

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam bab ini berisi tentang analisis data yang telah diperoleh oleh penulis dari lapangan secara langsung. Data-data yang di analisis pada bab ini mengacu pada data yang terdapat dalam bab III yang merupakan bagian laporan hasil penelitian. Dalam bab ini penulis akan menganalisis tentang “ Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus”. Penulisan hasil penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode kuantitatif, jenis *experiment research* dengan desain *pre-experimental designs (One Group Pretest-Posttest Design)* yang akan menguji perbandingan hasil *pretest* yang belum mendapatkan perlakuan dengan hasil *posttest* setelah mendapat perlakuan. Dalam penjelasan bab IV ini, terdapat Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus dan Hasil Belajar peserta didik dengan diterapkannya metode *Role Playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Obyek Penelitian

Pembahasan dari Gambaran Obyek Penelitian ini meliputi, Profil MI Salafiyah, Visi dan Misi MI Salafiyah, Tujuan MI Salafiyah, Motto MI Salafiyah, Data guru dan karyawan MI Salafiyah, Data peserta didik MI Salafiyah, Data Sarana dan Prasarana MI Salafiyah.

a. Profil MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus

1) Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: MI NU Salafiyah Gondoharum
Jenjang Pendidikan	: MI (Madrasah Ibtidaiyah)
Status Madrasah	: Swasta
Alamat Madrasah	: Jalan Raya Kudus – Pati
RT / RW	: 09 / III
Kode Pos	: 59382

Kelurahan : Gondoharum
Kecamatan : Jekulo
Kabupaten / Kota : Kudus
Provinsi : Jawa Tengah
Negara : Indonesia
NPSN : 60712377
NIS : 110010
NSB : 005261630304051
NSM : 111233190070
Gudep : 07.1272 (pa) / 07.1273 (pi)

2) Data Pelengkap

SK Pendirian Madrasah: Wk/5.c/3970/PGM/MI/1983
Tanggal SK Pendirian: 01 Agustus 1965
Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
Piagam Akreditasi : Terakreditasi B
Nomor Akreditasi : 118/BAP-S/M/X/2012
Tanggal Akreditasi : 11 Oktober 2012
Nama Kepala Madrasah : Naning Idha Rodhliyah, S. Ag.
SK Kepala Madrasah : 001/SK/Peng.MI.SLF/VII/2015
Tanggal SK : 21 Juli 2015
Penyelenggara / Yayasan : BP3MNU Salafiyah Gondoharum
Status Tanah : Wakaf
Luas Tanah : 1.610 m²
Luas Bangunan : 420 m²
3) Kontak Sekolah
Nomor Telepon : (0295) 41010216
Website / Blog : <http://minusalafiyah.blogspot.com>
Email : minus.salafiyah.gondoharum@gmail.com.¹

b. **Visi dan Misi MI NU Salafiyah Gondoharum
Jekulo Kudus**

1) Visi MI NU Salafiyah

“ Terbentuknya Peserta didik yang TAAT dan
PINTAR (*Taqy, ‘Alim, Adib, Terampil, Peduli
Sesama dan Lingkungan serta Cinta Tanah Air*)

¹ Data Dokumentasi, *Profil MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*,
dikutip tanggal 25 Juli 2022.

Sesuai nilai-nilai ajaran *Ahlussunnah Wal Jama'ah An Nahdliyah*".

2) Misi MI NU Salafiyah

- a) Menanamkan dasar-dasar keimanan dan keislaman melalui hafalan dan pembiasaan pengalaman ajaran agama.
- b) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- c) Menanamkan dasar-dasar akhlaqul Karimah melalui pembiasaan penerapan adab yang baik dalam keseharian.
- d) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
- e) Menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, solidaritas, dan kepekaan diri terhadap lingkungan sekitar melalui kegiatan amal dan do'a bersama, dan penerapan Pola Hidup Bersih dan Sehat di Rumah dan Sekolah.
- f) Menanamkan semangat nasionalisme (cinta tanah air) dengan menumbuhkan pemahaman kepada simbol-simbol negara dan dasar negara Indonesia.
- g) Menanamkan nilai-nilai luhur ajaran Islam *Ahlussunnah Wal Jama'ah Nahdliyah* sebagai landasan dalam beraqidah, beribadah, berkehidupan, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.²

c. Tujuan MI NU Salafiyah

Mengacu pada visi dan misi madrasah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

² Data Dokumentasi, *Visi dan Misi MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*, dikutip tanggal 25 Juli 2022.

- 1) Menjadikan madrasah bermutu dan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan nilai rata-rata 7.8.
- 2) Mengembangkan budaya madrasah yang religius melalui kegiatan keagamaan dan pembiasaan pengalaman ibadah serta penerapan akhlaqul karimah.
- 3) Mengembangkan pembelajaran di kelas yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan berbasis pendidikan karakter.
- 4) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan, olahraga, dan kecakapan berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan, kemandirian, kreativitas, kesehatan, tanggung jawab, dan kepercayaan diri peserta didik.
- 5) Menumbuhkembangkan jiwa solidaritas peserta didik terhadap teman yang sakit/ tertimpa musibah, bencana alam dan bencana kemanusiaan melalui kegiatan amal dan do'a bersama.
- 6) Mengembangkan budaya madrasah yang bersih dan sehat melalui pengadaan dan perawatan sarana kebersihan dan kesehatan serta penerapan Pola Hidup Bersih dan Sehat.
- 7) Menyelenggarakan kegiatan yang bertujuan menanamkan rasa cinta Tanah air kepada peserta didik dan warga madrasah.
- 8) Menjalinkan kerjasama dengan lembaga lain dalam merealisasikan program madrasah.³

d. Motto MI NU Salafiyah

We Sure We Can bi Idznilllah. (Kita Yakin, Kita Mampu, dengan Ijin Allah, Ta'ala).⁴

³ Data Dokumentasi, *Tujuan MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*, dikutip tanggal 25 Juli 2022.

e. Data Guru dan Karyawan MI NU Gondoharum Jekulo Kudus

Guru dan karyawan di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 10 guru dan 1 karyawan, yaitu dua orang laki-laki dan sepuluh orang perempuan. Adapun rincian nama guru dan karyawan yang ada di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Sebagai Berikut:⁵

Tabel 4.1.
Data Guru dan Karyawan
MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus

No	Nama Guru & NIP	TTL	Mengajar Kelas	Status Guru (Kelas/ Mapel)	Lulusan
1.	Naning Idha Rodliyah, S.Ag.	26/09/1974	Kelas VI	Kepala Madrasah dan Guru Matematika	PGMI
2.	H. Syufa'at, S.Pd.I	21/09/1966	-	Bendahara Madrasah	PGMI
3.	Siti Zahroh, S.Pd.I	10/05/1979	Kelas I – VI	Guru MULO (Seni Budaya dan Prakarya, Bahasa Inggris).	PAI
4.	Masroji	24/04/1976	Kelas I – VI	Guru PJOK	MA/SMA Sederajat
5.	H. Moch Achid Arifuddin, S.Pd.I	18/10/1983	Kelas III-VI	Guru PAI (Qur'an Hadist, Akidah Akhlaq, Fikih, SKI, Bahasa Arab).	PAI
6.	Endang Titik Hartini, S.Pd.I	07/09/1971	Kelas I	Guru Kelas (Bahasa Indonesia, Matematika,	PAI

⁴ Data Dokumentasi, *Motto MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*, dikutip tanggal 25 Juli 2022.

⁵ Data Dokumentasi, *Data guru dan Karyawan MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*, dikutip tanggal 3 Agustus 2022.

				IPA, IPS, PPKn).	
7.	Mahda Ihtiromatul Ulya, S.Pd.	04/05/1995	Kelas II	Guru Kelas (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn)	PBA
8.	Mokh Agus Khoirunniam, S.Pd.	11/08/1983	Kelas III	Guru Kelas (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn)	PAI
9.	Ngesti Trisnaning Ndadari, S.Pd.I.	21/12/1987	Kelas IV	Guru Kelas (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn)	PAI
10.	Innaroh, S.Pd.I	23/06/1983	Kelas V	Guru Kelas (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn)	PAI
11.	Roikha Nuril. Fikri, S.Pd.I	31/01/1983	Kelas VI	Guru Kelas (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn)	PAI
12.	Moh Manunal Ahna	14/04/2001	-	Tata Usaha	MA/SMA Sederajat

f. Data Peserta didik MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus

Data keseluruhan peserta didik di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus tahun pelajaran 2021/2022 berjumlah 135 peserta didik, 69 siswa laki-laki dan 66 siswi perempuan. Adapun

rincian jumlah peserta didik tersebut diantaranya sebagai berikut⁶ :

Tabel 4.2.
Data Peserta didik MI NU Salafiyah
Gondoharum Jekulo Kudus

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	I	17	11	28
2.	II	9	17	26
3.	III	12	10	22
4.	IV	13	9	22
5.	V	10	10	20
6.	VI	8	9	17
Jumlah		69	66	135

g. Data Sarana dan Prasarana

Berikut data sarana dan prasarana yang dipakai di MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus⁷ :

Tabel 4.3.
Data Sarana dan Prasarana

No	Jenis	Jumlah	Kondisi	
			Baik	Rusak
1.	Ruangan Kelas	6	√	-
2.	Ruangan Kepala Sekolah dan Guru	1	√	-
3.	Ruangan Perpustakaan	1	√	-
4.	Ruangan Laboratorium	1	-	√
5.	Koperasi	1	√	-
6.	Toilet Guru	1	√	-
7.	Toilet Peserta didik	1	√	-
8.	Tempat Ibadah/ Mushola	1	√	-
9.	Gudang	1	-	√
10.	Ruangan UKS	1	-	√

⁶ Data Dokumentasi, *Data Peserta didik MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*, dikutip tanggal 3 Agustus 2022.

⁷ Data Dokumentasi, *Data Sarana dan Prasarana MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus*, dikutip tanggal 3 Agustus 2022.

2. Hasil Analisis Data

Ada beberapa hal yang akan di bahas dalam hasil analisis data yaitu meliputi, uji instrumen data, analisis pendahuluan, analisis uji hipotesis, dan analisis lanjutan. Berikut penjelasan dari hasil analisis data.

a. Uji instrumen Data

Uji instrumen data merupakan pengujian yang digunakan oleh peneliti untuk menentukan instrumen itu yang disusun dapat dipakai untuk penelitian maupun tidak dapat dipakai. Adapaun instrumen data yang digunakan peneliti dapat dijelaskan dibawah ini sebagai berikut :

1) Uji Validitas

Uji validitas yakni pengujian instrumen yang hendak diukur.⁸ Peneliti memakai instrumen *test* sebagai penentu hasil belajar peserta didik, maka dari itu instrumen tes di uji cobakan kevalidannya di sekolah lainnya di MI MI NU Nahdlatusshibyan Ngemplak Kudus dengan jumlah responden 22 peserta didik. Berikut adalah hasil dari uji validitas yang telah di olah datanya melalui SPSS versi 23 dengan menggunakan *Product Moment*:

Tabel 4.4.

Hasil Uji Validitas Soal

No.	Item dalam Soal Tes	R Hitung	R Tabel	Keterangan	Kategori Kualifikasi
1.	Item 1	.572	.432	V	Cukup
2.	Item 2	.757	.432	V	Tinggi
3.	Item 3	.757	.432	V	Tinggi
4.	Item 4	.000	.432	TV	Sangat Rendah
5.	Item 5	.572	.432	V	Cukup
6.	Item 6	.242	.432	TV	Rendah
7.	Item 7	.472	.432	V	Cukup

⁸ M. Askari Zakariah dan Vivi Afriani, *Analisis Statistik Dengan SPSS Untuk Penelitian Kuantitatif* (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren MAWADDAH Warahmah, 2021), 34.

8.	Item 8	.360	.432	TV	Rendah
9.	Item 9	.757	.432	V	Tinggi
10.	Item 10	.572	.432	V	Cukup
11.	Item 11	.395	.432	TV	Rendah
12.	Item 12	-.075	.432	TV	Sangat rendah
13.	Item 13	.572	.432	V	Cukup
14.	Item 14	-.025	.432	TV	Sangat rendah
15.	Item 15	.472	.432	V	Cukup
16.	Item 16	.489	.432	V	Cukup
17.	Item 17	.572	.432	V	Cukup
18.	Item 18	.452	.432	V	Cukup
19.	Item 19	.685	.432	V	Tinggi
20.	Item 20	.457	.432	V	Cukup
21.	Item 21	.685	.432	V	Tinggi
22.	Item 22	.757	.432	V	Tinggi
23.	Item 23	.372	.432	TV	Rendah
24.	Item 24	.562	.432	V	Cukup
25.	Item 25	.288	.432	TV	Rendah
26.	Item 26	.562	.432	V	Cukup
27.	Item 27	.619	.432	V	Tinggi
28.	Item 28	.287	.432	TV	Rendah
29.	Item 29	.572	.432	V	Cukup
30.	Item 30	.284	.432	TV	Rendah

Sumber Out put data SPSS versi 23, 2022

Berdasarkan tabel 4.4 yang tertera di atas dapat dijelaskan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ dikatakan valid, dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dikatakan tidak valid. Instrumen soal dikatakan valid sebanyak 20 dengan nomor butir soalnya, 1, 2, 3, 5, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, dan 29. Dari beberapa soal yang valid tersebut dapat disimpulkan bahwa nomor soal tersebut dapat di ujikan untuk *pretest* dan *posttest*.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dipakai sebagai penentu kestabilan butir-butir soal yang telah di uji kevalidannya. Dalam pengujian reabilitas ini digunakan rumus r_{11} , dimana “ *Cronbach's Alpha* > taraf signifikansi (0,60) dikatakan releabel, dan

jika *Cronbach's Alpha* < taraf signifikansi (0,60) dikatakan tidak releabel". Berikut hasil uji reliabilitas di bawah ini :

Tabel 4.5.
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.902	20

Sumber: Out put data SPSS versi 23, 2022.

Berdasarkan uji reliabilitas melalui SPSS versi 23 pada tabel 4.5, di dapatkan hasil dari *Cronbach's Alpha* yaitu $0,902 > (0,60)$, dengan item soal 20, sehingga dapat disimpulkan bahwa data reliabel dan termasuk kategori sangat tinggi.

b. Analisis pendahuluan

Pada tahapan analisis pendahuluan, peneliti melakukan pengujian data melalui pengujian prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas yang telah di olah melalui SPSS versi 23, 2022 :

1) Uji Normalitas

Uji data untuk menentukan data normal atau tidak normal. Dalam uji normalitas ini peneliti menggunakan pengujian "*Kolmogorov Smirnov*" dimana jika " $D_{hitung} \leq D_{tabel}$ " atau "nilai signifikan $>$ taraf signifikan (0,05)" data dinyatakan normal dan jika " $D_{hitung} > D_{tabel}$ " atau "nilai signifikan $<$ taraf signifikan (0,05)" data dinyatakan tidak normal. Data pengujian yang telah di olah melalui SPSS versi 23 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6.
Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar Peserta didik	Kelas	<i>Kolmogorov Smirnov</i>		
		Statistik	df	Signifikan
	<i>Pretest</i>	.132	22	.200
	<i>Posttest</i>	.127	22	.200

Sumber : Out put data SPSS versi 23, 2022.

Berdasarkan pengujian data pada tabel 4.6. dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal, yang menunjukkan nilai signifikan

pretest maupun *posttest* lebih dari taraf signifikan (0,05), yaitu *pretest* .200 > 0,05 dan *posttest* .200 > 0,05 dengan masing-masing kelas memiliki df yaitu 22 Kemudian nilai statistik pada kelas *pretest* menunjukkan .132 dan kelas *posttest* menunjukkan .127.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yakni merupakan lanjutan dari uji normalitas, apabila data telah di uji dan dinyatakan normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogeny sebagai penentuan data tersebut yang bersifat sama atau tidak sama. Apabila data tersebut memiliki “nilai signifikan > (0,05),” data dikatakan sama serta “nilai signifikan < (0,05),” data tak sama. Pengujian data homogenitas ini diolah dengan berbantuan SPSS versi 23, adapun data tersebut yakni sebagai berikut:

Tabel 4.7.
Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistik	df 1	df 2	Signifikan
Hasil Belajar Matematika Peserta Didik	Based on Mean	.040	1	42	.843
	Based on Median	.028	1	42	.869
	Based on Median and with adjusted df	.0.28	1	41.964	.869
	Based on trimmed Mean	0.45	1	42	.834

Sumber : Output data SPSS versi 23, 2022.

Berdasarkan pengujian data pada tabel 4.7. data dinyatakan homogen. Hal ini dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan > (0,05) yaitu data based on *mean* .843 > 0,05 yang dinyatakan

hasil belajar peserta didik *pretest* dan *posttest* bersifat homogen atau sama.

c. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis yakni dugaan yang ditetapkan oleh peneliti, melalui pengujian hipotesis ini peneliti ingin membuktikan adanya pengaruh atau tidak penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Matematika. Dalam uji hipotesis apabila data memiliki “nilai signifikan (2-tailed) < 0,05” data ditanyakan berbeda serta apabila data memiliki “nilai signifikan (2-tailed) > taraf signifikan (0,05),” data dinyatakan tak berbeda. Untuk menghitung hipotesis maka berikut langkah-langkahnya :

- 1) Menghitung terlebih dahulu rata-rata hasil belajar pada kedua sampel yang disebut dengan uji perbedaan hasil belajar. Berikut tabel pengujiannya:

Tabel 4.8.
Uji Perbedaan Hasil Belajar

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.9091	22	14.27922	3.04434
	Posttest	80.9091	22	14.02688	2.99054

Sumber: Out put data statistik SPSS versi 23, 2022.

Berdasarkan tabel pengujian 4.8, dapat dijelaskan bahwa hasil rata-rata dari *pretest* mendapatkan 50.9091, dengan jumlah sampel 22 peserta didik. Adapun simpangan baku atau *standar deviation* nya yaitu 14.27922 dan standar eror rata-rata 3.04434. Selanjutnya, untuk rata-rata *posttest* yaitu 80.9091 dengan jumlah sampel 22 peserta didik. Sedangkan simpangan baku atau *standar deviation* nya adalah 14.02688 dan standar eror rata-rata nya yaitu 2.99054. dari

kedua sampel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada *posttest* dapat dinyatakan lebih baik dari pada *pretest*.

2) Uji hipotesis

Hipotesis di uji memakai uji t “*paired sample test*.” Berikut tabel pengujiannya :

Tabel 4.9.
Hasil Uji Hipotesis

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest – Posttest	-30.00000	12.90994	2.75241	Lower	Upper	-10.900	21	0.000
					-35.72395	-24.27605			

Sumber: Output data SPSS versi 23, 2022

Berdasarkan pengujian hipotesis pada tabel 4.9. di atas diperoleh bahwa data memiliki nilai mean (-30.00000), dengan simpangan baku (12.90994), standar error mean (2.75241), uji-t (-10.900), dan df nya (21) serta diperoleh signifikan (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,00 < 0,05. Disimpulkan bahwa data dinyatakan berbeda antara nilai *pretest* dengan *posttest*, serta dinyatakan adanya peningkatan hasil belajar matematika dengan menerapkan metode *role playing*.

d. Analisis Lanjutan

Analisis data selanjutnya dinamakan analisis lanjut, yang mana t_{hitung} dari uji-t dibandingkan dengan t_{tabel} . Berdasarkan perhitungan didapatkan t_{hitung} 10.900 dengan t_{tabel} 2.07961 Maka dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10.900 > 2.07961$, H_a menerima dan H_o menolak. Jadi, kesimpulannya ialah terdapat peningkatan hasil belajar Matematika

dengan menerapkan metode *role playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

B. Pembahasan

Ada beberapa hal yang akan di bahas pada pembahasan yaitu meliputi, Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus dan Peningkatan Hasil Belajar peserta didik dengan diterapkannya metode *Role Playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, maka pembahasannya yakni sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Role Playing* di Kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus

Kegiatan penelitian serta pengambilan data dilakukan di Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus yaitu MI NU Salafiyah Gondoharum. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik khususnya kelas III pada mata pelajaran Matematika tahun pelajaran 2021/2022, yaitu melalui penerapan metode *role playing*. Melalui metode *role playing* ini diharapkan peserta didik mengalami kenaikan hasil belajarnya sesuai dengan KKM yaitu 70.

Pendidik sebelum pelaksanaan pembelajaran mempersiapkan berbagai hal yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran di antaranya yaitu, menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), mempersiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran menggunakan metode *role playing*, soal pengujian, serta mempersiapkan materinya.

Aktivitas pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan dan disusun sesuai rencana yang telah dipersiapkan sebelumnya, yaitu melakukan pembelajaran di bagi menjadi tiga kegiatan, yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Adapun uraian kegiatan pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

a. Pembelajaran pertama

Pembelajaran *pertama*, sebelum pelaksanaan pembelajaran pendidik membagikan soal *pre-test*. Pada pembelajarn pertama ini, pendidik

menggunakan metode *konvensional* (metode ceramah) dan belum menggunakan metode *role playing*, dengan tujuan ingin tahu sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran matematika Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 6 Satuan baku “Pengukuran Berat”.

Kegiatan pendahuluan, pendidik mengucapkan salam, mengajak berdoa’a, menanyakan kabar peserta didik serta mengabsen kehadirannya. Setelah itu peserta didik diberikan motivasi dan di ajak bernyanyi menyanyikan lagu “Indonesia Raya”, setelah itu penyampaian tujuan belajar.

Kegiatan inti, pendidik memberikan materi satuan baku “pengukuran berat” kepada peserta didik. Peserta didik diminta untuk membaca dan mengamati materi yang disampaikan oleh pendidik. Setelah pendidik menjelaskan, peserta didik dipersilakan bertanya. Kemudian pendidik memberikan penguatan jawaban peserta didik dan dilanjutkan memberikan tugas secara individu untuk peserta didik.

Kegiatan *penutup*, dimana pendidik dan peserta didik memberikan kesimpulan materi pembelajaran, kemudian pembelajaran ditutup dengan do’a dan memberikan salam.

b. Pembelajaran kedua

Pembelajaran *kedua*, peserta didik diminta tertib pada saat sebelum pembelajaran dimulai, berlangsungnya pembelajaran dan sesudah pembelajaran di akhiri. *Kegiatan pendahuluan*, pendidik memberikan salam, mengajak berdoa’a bersama, menanyakan kabar peserta didik, dan mengabsen kehadirannya. Setelah itu, untuk menumbuhkan jiwa Nasionalisme, pendidik mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya sebelum pembelajaran di lanjutkan memberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran sebelumnya. Kemudian, pemberian motivasi agar lebih semangat belajar dan menuntut

ilmu, dilanjutkan penyampaian tujuan pembelajaran kedua.

Kegiatan inti, Pendidik menyiapkan atau menyusun skenario yang akan dilakukan. Kemudian menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang tiap anggota, pendidik memberikan penjelasan pada peserta didik tentang kompetensi yang ingin dicapai, pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan tokoh skenario yang telah ditentukan, Masing-masing peserta didik berada di dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dimainkan dengan topik “perdagangan” pada materi satuan baku bentuk pengukuran berat.. Setelah selesai diperagakan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok dan menyampaikan hasil kesimpulannya. Selanjutnya, pendidik memberikan kesimpulan secara keseluruhan dan melakukan evaluasi pendidik meminta peserta didik untuk mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan oleh pendidik terlebih dahulu sebelum metode diterapkan kepada peserta didik.

Kegiatan penutup, peserta didik dan pendidik memberikan kesimpulan materi pembelajaran, pendidik melakukan refleksi serta menutup pembelajaran dengan berdo’a dan mengakhiri dengan salam.

c. Pembelajaran ketiga

Pembelajaran ketiga, peserta didik diminta tertib pada saat sebelum pembelajaran dimulai, berlangsungnya pembelajaran, dan sesudah pembelajaran di akhiri. *Kegiatan pendahuluan*, pendidik memberikan salam, mengajak berdo’a bersama, menanyakan kabar peserta didik, dan mengabsen kehadirannya. Setelah itu, untuk

menumbuhkan jiwa Nasionalisme, pendidik mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyanyikan lagu kebangsaan “Satu Nusa Satu Bangsa”. Sebelum pembelajaran dilanjutkan memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya. Kemudian, pemberian motivasi agar lebih semangat belajar, lebih percaya diri, dan menuntut ilmu, dilanjutkan penyampaian tujuan pembelajaran ketiga.

Kegiatan inti, Pendidik menyiapkan skenario yang akan dilakukan. Kemudian menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang tiap anggota, pendidik memberikan penjelasan pada peserta didik tentang kompetensi yang ingin dicapai, pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan tokoh skenario yang telah ditentukan, Masing-masing peserta didik berada di dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dimainkan dengan topik “perdagangan” pada materi satuan baku bentuk pengukuran berat.. Setelah selesai diperagakan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok dan menyampaikan hasil kesimpulannya. Selanjutnya, pendidik memberikan kesimpulan secara keseluruhan dan melakukan evaluasi pendidik meminta peserta didik untuk mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan oleh pendidik terlebih dahulu sebelum metode diterapkan kepada peserta didik serta, mengajak peserta didik memberikan kesimpulan pada pertemuan ketiga.

Kegiatan penutup, pendidik memberikan soal *posttest* untuk mengetahui perkembangan pengetahuannya setelah penerapan metode *role playing* diterapkan pada pembelajaran matematika. Selesai mengerjakan, pendidik melakukan refleksi

kegiatan dan pelajaran ditutup berdo'a bersama dan di akhiri dengan salam.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode *role playing* pada pembelajaran matematika di kelas III mi nu Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus, peserta didik sangat berantusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sangat jelas terlihat, karena disaat diberikannya metode tersebut peserta didik merasa ingin tahu dan lebih aktif dalam memainkan perannya, memberikan pendapat saat berdiskusi, memberikan sanggahan, semangat belajar serta tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran dikarenakan metode yang diterapkan di buat dengan semenarik mungkin agar tidak monoton. Hal ini terlihat pada saat pendidik memberikan waktu pada peserta didik untuk melakukan perannya masing-masing di depan kelas, peserta didik berebutan untuk melakukan peran tokoh yang di dapatnya dengan semangat tanpa rasa kejenuhan di dalam kelas. Selaras dengan pendapat “Arleni Tarigan” juga menyatakan bahwa melalui metode *role playing* di dalam pembelajaran dapat memberi wawasan serta pengalaman baru sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan berantusias dalam pembelajaran. Metode *role playing* dibuat asyik dan menyenangkan agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.⁹

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta peserta didik menjadi aktif untuk memberikan pendapat saat berdiskusi, aktif bertanya, memberikan sanggahan, tidak mengalami jenuh atau bosan saat mengikuti pembelajaran berlangsung serta semangat belajar yang luar biasa dari sebelumnya. Dikarenakan metode pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan menyenangkan, jadi

⁹ Arleni Tarigan, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 3, (2017): 102-112, diakses pada tanggal 4 September 2022, <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>.

dapat menambah wawasan pengetahuan baru peserta didik. Hal ini terlihat saat pendidik melakukan kegiatan *role playing* di depan kelas bersama peserta didik. Selain itu, peserta didik juga aktif bertanya mengenai penjelasan materi yang belum dipahami seperti halnya saat kegiatan *role playing* berlangsung.

Selaras dengan pendapat “Tantri Ratna Sari, Sayidiman, dan Kasau” dijelaskan bahwa melalui penerapan metode *role playing* peserta didik yang sebelumnya belum diberikan metode *role playing* atau hanya menggunakan metode *konvensional* saja dalam pembelajaran.¹⁰ Sependapat juga dengan “Ammi Thoibah Nasution” juga menjelaskan bahwa metode *role playing* ini sangat menarik simple,praktis, sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.¹¹

2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Diterapkannya Metode *Role Playing* di Kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus.

Penggunaan metode *role playing* di kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika, Tema 3 Subtema 2 pembelajaran 6 tentang Satuan baku “Pengukuran Berat”. Berdasarkan hasil pengujian, penelitian ini menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik ditunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* nya yaitu

¹⁰ Tantri Ratna Sari, dkk., “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode *Role Playing* dengan Berbantuan Media Uang Mainan pada Siswa Kelas 2 SDN Karangasri 1 Ngawi”, *Journal Of Teacher Professional*, Vol. 2 No. 3, (2021): 701-707, diakses pada 4 September 2022, <https://ojs.unm.ac.id/Tpj/Article/View/26097>.

¹¹ Ammi Thoibah Nasution, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”, *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, (2021): 1- 89, diakses pada 4 September 2022, <http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/7357/>.

50,90 menjadi *posttest* nya 80,90. Sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*. Adapun presentase hasil belajar *pretest* yang tuntas di atas nilai KKM 70 dapat diketahui dengan jumlah 20% sebanyak 4 orang peserta didik dan yang belum tuntas diketahui dengan jumlah 80% sebanyak 18 orang peserta didik. Sedangkan, hasil belajar *posttest* yang tuntas di atas nilai KKM 70 diketahui dengan jumlah 85% sebanyak 20 orang peserta didik dan yang belum tuntas diketahui dengan jumlah 15% sebanyak 2 orang peserta didik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik ini dapat dijelaskan karena peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dikarenakan pendidik telah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran matematika. Peserta didik lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan pendidik serta peserta didik menjadi lebih mudah menganalisis materi yang diterima, yang mana mata pelajaran Matematika ini memiliki sifat yang logistik, matematis, komutatif, distributif, dan asosiatif. Hal ini selaras dengan penelitian “Ammi Thoibah Nasution” yang menyatakan bahwa penerapan menggunakan metode *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, peserta didik menjadi percaya diri, lebih aktif, tumbuh semangat dan minat belajarnya, peserta didik juga dapat mudah untuk menganalisis penjelasan materi dari pendidik, serta peserta didik juga mudah dalam menangkap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan.¹²

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran matematika memperoleh nilai signifikan (2-tailed) < 0.05 yakni $.000 < 0.05$. begitu juga dibuktikan jika hasil perhitungan uji-T bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,900 > 2,09761$. Dapat disimpulkan bahwa H_a menerima

¹² Ammi Thoibah Nasution, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”, *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, (2021): 1- 89, diakses pada 4 September 2022, <http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id/7357/>.

sedangkan H_0 menolak, yaitu terdapat peningkatan hasil belajar Matematika dengan diterapkannya metode *role playing* kelas III MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus. penelitian ini selaras dengan “Lilik Liya Agustin” yang menyatakan bahwa dalam hasil pengujian menunjukkan bahwa menolak H_0 dan menerima H_a dikarenakan signifikan $.002 < 0.05$ yang dinyatakan adanya perbedaan hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen.¹³



¹³ Lilik Liya Agustin, “Pengaruh Metode Role Playing terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik MI Wahid Hasyim Bakung Blitar”, *Skripsi*, IAIN Tulungagung, (2018): 1-115, diakses pada 4 september 2022, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8462/> .