani. "Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika." *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)* 3.1 (2015).

terpenuhinya kebutuhan fisik, rasa aman (bebas dari ketakutan) dan kebutuhan akan kecintaan dan penerimaan.

#### **b. Indikator Minat Belajar**

Minat belajar tidak tumbuh dan dimiliki secara tiba-tiba dan dengan sendirinya. Menurut Ningsih (dalam Imelda Rahmi, dkk) indikator adalah alat monitoring yang dapat memberikan petunjuk dan juga informasi, yang berhubungan dengan minat belajar siswa. Ada beberapa indikator dari minat belajar, yang dijabarkan sebagai berikut ini :

##### 1. Perasaan senang

Siswa yang senang dan menyukai suatu mata pelajaran akan terus mempelajari ilmu kesukaan mereka. Tidak ada rasa terpaksa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

##### 2. Ketertarikan siswa

Minat dapat berkaitan dengan rasa ketertarikan untuk mengikuti suatu proses belajar. Dimana yang tercermin dalam bentuk ketertarikan pada orang, benda, atau kegiatan, atau dapat berupa pengalaman emosional yang dirangsang dari kegiatan itu sendiri.

##### 3. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan atau aktivitas jiwa dalam pengamatan dan pemahaman untuk menghilangkan segala sesuatu yang lain. Siswa yang merasa tertarik pada hal-hal tertentu secara otomatis akan memperhatikannya.

#### 4. Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang pada sesuatu akan membuatnya senang dan terpicu untuk melakukan aktivitas hal tersebut. Keterlibatan dapat berupa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>13</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada empat kriteria indikator minat belajar. Jika memenuhi kriteria tersebut, maka proses pembelajaran berjalan baik. Siswa yang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dapat secara aktif menciptakan rasa senang bahkan menarik perhatian dengan hanya berfokus pada materi yang diajarkan. Siswa akan mengikuti proses pembelajaran dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

#### c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Untuk menarik minat belajar siswa merupakan sebuah usaha yang tidak mudah, karena ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar.

Menurut Crow and Crow (dalam Wiliyanti Then) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang ada tiga, yaitu sebagai berikut :

1. *The factor inner urge* (faktor dorongan batin) dorongan yang muncul dari lingkungan yang merespon keinginan dan kebutuhan seseorang untuk

---

<sup>13)</sup> Rahmi, Imelda, dkk. Op.Cit. hal. 200.

menumbuhkan minat. Dalam hal ini minat seseorang meningkat bila didorong oleh dirinya sendiri, bukan oleh orang lain.

2. *The factor of social motivate* (motif sosial) motivasi sosial dapat menjadi faktor pendorong dalam melakukan suatu kegiatan tertentu karna ingin mendapat perhatian, pengakuan dari orang lain dan masyarakat.
3. *Emosional factor* (faktor emosional) minat berkaitan erat dengan emosi. Jika seseorang berhasil dalam suatu kegiatan maka akan menimbulkan rasa senang yang menimbulkan minat terhadap kegiatan tersebut. Jika tidak, kegagalan akan membuat seseorang kehilangan minat dalam aktivitas tersebut.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor minat belajar dapat muncul dari dorongan lingkungan yang kemudian minat seseorang dapat meningkat dari diri sendiri bukan dari orang lain, dan dapat melakukan kegiatan tertentu karna merasa termotivasi dan jika berhasil dalam suatu kegiatan maka akan timbul rasa senang yang merangsang minat tersebut, tetapi jika gagal akan menghilangkan minatnya.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik integratif adalah metode yang digunakan pada pembelajaran SD/MI pada kurikulum tahun 2013. Pada metode ini materi ajar disampaikan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan

---

<sup>14</sup>) Wiliyanti Then, Op.Cit., hal. 5.

seluruh mata pelajaran. Kompetensi dari berbagai mata pelajaran diintegrasikan dalam berbagai tema yang mengintegrasikan sikap, ketrampilan serta pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi dari berbagai konsep dasar yang berkaitan.<sup>15</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik integratif merupakan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk tema tertentu yang didalamnya mengintegrasikan seluruh mata pelajaran.

#### **b. Materi Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 4**

Rangkuman materi tema 4 subtema 2 pembelajaran 4 :

- 1) Mata pelajaran Bahasa Indonesia.
  - a) Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra.
  - b) Menyajikan petunjuk penggunaan alat ke dalam bentuk teks tertulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat yang efektif.
- 2) Mata pelajaran Matematika
  - a) Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

---

<sup>15)</sup> Iif Khoirin Ahmadi, Sofan Amri, “*Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*”, cet.1 (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2014), hal 191.

- b) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga yang melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.
- 3) Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
- a) Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila pada Pancasila.
  - b) Menjelaskan makna dari hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai sebagai satu kesatuan pada kehidupan sehari-hari.<sup>16</sup>

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Untuk mendukung penelitian yang lebih komprehensif, seperti yang dikemukakan dalam latar belakang, penulis berupaya untuk melaksanakan kajian awal terhadap penelitian. Adapun hasil penelitian yang dapat dijadikan sebagai perbandingan bentuk terdahulu yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh :

1. Ratna Puji Anjani, mahasiswi Universitas Jember Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar siswa kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di SD N Dabasah 3 Bondowoso.” Menurut Ratna Puji Anjani, berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang sudah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan Metode *Role Playing* pada hasil belajar siswa

---

<sup>16</sup> Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Berbagai Pekerjaan : buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-Edisi revisi Jakarta : kementerian Pendidikan dan Kebudayaan , 2017. Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Untuk SD/MI Kelas IV.

Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis Pekerjaan kelas III di SD N Dabasah 3 Bondowos. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni menggunakan Metode Role Playing pada siswa tingkat sekolah. Perbedaannya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Ratna Puji Anjani dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas III SD N Dabasah 3 Bondowoso sedangkan pada penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 2, yang subjeknya adalah siswa kelas IV di MI Sultan Agung Sidomoro.<sup>17</sup>

2. Siti Hasanatul Mardiah, mahasiswi Universitas Islam Negeri (UIN) Syarifhidayatullah Jakarta Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan judul Penelitiannya “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMP N 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak-Banten).” Menurut Siti Hasanatul Mardiah, dari deskripsi data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa, dan hal ini dapat dilihat dari hasil penyebaran angket minat belajar PAI siswa pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaannya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Siti Hasanatul Mardiah dilakukan pada siswa tingkat menengah (SMP)

---

<sup>17)</sup> Anjani, Ratna Puji. "Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015." (2015).

sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas IV di MI Sultan Agung Sidomoro.<sup>18</sup>

3. Firosalia Kristin, mahasiswi Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul penelitiannya “Meta-Analisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS.” Menurut Firosalia Kristin, dari deskripsi data dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan hasil dari analisis metode pembelajaran *Role Playing*, metode ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah sampai pada tertinggi. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penggunaan metode *Role Playing* yang objeknya adalah siswa tingkat dasar. Perbedaannya yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Firosalia Kristin dilakukan pada pembelajaran IPS SD dan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 2 di MI Sultan Agung Sidomoro.<sup>19</sup>

### C. Hipotesis / Fokus Penelitian

Selepas peneliti mengemukakan landasan teori kerangka berfikir, kemudian peneliti merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>20</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat

---

<sup>18)</sup> Mardiah, Siti Hasanah. "*Implementasi Metode Role Play dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa.*"

<sup>19)</sup> Firosalia Kristin, Op.Cit., hal.174.

<sup>20)</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hal. 96.



disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban awal dari rumusan masalah pada sebuah penelitian, yang dirumuskan dalam bentuk pernyataan.

Hipotesis pada penelitian ini, dapat dirumuskan seperti sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh dalam penggunaan metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro.

2. Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat adanya pengaruh dalam penggunaan metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro.

#### **D. Instrumen Penelitian**

1. Pengertian Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.<sup>21</sup> Secara sederhananya, instrumen penelitian dapat dipahami sebagai alat ukur dalam sebuah penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel yang berkaitan. Penggunaan instrumen pada penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang akan dilakukan.

2. Jenis Instrumen

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian non tes berupa kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan

---

<sup>21)</sup> Ibid. Hal.148

menghadirkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>22</sup>

Instrumen pada penelitian ini kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen pada penelitian ini merupakan validitas konten atau isi. Hal ini dilakukan agar kualitas instrumen terjamin dan benar-benar valid serta reliabel untuk mengumpulkan data di lapangan. Sebelum kuesioner dibagikan, peneliti terlebih dulu melakukan validitas isi kepada guru kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro.

Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner atau angket yang bertujuan untuk mendapatkan hasil berupa angka-angka terkait dengan efektivitas metode *Role Playing* sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti melakukan penyusunan kuesioner atau angket agar mendapatkan data yang objektif dari penelitian yang dilakukan. Adapun prosedur penyusunan kuesioner atau angket yang dilakukan oleh peneliti dalam menyusun angket penelitian adalah sebagai berikut :

a. Menentukan tujuan

Tujuan dari penyusunan angket ini adalah untuk mendapatkan data terkait efektivitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b. Menentukan aspek yang akan diungkap

Untuk memperjelas aspek yang akan diungkap maka digunakan kisi-kisi angket. Kisi-kisi angket terdiri dari 20 butir pernyataan yang memuat tentang

---

<sup>22)</sup> Ibid. Hal.199

pernyataan positif dan negatif yang memudahkan responden untuk memberikan jawaban sesuai dengan keadaannya.

c. Menentukan jenis dan bentuk angket

Peneliti memilih menggunakan jenis kuesioner atau angket tertutup. Jawaban pernyataan dalam kuesioner atau angket dibuat dalam kalimat positif dan negatif (setuju, sangat setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) agar responden penelitian memberikan jawaban pada setiap pertanyaan dengan lebih mudah.

d. Menyusun angket

Angket disusun atas pernyataan-pernyataan yang dibuat, yang mengacu pada kisi-kisi angket.

e. Menentukan skor

Hasil data yang diperoleh diberi skor, kemudian diolah menggunakan teknik statistik deskriptif. Data tentang keefektifan penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa disampaikan dengan presentase hasil perhitungan. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penskoran, maka peneliti membuat teknik penskoran. Kuesioner atau angket pada penelitian ini menggunakan skala *likert* dalam bentuk *checklist*. Kuesioner atau angket pada penelitian ini menggunakan skala empat.

Skor untuk jawaban positif dan jawaban negatif adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.**  
**Teknik Penskoran Skala *Likert*<sup>23</sup>**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Setelah mempunyai pedoman penskoran dengan menggunakan skala *Likert*, peneliti kemudian melakukan modifikasi pada skala yang akan digunakan untuk mempermudah peneliti pada proses penskoran jawaban yang diperoleh oleh responden. Skala *Likert* yang digunakan oleh peneliti setelah adanya modifikasi ialah sebagai berikut :

**Tabel 2.**  
**Teknik Penskoran Skala *Likert***

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Pernyataan positif merupakan pernyataan dari jawaban yang mendukung terhadap objek yang akan diungkap. Sedangkan pernyataan negatif merupakan pernyataan dari jawaban yang tidak mendukung terhadap objek yang akan diungkap.

<sup>23)</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hal. 168

Jawaban dari reponden akan diberi skor sesuai dengan nilai ya g telah ditentukan untuk kemudian dimasukkan pada tabulasi data. Dengan adanya tabulasi data, akan mempermudah peneliti pada proses analisis data. Sebelum instrumen diterapkan dalam pengumpulan data, instrumen terlebih dulu melalui tahap uji validitas dan uji reliabilitas. Adapun instrumen penelitian ini yakni kuisioner, terlampir pada bagian lampiran penelitian ini.

### 3. Kisi-kisi Instrumen

Pada kisi-kisi intrumen penelitian ini terdapat 20 butir pernyataan untuk siswa.

Kisi-kisi insrumen dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

**Tabel 3.**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

<b>Indikator</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>No</b>	<b>Positif / Negatif</b>
Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran tematik	Saya senang mengikuti kegiatan pembelajaran Tematik	1	Positif
		Saya kurang merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran Tematik	2	Negatif
	Kesan siswa terhadap Guru	Guru menyampaikan pembelajaran dengan baik dan penuh semangat	3	Positif
		Guru menyampaikan pembelajaran kurang baik dan tidak bersemangat	4	Negatif
	Perasaan siswa selama mengikuti	Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dengan	5	Positif

<b>Indikator</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>No</b>	<b>Positif / Negatif</b>
	pembelajaran Tematik	menggunakan metode <i>Role Playing</i>		
		Penggunaan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar saya	6	Positif
		Penggunaan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran membuat minat belajar saya menurun	7	Negatif
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran Tematik	Pembelajaran Tematik menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i>	8	Positif
	Perhatian siswa saat diskusi pelajaran Tematik	Pembelajaran Tematik menjadi susah dipahami dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i>	9	Negatif
Ketertarikan	Rasa ingin tau siswa saat mengikuti pembelajaran Tematik	Saya menanyakan hal yang saya belum mengerti kepada guru	10	Positif
		Saya memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru	11	Positif
		Saya mengabaikan penjelasan dari guru	12	Negatif

Indikator	Keterangan	Pernyataan	No	Positif / Negatif
	Penerimaan siswa saat di beri tugas/PR oleh Guru	Saya percaya diri dalam menyampaikan tugas yang saya buat	13	Positif
		Saya selalu menyelesaikan tugas/PR yang diberikan guru dengan tepat waktu	14	Positif
		Saya tidak pernah menyelesaikan tugas/PR yang diberikan guru	15	Negatif
Keterlibatan Siswa	Kesadaran tentang belajar di rumah.	Saya mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan oleh guru di rumah	16	Positif
		Saya tidak pernah mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan oleh guru di rumah	17	Negatif
	Kegiatan siswa setelah dan sebelum masuk sekolah	Saya mempersiapkan diri dan alat tulis sebelum kegiatan pembelajaran dimulai	18	Positif
		Saya merasa minat belajar saya meningkat setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> , karna pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan	19	Positif

Indikator	Keterangan	Pernyataan	No	Positif / Negatif
		mudah untuk dipahami		
		Saya merasa minat belajar saya menurun setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> , karna pembelajaran menjadi susah untuk dipahami	20	Negatif

#### 4. Uji Validitas Instrumen

Pada penelitian ini, untuk uji validitas instrumen akan peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *uji validitas product moment* melalui bantuan program aplikasi SPSS dengan menggunakan metode *Correlate Bivariate*, yaitu mengorelasikan pernyataan tiap item dengan total item setiap variabel dengan memperhatikan skala yang digunakan yaitu apakah skalanya berbentuk ordinal. Interval atau rating. Dimana data untuk uji validitas, peneliti dapatkan dari hasil uji coba instrumen angket yang berjumlah 20 item, angket tersebut peneliti berikan kepada siswa pada mata pelajaran Tematik, Tema 4 Subtema 2 pembelajaran 2 dan 3 kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro.

Dalam menentukan valid atau tidaknya item dalam kuisisioner yaitu dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  atau membandingkan nilai  $p$ -value



dengan nilai  $\alpha$  yang besarnya 0,05 (tingkat kesalahan 5%), adapun keputusannya sebagai berikut ini :<sup>24</sup>

- a. Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel atau nilai  $p$ -value (nilai signifikansi)  $<$  nilai  $\alpha$  (0,05), maka item pernyataan atau pertanyaan pada instrumen dinyatakan “valid”.
- b. Jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel atau nilai  $p$ -value (nilai signifikansi)  $>$  nilai  $\alpha$  (0,05), maka item pernyataan atau pertanyaan pada instrumen dinyatakan “tidak valid”.

Cara mencari nilai  $r$  tabel dengan  $N=16$  pada signifikansi 5% berpedoman pada tabel distribusi nilai  $r$  tabel statistik, maka diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,497. Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan bantuan program *SPSS Versi 25 Windows*, maka dapat diketahui hasil validitas instrumen sebagai berikut :

**Tabel 4.**  
**Hasil Output SPSS Uji Validitas Instrumen Penelitian Pre-Test**

<b>Correlations</b>		
		Total
X01	Pearson Correlation	.349
	Sig. (2-tailed)	.185
	N	16
X02	Pearson Correlation	.022
	Sig. (2-tailed)	.934
	N	16
X03	Pearson Correlation	.492
	Sig. (2-tailed)	.053
	N	16
X04	Pearson Correlation	.281

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.202.

Correlations		
		Total
	Sig. (2-tailed)	.292
	N	16
X05	Pearson Correlation	.719**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	16
X06	Pearson Correlation	.136
	Sig. (2-tailed)	.615
	N	16
X07	Pearson Correlation	.486
	Sig. (2-tailed)	.057
	N	16
X08	Pearson Correlation	.628**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	16
X09	Pearson Correlation	.386
	Sig. (2-tailed)	.139
	N	16
X10	Pearson Correlation	.720**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	16
X11	Pearson Correlation	.605*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	16
X12	Pearson Correlation	.203
	Sig. (2-tailed)	.451
	N	16
X13	Pearson Correlation	.211
	Sig. (2-tailed)	.433
	N	16
X14	Pearson Correlation	.674**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	16
X15	Pearson Correlation	.647**
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	16
X16	Pearson Correlation	.749**

Correlations		
		Total
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	16
X17	Pearson Correlation	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	16
X18	Pearson Correlation	.628**
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	16
X19	Pearson Correlation	.471
	Sig. (2-tailed)	.065
	N	16
X20	Pearson Correlation	.633**
	Sig. (2-tailed)	.008
	N	16
total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	16

**Tabel 5.**  
**Hasil Output SPSS Uji Validitas Instrumen Penelitian *Post-Test***

Correlations		
		TOTAL
X01	Pearson Correlation	-.051
	Sig. (2-tailed)	.850
	N	16
X02	Pearson Correlation	.523 <sup>+</sup>
	Sig. (2-tailed)	.038
	N	16
X03	Pearson Correlation	.583 <sup>+</sup>
	Sig. (2-tailed)	.018
	N	16
X04	Pearson Correlation	.730**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	16
X05	Pearson Correlation	.177

Correlations		
		TOTAL
	Sig. (2-tailed)	.513
	N	16
X06	Pearson Correlation	.324
	Sig. (2-tailed)	.221
	N	16
X07	Pearson Correlation	.657**
	Sig. (2-tailed)	.006
	N	16
X08	Pearson Correlation	.686**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	16
X09	Pearson Correlation	.873**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	16
X10	Pearson Correlation	.468
	Sig. (2-tailed)	.067
	N	16
X11	Pearson Correlation	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	16
X12	Pearson Correlation	.307
	Sig. (2-tailed)	.248
	N	16
X13	Pearson Correlation	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	16
X14	Pearson Correlation	.548 <sup>†</sup>
	Sig. (2-tailed)	.028
	N	16
X15	Pearson Correlation	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	16
X16	Pearson Correlation	.553 <sup>†</sup>
	Sig. (2-tailed)	.026
	N	16
X17	Pearson Correlation	.154

Correlations		
		TOTAL
	Sig. (2-tailed)	.569
	N	16
X18	Pearson Correlation	-.005
	Sig. (2-tailed)	.984
	N	16
X19	Pearson Correlation	.700**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	16
X20	Pearson Correlation	.523 <sup>+</sup>
	Sig. (2-tailed)	.038
	N	16
TOTAL	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	16

Berdasarkan tabel 4 dan 5 diatas menunjukkan hasil uji coba instrumen efektivitas penggunaan metode *Roe Playing* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran Tematik, Tema 4 Subtema 2 yang berjumlah 20 item pernyataan, dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Selanjutnya, berdasarkan data yang terkumpul dari 16 responden yang ditunjukkan pada tabel 3 di halaman sebelumnya, maka dapat disimpulkan 16 koefisien korelasi yang hasil analisis itemnya ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 6.**  
**Hasil Analisis Validitas Instrumen Penelitian *Pre-Test***

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel} = 0,497$ $\alpha = 0,05; n = 16$	Keputusan
1	.349	.497	Tidak Valid
2	.022	.497	Tidak Valid
3	.492	.497	Tidak Valid
4	.281	.497	Tidak Valid
5	.719	.497	Valid

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel} = 0,497$ $\alpha = 0,05; n = 16$	Keputusan
6	.136	.497	Tidak Valid
7	.486	.497	Tidak Valid
8	.628	.497	Valid
9	.386	.497	Tidak Valid
10	.720	.497	Valid
11	.605	.497	Valid
12	.203	.497	Tidak Valid
13	.211	.497	Tidak Valid
14	.674	.497	Valid
15	.647	.497	Valid
16	.749	.497	Valid
17	.813	.497	Valid
18	.628	.497	Valid
19	.471	.497	Tidak Valid
20	.633	.497	Valid

**Tabel 7.**  
**Hasil Analisis Validitas Instrumen Penelitian *Post-Test***

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel} = 0,497$ $\alpha = 0,05; n = 16$	Keputusan
1	-.051	.497	Tidak Valid
2	.523	.497	Valid
3	.583	.497	Valid
4	.730	.497	Valid
5	.177	.497	Tidak Valid
6	.324	.497	Tidak Valid
7	.657	.497	Valid
8	.686	.497	Valid
9	.873	.497	Valid
10	.468	.497	Tidak Valid
11	.812	.497	Valid
12	.307	.497	Tidak Valid
13	.804	.497	Valid
14	.548	.497	Valid
15	.813	.497	Valid
16	.553	.497	Valid

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel} = 0,497$ $\alpha = 0,05; n = 16$	Keputusan
17	.154	.497	Tidak Valid
18	-.005	.497	Tidak Valid
19	.700	.497	Valid
20	.523	.497	Valid

Dari tabel 6 dan 7 di atas hasil uji coba instrumen dengan menggunakan 20 butir pernyataan, terlihat bahwa ada beberapa pernyataan pre-test dan post-test yang dinyatakan tidak valid, yaitu pada nomor (1,2,3,4,6,7,9,12,13,19) pada *pre-test* dan pada nomor (1,5,6,10,12,17,18) pada *post-test*. Hal ini karena nilai koefisiennya  $< 0,497$ , sedangkan nomor butir yang lainnya dinyatakan valid. Tetapi peneliti tetap menggunakan item tersebut dengan alasan, pernyataan tersebut perlu peneliti ajukan pada lembar angket, karena pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan di lapangan.

Butir instrumen yang mempunyai validitas tertinggi pada angket *pre-test* adalah butir pernyataan nomor (17), dengan koefisien korelasi (0,813) dan butir instrumen yang memiliki validitas paling rendah adalah butir pernyataan nomor (2) dengan koefisien korelasi (0,002). Sedangkan pada angket *post-test* yang mempunyai validitas tertinggi adalah butir pernyataan nomor (9), dengan koefisien korelasi (0,873) dan butir instrumen yang memiliki validitas paling rendah adalah butir pernyataan nomor (18) dengan koefisien korelasi (0,005).

Dengan demikian jumlah untuk instrumen efektivitas penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 yang dinyatakan valid pada angket pre-test berjumlah (10) butir pernyataan, dan pada angket post-test berjumlah (13)

tetapi, instrumen yang tidak valid tetap peneliti gunakan baik pada angket pre-test maupun post-test, karena pernyataan tersebut perlu diketahui jawabannya karna sesuai dengan keadaan di lapangan.

#### 5. Uji Reabilitas Instrumen

Setelah dilakukan uji validitas instrumen, selanjutnya instrumen diuji reliabilitasnya. Suatu instrumen penelitian dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi, jika test yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.<sup>25</sup>

Uji reliabilitas yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan *One Shot* atau cara mengujicobakan instrumen sekali saja, pada responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Kemudian hasilnya ditabulasi dan dianalisis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) yang dibantu dengan *softwear IBM SPSS Statistics 25*. Hasil analisis dari uji statistik *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) ini mennetukan instrumen ini reliabel atau tidak. Keputusan ini didasarkan pada kriteria uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) yaitu, jika nilai *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) > 0,6 maka kuisisioner dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan jika nilai *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) < 0,60 maka kuisisioner dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Instrumen dapat digunakan untuk mengambil data penelitian apabila instrumen tersebut dinyatakan reliabel.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup>) Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 127.

<sup>26</sup>) Meilana, Septi Fitri, and Nurliza Lestari. "Peran Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6.1 (2022): 137-142.



Adapun pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini berupa kuisisioner tertutup yang diujicobakan kepada siswa pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro. Data hasil pengisian kuisisioner tersebut diuji reliabilitasnya menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25*. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen adalah seperti berikut ini :

**Tabel 8.**  
**Output Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian *Pre-Test***

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.835	20

Pada tabel 8 diatas menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas data dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan skor 0,733 ( $\alpha = 0,733$ ). Angka 20 menginformasikan bahwa item pertanyaan atau pernyataan yang diolah berjumlah 20 item. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen kuisisioner sudah reliabel dengan  $\alpha > 0,6$ . Hal ini berarti, instrumen *Pre-Test* dapat dipercaya dan diandalkan. Dengan begitu, instrumen kuisisioner *Pre-Test* dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian efektivitas penggunaan metode *Role Playing* upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro.

**Tabel 9.**  
**Output Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian *Post-Test***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.846	20

Pada tabel 9 diatas menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas data dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's* dengan skor (0,846) ( $\alpha = 846$ ). Angka 20 menginformasikan bahwa item pernyataan yang diolah berjumlah 20. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen kuisioner sudah reliabel dengan  $\alpha > 0,6$ . Hal ini berarti, instrumen *Post-Test* dapat dipercaya dan diandalkan. Dengan begitu, instrumen kuisioner *Post-Test* dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian efektivitas penggunaan metode *Role Playing* upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro.

#### 6. Uji Normalitas (*Kolmogorov Smirnov*)

Menurut Ghozali dalam jurnal Paradigma Multidipliner oleh Ganis Yuni Saputri dan Fitrah Sari Islami uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah nilai dari residual pada model regresi berdistribusi normal atau tidak.<sup>27</sup> Untuk mengetahuinya adalah dengan menggunakan analisis grafik dan uji statistik. Pengujian kenormalan data dilakukan menggunakan pengujian *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *Software SPSS versi 25*.

---

<sup>27)</sup> Saputri, Ganis Yuni, And Fitrah Sari Islami. "Analisis Dampak Revitalisasi Pasar Tradisional Terhadap Pendapatan Pedagang Pasar Tradisional Bobotsari." (2021).

Berikut tabel Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* :

**Tabel 10.**  
**Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov***

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.12714989
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.099
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan dari tabel 10 diatas yang menunjukkan hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*, diketahui nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

#### 7. Uji *Paired Sample T-Test* Data *Pre-Test* dan *Post-Test*

Menurut Pranama dalam jurnal Paradigma Multidipliner oleh Ganis Yuni Saputri dan Fitrah Sari Islami uji *paired sample t-test* atau uji beda digunakan untuk menganalisis suatu model sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan tertentu pada sampel yang sama, dalam pengujian *paired sample t-test* dapat digunakan apabila data itu berdistribusi normal.<sup>28</sup> Dasar dalam pengambilan keputusan adalah :

1. Jika  $t \text{ hitung} < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika  $t \text{ hitung} > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

---

<sup>28)</sup> Ibid.

Setelah melakukan Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan telah diketahui bahwa data yang diteliti adalah berdistribusi normal, maka artinya data tersebut dapat digunakan untuk uji selanjutnya yaitu Uji *Paired Sample T-Test*, dimana langkah-langkahnya yaitu dengan melakukan uji *Paired Sample Statistic*, uji *Paired Sample Correlation* dan *Paired Sample Test* atau *Sample Diference*. Berikut tabel Uji *Paired Sample Statistic*, *Paired Sample Correlation* dan *Paired Sample Test* atau *Sample Diference* :

**Tabel 11.**  
**Hasil Uji *Paired Sample Statistic***

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PREE TEST	67.3750	16	7.11688	1.77922
	POST TEST	72.0000	16	7.29383	1.82346

Uji *Paired Sample Statistic* digunakan untuk menampilkan hasil data secara deskriptif dari sample yang telah diteliti dengan melihat mean dari *Pre-Test* dan *Post-Test*. Dari uji *Paired Sample T-Test* diketahui output rata-rata nilai *Pre-Test* sebesar 67.3750 dan rata-rata nilai *Post-Test* 72.0000. Dari hasil data tersebut secara deskriptif terdapat perbedaan hasil nilai rata-rata sebelum dan sesudah adanya perlakuan penggunaan metode *Role Playing*.

**Tabel 12.**  
**Hasil Uji Paired Sample Correlation**

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PREE TEST & POST TEST	16	.825	.000

Uji *Paired Sample Correlation* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara data *Pre-Test* dan *Post-Test*. Berdasarkan dari output tersebut dapat diketahui bahwa koefisien korelasi sebesar 0,825 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai tersebut  $< 0,005$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *Pre-Test* dan *Post-Test*.

**Tabel 13.**  
**Hasil Uji Paired Sample Test atau Sample Diference.**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PREE TEST - POST TEST	4.62500	4.27200	1.06800	-6.90139	-2.34861	4.331	15	.001

Berdasarkan dari hasil output tabel 13 diatas, diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 dan nilai tersebut  $< 0,005$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang dimana terdapat perbedaan sebelum dan sesudah adanya perlakuan penggunaan metode *Role Playing*. Serta dapat disimpulkan dengan melihat adanya perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah adanya perlakuan penggunaan metode *Role Playing* sebesar 67.3750 dan 72.0000 yang berarti adanya perlakuan penggunaan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil Uji *Paired Sample T-Test*

dapat diketahui bahwa adanya perlakuan penggunaan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana perubahan tersebut merupakan perubahan yang membuat minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 di MI Sultan Agung Sidomoro meningkat.