

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran Umum Objek Penelitian

##### a. Sejarah Berdirinya MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara

Madrasah Ibtidaiyah Ta'limul Athfal Bangsri Jepara merupakan sebuah lembaga pendidikan Islam tingkat dasar, yang berawal dari Madrasah Diniyah yang berdiri sebelum tahun 1950 dengan mata pelajaran khusus agama Islam. Dulunya termpat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar berpindah-pindah seperti di musholla, di masjid, dan di rumah, serta tahapan pembelajarandilakukan ketika sore hari. Karena Madrasah Diniyah disebut pendidikan non formal maka tidak bisa mengikuti ujian Negara.

Pengurus, tokoh masyarakat dan juga tokoh agama serta para guru diniyah berdiskusi mengenai bagaimana cara agar dapat memiliki lembaga pendidikan formal yang dapat mengikuti ujian Negara. Maka dari beberapa para tokoh tersebut timbulah inisiatif untuk mendirikan Madrasah Ibtidaiyah Ta'limul Athfal.

Dalam proses mendirikan suatu lembaga pendidikan pastinya mempunyai beberapa hambatan dan rintangan, tetapi walaupun mengalami beberapa hambatan dan rintangan yang berliku-liku tersebut, karena kegigihan dan kesadaran disertai dengan ridlo Allah SWT, maka Madrasah Ibtidaiyah Ta'limul Athfal secara resmi didirikan pada tanggal 1 Januari 1951 dan akhirnya di laporkan kepada kantor Departemen Agama Kabupaten Jepara, sehingga dapat ijin dan mendapat piagam dari departemen agama wilayah Jawa Tengah.<sup>1</sup>

##### b. Letak Geografis MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara

MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara terletak di jalan raya Kauman RT 02 RW 06 desa Guyangan Kauman Bangsri Jepara. Lokasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara merupakan lokasi sekolah tersebut sangat strategis dikarenakan tempatnya yang mudah di akses juga dekat dengan peukiman penduduk baik di akses menggunakan transportasi atau jalan

---

<sup>1</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

kaki. Bangunan wilayah MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara memiliki batasan wilayah sebagai berikut<sup>2</sup>:

- 1) Wilayah sebelah Utara lading juga sawah yang luas
- 2) Wilayah sebelah Selatan adalah pemukiman penduduk
- 3) Wilayah sebelah Barat terdapat pemukiman penduduk dan toko kelontong.
- 4) Sebelah Timur ada toko klontong dan rumah penduduk.

**c. Visi dan Misi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**

Terdapat visi dan misi di lembaga sekoah sebagai berikut:<sup>3</sup>

**1. Visi**

**"Berbudi Pekerti, Agamis, dan Berprestasi Akademik"**

**2. Misi**

Untuk mencapai sebuah visi maka terdapat misi yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Adapun misi dari MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara adalah sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan nilai - nilai akhlak Islami dalam kehidupan di lingkungan madrasah juga di lingkungan sehari-hari.
- b) Mendorong untuk mendalami ajaran agama islam terutama Ahlusunnah Waljamaah yang berbasisi agama dan budaya menjadi sumber kearifan lokal dalam bertindak bagi peserta didik.
- c) Dapat menumbuhkan dan menggali kemampuan siswa agar dapat berkembang dengan maksimal.
- d) Menumbuhkan semangat keunggulan akademik secara intensif menuju **Madrasah Unggulan**.
- e) Meningkatkan pengelolaan Madrasah yang akuntabilitas.

**d. Tujuan**

Setiap lembaga pendidikan terutama madrasah tentunya mempunyai maksud dan tujuan yang yang berbeda-beda. Adapun tujuan dari MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara adalah sebagai berikut:

- a) Berakhlak mulia (Akhlakul Karimah).
- b) Dapat secara katif melakukan ibadah dengan benar dan tertib.

---

<sup>2</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

<sup>3</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

- c) Terwujudnya perpaduan sumber belajar di madrasah dengan luar madrasah.
  - d) Mengusahan memnuhi saranan untuk mendkukung pendiidkan yang mengarah kepada kemandirian. e)
  - e) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat dan lingkungan.
  - f) Praktik pendidikna yang sistemnya sesuai dengan standart kompetensi.
  - g) Membuat ekstrakurikuler untuk wadah agar siswa terlatih dna terbiasa memecahkan sebuah masalah dalam organisasi.
  - h) Memberi kesempatan sebanyak-banyaknya untuk siswa agar minat dan bakatnya tersalurkan.<sup>4</sup>
- e. Tata Tertib MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**
- 1) Kewajiban Peserta Didik<sup>5</sup>**
- a) Murid diwajibkan berangkat 10 menit paling lambat Siswa harus hadir di madrasah 10 menit paling lambat.
  - b) Ketika masuk kelas berbaris dan ketua kelas mengatur barisan tersebut.
  - c) Pada saat pelajaran dimulai dan di ahiri anak-anak harus berdia terlebih dahulu.
  - d) Siswa-siswi harus selalu mengikuti upacara bendera sekolah dengan tertib.
  - e) Siswa-siswi harus menghormati semua guru, karyawan, dan tamu yang hadir di madrasah.
  - f) Siswa siswi harus memaui tata tertib madrasah.
  - g) Siswa-siswi apabila tidak masuk sekolah, orang tua/wali anak, harus memberitahukan dengan lisan atau tertulis ke madrasah.
  - h) Siswa-siswi wajib menjaga buku dan alat perlengkapan lainnya secara rapi dan bersih.
  - i) Siswa-siswi harus membantu menjaga SK madrasah, membuang sampah pada tempatnya.
  - j) Siswa-siswi harus membersihkan dan menyiram kembali WC setelah dipergunakan.
  - k) Dilarang mencorat-coret, meja, kursi dan dinding yang ad di lingkungan sekolah.

---

<sup>4</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

<sup>5</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

- l) Siswa-siswi dilarang mencoreti bangku, meja, pintu, jendela, tembok dan lain-lain.
- m) Siswa-siswi harus menjaga dan memelihara tanaman yang ada di madrasah.
- n) Siswa-siswi tidak boleh minum minuman keras, merokok ketika berada di sekolah.
- o) Siswa-siswi dilarang membawa uang saku berlebihan.
- p) Siswa-siswi menjaga alamamter sekolah ketika sedang berada di luar madrasah.
- q) Siswa-siswi harus menciptakan suasana damai, harmonis dengan sesama teman sekolah.<sup>6</sup>

2) **Pelanggaran**<sup>7</sup>

a) Pelanggaran I

- (1) Masuk kelas terlambat
- (2) Keluar kelas tidak izin terlebih dulu
- (3) Tidak melaksanakan piket sesuai jadwal
- (4) Seragam tidak sesuai peraturan madrasah
- (5) Membawa makanan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- (6) Membuang sampah sembarangan
- (7) Memakai perhiasan yang mencolok
- (8) Berdandan berlebihan bagi siswi
- 1) Tidak memperhatikan panggilan
- 2) Rambut gondrong bagi laki-laki
- 3) Berada di luar pada waktu pelajaran

b) Pelanggaran II

- 1) Memalsukan surat ijin sakit palsu
- 2) Sengaja bolos dan tidak ijin ketika kan keluar kelas.
- 3) Membawa gambar atau buku yang isinya pornografi
- 4) Sengaja tidak ikut upacara
- 5) Membuat kekacauan di kelas dan mengganggu ketertiban kelas.
- 6) Tidak bersikap sopan dan menentang guru ketika kegiatan belajar mengajar.
- 7) Mencoret tembok, meja dan kursi di sekolah.

---

<sup>6</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

<sup>7</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

- c) Pelanggaran III
  - (1) Memalsu tanda tangan wali kelas / Kepala Sekolah
  - (2) Merusak sarana dan prasarana sekolah
  - (3) Mencuri
  - (4) Melakukan kejahatan yang sifatnya criminal dan berkaitan dengan pihak berwajib.
  - (5) Membakar dan sengaja merusak Terlibat dalam penggunaan narkoba
  - (6) Sengaja membawa dan menggunakan senjata yang tajam di lingkungan sekolah.<sup>8</sup>

**3) Sanksi<sup>9</sup>**

a) Sanksi I

- (1) Melakukan satu kali pelanggaran maka siswa tidak boleh ikut dalam pembelajaran. Melakukan pelanggaran 3 kali harus membuat surat pernyataan yang diketahui wali kelas.
- (2) Melakukan ketika sudah melakukan empat kali pelanggaran maka siswa menulis surat pernyataan yang di berikan kepada wali kelas dan juga kpala madrasah.
- (3) Jika sudah lima kali melakukan pelanggaran maka orang tua murid di panggil ke madrasah.
- (4) Jika melakukan pelanggaran smapai 7 kali maka murid akan diserahkan orang tua.
- (5) Jika sudah 20 kali maka murid dikeluarkan dari madrasah dan di silahkan untuk pindah.

b) Sanksi II

- (1) Satu kali melakukan pelanggaran akan di panggil
- (2) Dua kali siswa melakukan pelanggaran maka siswa akan di panggil dan membuat surat pernyataan yang diberikan kepada, orangtua siawa, diketahui kepek dan wali kelas.
- (3) 3 kali pelanggaran orang tua siswa akan di panggil ke sekolah.
- (4) 5 kali pelanggaran akan di kembalikan kepada orang tua murid dan di skors 1 hari.
- (5) 7 kali pelanggaran di berikan kepada orang tua sepenuhnya dan dikeluarkan dari madrasah.

---

<sup>8</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

<sup>9</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

c) Sanksi III

- (1) Jika orang tua murid tidak memnuhi undangan untuk datang ke madrasah maka murid tidak bisa ikut pelajaran smapai orang tuanya datang memnuhi panggilan pihak madrasah.
- (2) Jika dalam jangka waktu 30 hari pihak orang tua masih tidak datang maka secara otomatis siswa akan di keluarkan dengan sepihak dari madrasah.

f. **Data Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**

Berdasarkan data yang di dapat peneliti dari hasil penelitian dengan tenaga pendidik dan kependidikan di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara peneliti bisa melihat bahwa ada 19 tenaga pendidik atau guru pendidik dan 4 orang tenaga kependidikan. Dari 19 orang tenaga pendidik, 12 orang adalah wali kelas, dan 7 orang menjabat sebagai guru mata pelajaran. Kemudian dari 4 orang tenaga kependidikan, 1 orang adalah kepala sekolah, 2 orang merupakan staf tata usaha, dan 1 orang sebagai penjaga sekolah. Tenaga pendidik di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara sudah memnuhi syarat bagaimana standart kompetensi guru dan semua tenaga pendidik yang ada di sekolahan MI Ta'limul Athfal sudah menempuh pendidikan jenjang (S1).<sup>10</sup>

g. **Data Jumlah Peserta Didik MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**

Jumlah peserta didik di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara pada tahun pelajaran 2021/2022 ialah 307 orang, yang diantaranya terdiri dari 144 peserta didik laki-laki dan 163 peserta didik perempuan, terdiri dari kelas I sampai kelas VI.<sup>11</sup>

**Tabel 4. 1**  
**Data Peserta Didik MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**  
**Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	25	30	55
2	II	18	19	37
3	III	17	19	36
4	IV	23	33	56

<sup>10</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

<sup>11</sup> Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

5	V	25	33	58
6	VI	36	29	65
Jumlah		144	163	307

a. **Sarana dan Prasarana MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**

Lembaga pendidikan mempunyai sarana dan juga prasarana yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar. Adapun beberapa sarana dan prasarana yang terdapat di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara adalah di bawah ini berikut<sup>12</sup>:

**Tabel 4. 2**  
**Sarana dan Prasarana MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.**

No	Nama Barang	Jumlah
1	Gedung	2
2	Ruang Kepala Madrasah	1
3	Ruang Guru	1
5	Ruang Tata Usaha	1
6	Ruang Kelas	12
7	Ruang Perpustakaan	1
8	Tempat Olahraga	1
9	Tempat Beribadah	1
10	UKS	1
11	Kantin	1
12	Toilet Guru	2
13	Toilet Siswa	6
14	Aula	1

2. **Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dipakai sebagai dasar penentuan tingkat benar atau tidaknya soal tes. Soal tes yang tidak valid tidak dapat dipakai, karena yang digunakan hanya soal yang valid saja. Uji validitas diperoleh valid bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dimana  $r_{tabel}$  taraf signifikannya 5% dan N= 36 orang sejumlah 0,329. Apabila angka  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sejumlah 0,329, maka soal tes disebut valid. Adapun hasil perhitungan butir soal ditunjukkan tabel dibawah ini:

<sup>12</sup>Data Dokumentasi MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara, 22 Maret 2022.

**Tabel 4. 3**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Preetest-Posttest 25 Soal**  
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	16,50	49,343	,579	,934
X02	16,44	49,625	,597	,934
X03	16,47	49,228	,632	,934
X04	16,72	48,435	,607	,934
X05	16,67	49,314	,488	,936
X06	16,64	49,837	,418	,937
X07	16,69	48,847	,551	,935
X08	16,64	49,723	,435	,936
X09	16,61	49,216	,522	,935
X10	16,56	49,283	,543	,935
X11	16,58	48,364	,672	,933
X12	16,53	48,371	,718	,932
X13	16,61	47,730	,755	,932
X14	16,69	48,733	,568	,934
X15	16,58	48,707	,617	,934
X16	16,56	48,311	,702	,932
X17	16,64	48,352	,644	,933
X18	16,64	48,123	,679	,933
X19	16,61	47,559	,783	,931
X20	16,50	48,429	,740	,932
X21	16,58	48,821	,599	,934
X22	16,64	48,466	,626	,934
X23	16,53	49,742	,487	,935
X24	16,44	50,140	,498	,935
X25	16,58	50,479	,339	,938

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

**Tabel 4. 4**  
**Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Preetest-Posttest**  
**25 Soal**

Soal tes	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Soal 01	,579	0,329	Valid
Soal 02	,597		Valid
Soal 03	,632		Valid
Soal 04	,607		Valid

Soal 05	,488	Valid
Soal 06	,418	Valid
Soal 07	,551	Valid
Soal 08	,435	Valid
Soal 09	,522	Valid
Soal 10	,543	Valid
Soal 11	,672	Valid
Soal 12	,718	Valid
Soal 13	,755	Valid
Soal 14	,568	Valid
Soal 15	,617	Valid
Soal 16	,702	Valid
Soal 17	,644	Valid
Soal 18	,679	Valid
Soal 19	,783	Valid
Soal 20	,740	Valid
Soal 21	,599	Valid
Soal 22	,626	Valid
Soal 23	,487	Valid
Soal 24	,498	Valid
Soal 25	,339	Valid

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Tabel tersebut menunjukkan uji validitas bahwa terdapat 25 soal yang di anggap benar atau valid dan dapat digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian. Berdasarkan uji validitas tersebut, 25 soal valid dipakai untuk mengukur hasil belajar siswa lewat evaluasi *pretest* dan *posttests* yang diberikan kepada siswa.

**Tabel 4. 5**  
**Hasil Analisis Uji Validitas Angket Metode *Role Playing***

Angket	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Angket 01	,705	0,329	Valid
Angket 02	,540		Valid
Angket 03	,828		Valid
Angket 04	,793		Valid
Angket 05	,503		Valid
Angket 06	,570		Valid
Angket 07	,546		Valid
Angket 08	,560		Valid
Angket 09	,540		Valid

Angket 10	,828		Valid
-----------	------	--	-------

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Uji validitas dari tabel di atas menunjukkan bahwa 10 soal item sudah dianggap memiliki validitas yang memadai dan sudah dapat digunakan peneliti untuk penelitian. Berdasarkan uji validitas tersebut, 10 pernyataan valid dipakai untuk mengukur metode *role playing*

b. Uji Reliabilitas

Sesudah uji validitas, kemudian lanjutan dilakukan uji reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas instrumen dipakai ketika peneliti ingin melihat konsistensi jawaban serta kemampuan instrumen yang digunakan dalam waktu berbeda. Uji ini yang dipakai ketika riset ini memakai uji statistik *cronbach alpha* berbantuan SPSS 24. Instrumen disebut reliabel bila angka yang diperoleh ketika menggunakan *cronbach alpha* > 0,60, serta kebalikannya bila *cronbach alpha* < 0,60 dinyatakan tidak reliabel.

Dibawah ini hasil uji reliabilitas memakai SPSS 24:

**Tabel 4. 6**

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pretest-Posttest**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	25

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Merujuk tabel di atas dapat diketahui bila soal tes memiliki angka *cronbach's alpha* > 0,60. Bisa diambil kesimpulan bahwa tesnya hasilnya reliabel.

**Tabel 4. 7**

**Hasil Uji Reliabilitas Metode Role Playing**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,658	10

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Merujuk tabel di atas dapat diketahui bila instrumen angket memiliki angka *cronbach's alpha* > 0,60. Maka dapat disimpulkan bahwa soal tes tersebut reliabel.

**3. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

Digunakan soal dipakai ketika menentukan butir yang mudah, susah atau sedang bobotnya. Penentuan soal tes yang

dipakai termasuk mudah, sedang, ataupun sukar, ditentukan memakai persamaan:

**Gambar 3. 1**  
**Rumus Uji Taraf Kesukaran Soal**

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P= Indeks Kesulitan

B= nilai tertinggi murid dengan jawaban benar

JS= total siswa test

Adapun indeks kesukaran pada riset ini diklasifikasikan dalam kategori sebagai berikut:

**Tabel 4. 8**  
**Indeks Tingkat Kesukaran Soal**

Indeks tingkat kesukaran	Kriteria tingkat kesukaran
0,00 - 0,30	Susah
0,30 - 0,70	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Sumber : *Data primer yang diolah, 2022*

Berikut adalah uji tingkatan kesukaran soal dengan bantuan SPSS:

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

Nama Item	Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
SOAL_1	0,69	Mudah
SOAL_2	0,97	Mudah
SOAL_3	0,86	Mudah
SOAL_4	0,41	Sedang
SOAL_5	0,63	Sedang
SOAL_6	0,55	Sedang
SOAL_7	0,47	Sedang
SOAL_8	0,63	Sedang
SOAL_9	0,63	Sedang
SOAL_10	0,63	Sedang
SOAL_11	0,69	Sedang
SOAL_12	0,77	Mudah
SOAL_13	0,58	Sedang
SOAL_14	0,47	Sedang

SOAL_15	0,72	Mudah
SOAL_16	0,77	Mudah
SOAL_17	0,58	Sedang
SOAL_18	0,75	Mudah
SOAL_19	0,55	Sedang
SOAL_20	0,75	Mudah
SOAL_21	0,55	Sedang
SOAL_22	0,44	Sedang
SOAL_23	0,69	Sedang
SOAL_24	0,77	Mudah
SOAL_25	0,63	Sedang

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Hasil dari perhitungan tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 10**

**Hasil Uji Tingkat Kesukaran Preetes-Posttest**

Kategori Soal	Nomor Butir	Jumlah
Mudah	1, 2, 3, 12, 15, 16, 18, 20, 24	9
Sedang	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 19, 21, 22, 23, 25	16
Sukar	-	

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

**4. Hasil Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk mrngolah data menjadi sebuah informasi agar karakteristik datanya bisa lebih gampang di mengerti dan bisa memberikan jawaban atas rumusan masalah yang terkait denganapa saja yang dilakukan dalam penelitian.

a. Analisis Pendahuluan

Untuk analisis data pendahuluan dipakai sebagai hasil olah data dari hasil tes yang diujikan kepada responden yang dimasukkan dalam tabel. Adapun cara peangkaannya memakai rumus berikut ini:

$$\text{Angka} : \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Berikut ini ialah hasil peangkaan yang telah dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak nya dampak Metode *Role Playing* Pada Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga dengan hasil Belajar murid dalam pelajaran Matematika Kelas III Di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara :

**Tabel 4. 11**  
**Hasil Preetest dan Posttest Kelas Eksperimen**

No	Kelas III A	Nilai	
		<i>Preetest</i>	<i>Posttest</i>
1	ADAA	56	84
2	ADA	72	92
3	ADF	64	72
4	ADZS	56	80
5	ARD	64	88
6	CSA	52	80
7	DAA	76	86
8	DA	60	92
9	MR	52	76
10	MFAF	56	72
11	MT	64	88
12	MDF	68	84
13	MFZ	76	80
14	LF	64	87
15	RMF	72	84
16	RDE	52	76
17	NFK	76	84
18	ENF	60	84

**Tabel 4. 12**  
**Hasil Preetest dan Posttest Kelas Kontrol**

No	Kelas III B	Nilai	
		<i>Preetest</i>	<i>Posttest</i>
1	AFM	64	68
2	AFFH	72	88
3	AN	52	68
4	AKA	56	72
5	CEZ	72	76
6	FAR	88	72
7	IS	80	80
8	KB	76	84
9	MSA	72	76
10	MAA	56	76
11	MU	68	72
12	MANY	68	80
13	MAR	56	72
14	RDS	68	76

15	SA	72	76
16	SN	52	68
17	PSF	76	72
18	RAF	60	72

Tabel di atas merupakan tabel yang memaparkan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Angka *pretest* merupakan angka dari pengujian awal sebelum diterapkannya suatu perlakuan. Sedangkan angka *posttest* merupakan angka dari pengujian yang dilakukan setelah diterapkannya suatu perlakuan. Pengujian tersebut dilakukan guna untuk mengetahui ada atau tidak peningkatan dari suatu perlakuan. Yang mana perlakuan yang dimaksudkan ialah pemakaian Metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga ada hasil belajar siswa dari pelajaran matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

**Tabel 4. 13**  
**Tabel Analisis Deskriptif**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	18	52	76	63,33	8,485
Post-Test Eksperimen	18	72	92	82,72	5,978
Pre-Test Kontrol	18	52	88	67,11	10,134
Post-Test Kontrol	18	68	88	74,89	5,455
Valid N (listwise)	18				

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Pada *pretest* kelas percobaan (eksperimen) diperoleh hasil yang tinggi 76 dan nilai terendah 52 dengan nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 72. Pada *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 52 sedangkan pada nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi yaitu 88 dan nilai terendah 68. Pada tabel tersebut juga diketahui nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 82,72 sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 74, 89. Maka bisa disimpulkan bahwa eksperimen dan nilai test disbanding dengankelas control.

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki fungsi agar peneliti mengetahui soal tes distribusinya normal. Uji normalitas ini ialah uji yang menjadi sarat dalam data yang dianalisis penentuan uji statistik yang akan difungsikan ini yaitu statistik parametrik. Dalam praktiknya statistik parametrik, uji prasyarat setiap data variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal. Uji normalitas yang difungsikan adalah uji *kolmogorov Smirnov test dan shapiro-Wilk*.<sup>13</sup>

Kriteria penelitian sebagai berikut:

- Apabila angkanya signifikan > 0,05, hasilnya adalah normal
- Apabila angkanya < 0,05, hasilnya adalah tidak normal

Hasil dari uji normalitas yang dilaksanakan dengan bantuan SPSS di bawah ini:

**Tabel 4. 14**  
**Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen Role Playing	,183	18	,116	,898	18	,053
	PostTest Eksperimen Role Playing	,117	18	,200*	,963	18	,653
	PreTest Kontrol Konvensional	,125	18	,200*	,948	18	,400
	PostTest Kontrol Konvensional	,129	18	,200*	,970	18	,793

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

<sup>13</sup>Masrukin, *Statistik Deskriptif Dan Inferensial Aplikasi Program SPSS Dan Excel*, 178–81

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas di manfaatkan agar mengetahui hasil data belajar yang diperoleh siswa dari siswa yang sifatnya sama.

**Tabel 4. 15**  
**Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df		Sig.
		Statistic	1	df2	
hasil belajar siswa	Based on Mean	,254	1	34	,618
	Based on Median	,050	1	34	,824
	Based on Median and with adjusted df	,050	1	33,196	,824
	Based on trimmed mean	,235	1	34	,631

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Didasarkan kepada tabel tersebut, bisa diketahui nilai signifikansi (sig) based on mean sebesar 0, 618 > 0,05, dapat di ambil kesimpulan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan data post test kelas kontrol adalah sama atau homogen. Setelah Uji Homogenitas terselesaikan langkah lanjutanya adalah ke Uji Hipotesis yang menggunakan Uji T.

c. Analisis Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis Penelitian (Uji T)

Uji t-test dipakai guna membuktikan signifikansi pengaruh variabel Metode *Role Playing* Pada Permainan Edukatif Sirkuit Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa. Dalam pengujian t-test data yang digunakan harus berdistribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusannya ialah sebagai berikut:

- Bila angka Sig. (2-tailed) < 0,05, maka ada perbedaan signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

- Bila angka Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*.

Adapun hipotesis dari hasil pengujian masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh positif dalam penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi bilangan hitung campuran terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

$H_a$  = Terdapat pengaruh positif dalam penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi bilangan hitung campuran terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

Dalam Uji T-test ini peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS 24. Berikut hasilnya:

**Tabel 4. 16**  
**Uji independent sample t test**  
**Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar siswa	Posttest eksperimen role playing	18	82,72	5,978	1,409
	Posttest Kontrol Konvensional	18	74,89	5,455	1,286

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

**Independent Samples T Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	,254	,618	4,107	34	,000	7,833	1,907	3,957	11,710
	Equal variances not assumed			4,107	33,718	,000	7,833	1,907	3,956	11,711

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Hasil dari perhitungan uji t menggunakan rumus *independent sample t test* diketahui nilai sigifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak. Rata-rata hasil belajar posttest kelas eksperimen siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada permainan edukatif sikuit ular tangga lebih besar 82,72 lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa sebesar 74,89. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dalam penerapan metode *Role Playing* pada penggunaan permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi bilangan hitung campuran terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

2) Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga) terhadap

variabel terikat (hasil belajar). Adapun Rumus regresi linier sederhana yaitu:

$$YI=a+bX$$

Adapun dasar pengambilannya adalah :

Membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0.05

- Bila angka Sig. (2-tailed) < 0,05, maka ada perbedaan signifikan antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) terhadap hasil belajar (Y)
- Bila angka Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak ada perbedaan signifikan antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) terhadap hasil belajar (Y)

Membandingkan nilai t hitung terhadap nilai t tabel

- Jika t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat perbedaan signifikan antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) terhadap hasil belajar (Y)
- Jika t hitung lebih kecil dari t tabel maka tidak ada perbedaan signifikan antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) terhadap hasil belajar (Y)

**Tabel 4.17**

**Hasil Uji Regresi Linier Sederhana  
Metode *Role Playing* (X) Terhadap Hasil Belajar (Y)**

- Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standard ized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38,329	15,510		2,471	,000
METODE ROLE PLAYING	,586	,207	,579	2,837	,000

a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR

Sumber : Data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui, bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,837. Yang mana selanjutnya dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,69. Dengan demikian terlihat  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,837 > 1,69$ ). Jadi dapat dikatakan bahwa pemberian metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar (Y). Tabel di atas juga dapat dilihat bahwa hasil penghitungan koefisien regresi sederhana memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 38,329 sedangkan nilai metode *role playing* koefisien regresi sebesar 0,586 sehingga persamaan regresi ditulis :

$$Y_1 = a + bX \\ = 38,329 + 0,586X$$

Konstanta sebesar 38,329 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel motivasi belajar adalah 0,586. Sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 38,329 + 0,586X$ . Berdasarkan persamaan di atas diketahui nilai konstantanya sebesar 38,329 secara matematis, nilai konstanta ini menyatakan bahwa metode *role playing* bernilai 0 maka hasil belajar siswa memiliki nilai 38,329. Maka nilai 0,586 yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas (metode *role playing*) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y (motivasi belajar) adalah positif, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel metode *role playing* akan menyebabkan kenaikan sebesar 0,586.

### 3) Uji F (Simultan)

Uji F adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan yang bertujuan mengetahui pengaruh semua variabel independen yang terdapat di dalam model secara (simultan) terhadap variabel dependen. Adapun Uji F dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.18**  
**Hasil Uji F**  
**Metode *Roloe Playing* (X) Terhadap Hasil Belajar (Y)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	173,751	1	173,751	8,050	,000 <sup>b</sup>
	Residual	345,360	16	21,585		
	Total	519,111	17			
a. Dependent Variable: HASIL BELAJAR						
b. Predictors: (Constant), METODE ROLE PLAYING						

*Sumber : Data primer yang diolah, 2022*

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 8,050 dengan nilai signifikansi 0,000. Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95%,  $\alpha = 5\%$ ,  $df_1$  (jumlah variabel -1) atau  $3 - 1 = 2$ , dan  $df_2$  ( $n-k-1$ ) atau  $36 - 2 - 1 = 33$  ( $n$  adalah jumlah responden dan  $k$  adalah jumlah variabel independen), diperoleh hasil untuk  $F_{tabel}$  sebesar 3,28 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $8,050 > 3,28$ . Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) terhadap hasil belajar (Y).

4) Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui distribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.19**  
**Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**  
**Metode *Role Playing* (X) Terhadap Hasil Belajar**  
**(Y)**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,579 <sup>a</sup>	,335	,293	4,646
a. Predictors: (Constant), METODE ROLE PLAYING				

*Sumber : Data primer yang diolah, 2022*

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) yaitu 0,579 dan besarnya presentase pegasaruh variabel X terhadap variabel Y. Nilai Adjusted R square bernilai 0,335 yang berarti bahwa 33,5% terdapat pengaruh antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga (X) terhadap hasil belajar (Y) dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk didalam penelitian ini.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pada pembahasan ini, peneliti menjelaskan mengenai 2 variabel dimana variabel tersebut yakni metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga dengan mata pelajaran matematika dan hasil belajar siswa materi bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara. Peneliti memakai instrumen dalam pengumpulan data berbentuk tes yang sudah siap difungsikan.

Bisa dilihat hasil penelitian dan kesimpulan dari peneliti, ada perbedaan hasil belajar media edukatif dengan ular tangga dengan cara mengajar yang konvensional atau ceramah. Perbedaan bisa dilihat dari hasil yang diperoleh rata-rata pottest yang dibagi jadi 2 kelompok. Adapun pembahasan hasil penelitian oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Proses persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.**

*Role Playing* adalah suatu proses belajar untuk merangsang supaya bisa aktif langsung dalam pembelajaran tujuan dari penerapan metode ini juga agar siswa bebas mengeskpresikan dan mengeksrpresikan imajinasi yang

berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari yang tidak membuat keterbatasan gerak dan kata. Akan tetapi tetap pada dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Cara yang digunakan dalam metode *role playing* adalah agar siswa dapat fasilitas agar dapat aktif belajar dan bermain dalam peran.

Pembelajaran ini bisa memberikan peluang bagi siswa karena setiap siswa menempatkan diri dalam pelaksanaannya merekamemainkan peran sesuai dengan situasi dan keadaan akan nilai dan keyakinan peserta didik. Ini berarti cara atau pembelajaran bisa mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar karena mereka terlibat secara langsung.

Rencana berawal dari perancangan ide penelitian ide yang ada dari hasil penelitian ditindaklanjuti dengan hasil pengamatan di kelas, dengan tujuan untuk mengidentifikasi faktor penghambat yang berkontribusi terhadap rendahnya nilai peserta didik, kemudian peneliti fokus pada penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga yang digunakan peneliti sebagai bahan untuk mengkaji penelitian. Sebelum menyusun proses rencana pembelajaran peneliti melakukan wawancara lebih dahulu untuk mendapat data awal dalam menyusun proses perencanaan pembelajaran yaitu dengan Bu Latifah dan Pak Ali selaku wali kelas III A dan B, beliau mengatakan bahwa sebelum proses perencanaan pembelajaran langkah awal yang biasanya dilakukan yaitu dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) satu lembar, kemudian menyusun media dan materi yang digunakan dalam pembelajaran, dan melakukan evaluasi untuk mengukur penguasaan setiap materi yang telah diajarkan.<sup>14</sup>

Oleh karena itu, peneliti akan menyusun proses persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga. Adapun proses persiapan dalam menyusun metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular dengan nilai hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara adalah di bawah ini:

- a. Membuat (RPP) yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku. RPP yang di susun menggunakan cara *role playing* atau permainan peran pada permainan edukatif sirkuit ular tangga ini berisi satuan pendidikan, kelas/ semester, tema, mata pelajaran, pengaturan waktu, langkah, kegiatan, media,

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Ibu Latifah dan Pak Ali guru kelas III oleh peneliti, (20 Maret 2022)

pembelajaran, soal evaluasi tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal.

- b. Mempersiapkan kebutuhan- kebutuhan yang diperlukan untuk kegiatan role playing.
  - c. Mempersiapkan media pelajaran dengan permainan yang mendidik sirkuit ular tangga dengan cara mendesain permainan ular tangga dengan aplikasi Canva, setelah itu di cetak menjadi banner, kemudian membuat dadu dengan kertas bekas dan di lapisi kertas asturo, membuat bidak dari kertas origami yang dibentuk seperti perahu, menyusun soal matematika pokok bahasan bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah, serta membuat amplop kecil dari kertas origami dengan berbagai warna yang diisi dengan soal-soal matematika pokok bahasan bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan cacah.
  - d. Mempersiapkan LKS ntuk bahan yang akan diajarkan.
  - e. Penyusunan lembar observasi dimana siswa dan guru melakukan kegiatan belajar menggunakan role playing.
  - f. Penyusunan soal tes dan mengukur matematika yang dikuasai sebagai jumlah. Soal tes terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda.
- 2. Penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara**

Penerapan merupakan tahap lanjutan berdasarkan kegiatan dan rencana yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Dalam hal ini pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Latifah dan Pak Ali, memperoleh hasil bahwa biasanya dalam melaksanakan proses penerapan pelajaran dimulai dengan kegiatan awal, inti dan penutup.<sup>15</sup> Hal yang telah ditetapkan oleh peneliti dengan penggunaan metode role playing dalam permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, dan hasil bagi dua bilangan adalah sebagai berikut:

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan Ibu Latifah dan Pak Ali guru kelas III oleh peneliti, (20 Maret 2022)

a. Kegiatan Pendahuluan

Di bawah ini langkah pendahuluan adalah:

- 1) Pendidik memulai pembelajaran membuka mengucapkan salam dan menyapa siswa
- 2) Pendidik mengawali pembelajaran dengan doa, dan dipimpin siswa yang berangkat paling awal. (***Religius/ Menghargai Kedisiplinan siswa/ PPK***)
- 3) Pendidik mengabsen dan menyapa siswa.
- 4) Pendidik sellau mengingatkan siswa untuk bersikap disiplin dan dan menjelaskan manfaatnya.
- 5) Menyanyikan lagu garuda Pancasila.
- 6) Pendidik menjealskan tema yang akan dipelajari.
- 7) Pendidik menjeaslakan apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran dan juga memberikan semangat untuk siswa. ***Integritas.***

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini tahapan-tahapan yang dipraktikkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan 4 kelompok dan membagi siswa. ***Collaboration.***
- 2) Guru memberikan penjelasan mengenai skenario permainan sirkuit ular tangga yang akan diperankan. Adapun skenario permainan edukatif sirkuit ular tangga adalah sebagai berikut:
  - a) Permainan diikuti oleh 4-5 orang anak.
  - b) Kelompok menentukan urutan bermain dengan cara melakukan "*hompimpa*" atau pengundian.
  - c) Pemain pertama melempar dadu dan mengawali permainan.
  - d) Pemain yang mendapat urutan pertama menjalankan bidaknya dari kotak *start* menuju jumlah titik yang sesuai di mata dadu.
  - e) Lakukan terus secara bergantian dengan kelompok pemain yang lain.
  - f) Ketika pemain berhenti di salah satu kotak yang terdapat amplop dan didalamnya terdapat soal, maka soal tersebut harus ditulis di kertas kemudian dijawab dan didiskusikan bersama dengan kelompoknya.
  - g) Permainan berhenti di kotak pada panah naik dan turun, maka pemain harus turun tangga.

- h) Jika permainan berhenti pada kotak naik maka pemain juga naik.
  - i) Jika pada saat mengocok dadu mendapat 6 titik mata dadu maka akan mendapatkan giliran tambahan.
  - j) Ketika salah satu kelompok berhenti di petak terakhir atau *finish*, maka kelompok tersebut adalah pemenangnya.
  - k) Kelompok yang menjadi pemenang akan mendapatkan penghargaan dari guru.
  - l) Setiap siswa mendapat peran yang berbeda-beda.
  - m) Guru memanggil kelompok pertama untuk melakukan skenario yang berupa permainan edukatif dari kulit ular tangga yang sudah dipersiapkan.
  - n) Bila salah satu kelompok sedang melakukan skenario yang diperagakan, maka masing-masing kelompok yang lain duduk sesuai kelompoknya dan memperhatikan kelompok yang sedang memainkan peran berupa permainan edukatif tersebut ular tangga.
  - o) Setelah semua kelompok belajar memainkan skenario berupa permainan edukatif sirkuit ular tangga, maka masing-masing kelompok membahas tentang soal yang didapat pada saat bermain ular tangga. **Collaboration, Creativity**
  - p) Siswa bersama kelompoknya mengemukakan hasil diskusinya di depan kelas dengan sikap tanggung jawab. **Integritas**
  - q) Siswa yang lainnya memberi tanggapan hasil diskusi yang disampaikan oleh temannya. **Critical Thinking**
- c. Kegiatan Penutup
- Dalam kegiatan penutup, tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu meliputi:
- 1) Guru melaksanakan kegiatan tanya jawab mengenai materi yang sudah disampaikan untuk menegatahui sejauh mana materi tercapai. **Communicative**
  - 2) Guru memberikan kesimpulan secara umum tentang materi bilangan sebagai jumlah selisih hasil kali dan hasil bagi dua bilangan cacah yang dikemas dalam

sebuah permainan edukatif sirkuit ular tangga.

***Integritas***

- 3) Pendidik menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa.. ***Religius***
- 4) Guru menutup pembelajaran dengan salam.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga, peneliti menemukan beberapa kendala, tetapi dengan adanya kendala tersebut, peneliti dapat mengatasi dengan mudah. Terdapat kendala-kendala yang di temukan peneliti sebagai berikut:

- a. Waktu persiapan yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga cukup lama. Walaupun butuh waktu yang relative lama akan tetapi peneliti berhasil melakukan dengan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga dengan baik dan tepat sesuai pedoman.
- b. Peneliti masih kesulitan untuk mengkondisikan siswa agar selalu duduk sesuai kelompoknya masing-masing dan memperhatikan kelompok yang sedang memainkan/memperagakan permainan edukatif sirkuit ular tangga. Akan tetapi peneliti berhasil mengatasi hal tersebut dengan cara melakukan tepuk diam secara bersama-sama.

**3. Pengaruh penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara yang memiliki tujuan bagaimana pengaruh metode denagan pengaruh penerapan *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga terhadap nilai yang didapatkan oleh siswa dalam pelajaran Matematika. Dalam penelitian, peneliti memakai 2 kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Proses pembelajaran di kelas eksperimen megggunakan penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga sedangkan pada kelas kotrol megggunakan metode konvensional. Siswa yang melibatkan siswa sebagai sampel di dalam eksperimen total keseluruhan sebanyak 36 siswa. Peneliti menguji hasil belajar siswa menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yakni pilihan

ganda sebanyak 25 soal pada materi bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.

Berdasarkan hasil uji coba soal *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan didapatkan hasil dari uji hipotesis nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  di terima dan  $H_0$  ditolak. Dapat diketahui bahwa setelah dilakukan penelitian didapat  $t_{hitung}$  sejumlah 4,107 dan angka  $t_{tabel}$  sejumlah 1,69, yang mana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,107 > 1,69$ ). Itu artinya ada pengaruh yang signifikan antara metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara. Rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen siswa dengan menggunakan metode *role playing* 82,72 lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional siswa sebesar 74,89. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara.

Tanggapan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode *role playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga pada mata pelajaran Matematika materi sangat antusias, senang dan mendukung, siswa dapat mengatur dirinya sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung semaksimal mungkin.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Telo Supriyanto pada tahun 2015 dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS". Dalam penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu materi persiapan kemerdekaan Indonesia. Melalui aktivitas yang dilakukan pada siklus I dan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Peningkatan dapat dilihat dari hasil tes, hasil *Role Playing* dan aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II. Dari nilai rata-rata nilai N-Gain didapat peningkatan dari siklus I sebesar 0,35 menjadi 0,46 pada siklus II. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dalam hal ini aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, yang

mulanya pada siklus I hanya sebesar 33,75% siswa yang aktif, pada siklus II naik menjadi 55% siswa yang aktif.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arsyad, dkk pada tahun 2018 dengan judul "Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS". Dalam penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa penelitian yang telah dilakukan mulai dari prasiklus sampai dengan siklus 2 pada pelajaran IPS dengan hasil 1) Pada pembelajaran prasiklus dengan KKM 75 diperoleh rata-rata kelas 58,25. Peserta didik yang tuntas dalam belajar hanya berjumlah 7 (17,5%) dan dapat menjawab 10 (25%) peserta didik. Pada siklus 1 hasil rata-rata adalah 70,78. yang tuntas sebanyak 23 (57,5%) peserta didik dan yang dapat menjawab 27 (67,5%). Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas sebesar 81,88. Peserta didik yang tuntas dalam pelajaran sebanyak 40 (100%) dan sedangkan hasil pengamatan yang dapat menjawab 40 (40%) pertanyaan guru. 2) Metode bermain peran (Role Playing) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sampai 57,5% pada siklus 1. Guru dapat memahami karakteristik peserta didik dari pola belajar yang aktif dan kreatif, dan 3) Dengan media Audio visual yang digunakan guru untuk menunjang pelajaran dapat meningkatkan nilai peserta didik hingga mampu mencapai KKM, dan guru dapat mengembangkan metode-metode baru sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan.

Menurut hasil analisa data dan pembahasan yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada permainan edukatif sirkuit ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III di MI Ta'limul Athfal Bangsri Jepara