

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS 5B MIN
2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
RESKI AULIA JAMIL
NIM. 200104013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023/2024**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS 5B MIN
2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
RESKI AULIA JAMIL
NIM. 200104013

Pembimbing
1. Dr. Hasmiati, M.Pd.I.
2. Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023/2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reski Aulia Jamil
NIM : 200104013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 16 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Reski Aulia Jamil

Nim. 200104013

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5B Min 2 Sinjai, oleh Reski Aulia Jamil Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200104013, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2024 M bertepatan dengan 18 Muharram 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.

Ketua

(.....)

Dr. Jamaluddin, M.Pd.

Sekretaris

(.....)

Dr. Firdaus, M.Ag.

Penguji I

(.....)

Dr. Syamsir, M.Pd.I

Penguji II

(.....)

Dr. Hasmiati, M.Pd.I.

Pembimbing I

(.....)

Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.

Pembimbing II

(.....)

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Takdir, M.Pd.I.
NIM. 1213495

ABSTRAK

Reski Aulia Jamil. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode bermain peran dalam pembelajaran tematik terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Jenis penelitian ini adalah *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5B MIN 2 Sinjai pada mata pelajaran tematik pada Tema 7 tentang Peristiwa dalam Kehidupan Kita Sub Tema 2 fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berjumlah 22 orang. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan kuesioner/angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan dengan jumlah responden 22 orang didapatkan hasil penelitian yakni setelah dilakukan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,353$. Adapun t_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan t_{tabel} sebesar 0,4227 artinya $t_{hitung} 2,353 > 0,422$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh metode bermain terhadap keaktifan belajar. Ini juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti metode bermain peran berpengaruh keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Uji f dengan diperoleh nilai $f_{hitung} = 13,450$. Adapun f_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan sebesar 0,4227 artinya, $f_{hitung} 13,450 > 0,4227$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran

tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai. Selain itu juga dilakukan uji besar pengaruh yang menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R^2=0,634$ dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan sebesar 0,402. Berdasarkan table kategorisasi pengujian, artinya metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai dengan besar pengaruh 40,2 %sedangkan sisanya ($100\% - 40,2 = 59,8\%$) dipengaruhi oleh aspek-aspek lain terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Keaktifan Belajar.

ABSTRACT

Reski Aulia Jamil. *The Influence of Role-Playing Method on Students' Learning Activity in Thematic Learning in Class 5B MIN 2 Sinjai.* Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ahmad Dahlan Islamic University (UIAD) Sinjai, 2024.

This study aims to examine the impact of the role-playing method on students' learning activities in thematic learning for class 5B at MIN 2 Sinjai.

The research is ex post facto with a quantitative approach, utilizing two variables: the independent variable (role-playing method) and the dependent variable (learning activity). The population consisted of 22 students from class 5B who were involved in thematic subjects, specifically Theme 7: "Events in Our Lives," Subtheme 2, focusing on the Indonesian Language subject. Data were collected through questionnaires and documentation.

The results showed that after performing a t-test, the t-count value was 2.353, which was greater than the t-table value of 0.4227, indicating a significant influence of the role-playing method on learning activities. The f-test also revealed an f-count value of 13.450, which was greater than the f-table value of 0.4227, confirming that the role-playing method influences student learning activities. Additionally, the coefficient of determination (R) was 0.634, and the adjusted R^2 was 0.402, suggesting that the role-playing method accounts for 40.2% of the variation in students' learning activities, with the remaining 59.8% influenced by other factors.

Keywords: Role-Playing Method, Learning Activity

مستخلص البحث

رزق أولياء جميل. تأثير أسلوب لعب الأدوار على أنشطة التعلم لدى الطلاب في التعلم الموضوعي في الصف الخامس ب في مدرسة الابتدائية الحكومية الثانية سنجائي. الرسالة العلمية. سنجائي: قسم إعداد معلم المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجائي، ٢٠٢٤.

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة تأثير أسلوب لعب الأدوار على أنشطة التعلم لدى الطلاب في التعلم الموضوعي للصف الخامس ب في مدرسة الابتدائية الحكومية الثانية سنجائي. البحث هو دراسة بأثر رجعي بمنهج كمي، باستخدام متغيرين: المتغير المستقل (أسلوب لعب الأدوار) والمتغير التابع (نشاط التعلم). يتكون مجتمع الدراسة من ٢٢ طالبًا من الصف الخامس ب الذين شاركوا في مواضيع موضوعية، وتحديدًا الموضوع ٧: "الأحداث في حياتنا"، الموضوع الفرعي ٢، مع التركيز على موضوع اللغة الإندونيسية. تم جمع البيانات من خلال الاستبيانات والتوثيق. جدول ت ٠.٤٢٢٧.

وأظهرت النتائج أنه بعد إجراء اختبار ت، كانت قيمة اختبار ت ٢.٣٥٣، وهي أكبر من قيمة جدول ت ٠.٤٢٢٧، مما يدل على وجود تأثير كبير لطريقة لعب الأدوار على أنشطة التعلم. كما كشف اختبار f عن قيمة ف ١٣.٤٥٠، وهي أكبر من قيمة جدول ف ٠.٤٢٢٧، مما يؤكد أن طريقة لعب الأدوار تؤثر على أنشطة التعلم لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، كان معامل التحديد (R^2) ٠.٦٣٤، وكان المعدل ٠.٤٠٢، مما يشير إلى أن طريقة لعب الأدوار مسؤولة عن ٤٠.٢٪ من التباين في أنشطة التعلم لدى الطلاب، مع تأثير النسبة المتبقية ٥٩.٨٪ بعوامل أخرى.

الكلمات الأساسية: طريقة لعب الأدوار، نشاط التعلم

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ لَأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا
مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَاصْحَا بِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala Puji Bagi Allah, Sang Maha pencipta dan Pengatur Alam Semesta, berkat Ridho-Nya, penulis akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas 5B MIN 2 Sinjai”

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya bapak Jamil Dafid dan ibu Hasni yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan
3. Dr. Suriati, M. Sos.I selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
4. Dr. Jamaluddin, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.

5. Dr. Rahmatullah, M.A. selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
6. Dr. Muhlis, M.Sos.I. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
7. Dr. Takdir, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIAD Sinjai yang telah memberikan masukan dan dukungan.
8. Dr. Hasmiati, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
9. Dr. Hasmiati, M.Pd.I. selaku pembimbing I dan Nurhasanah, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan terhadap penulis selama ini.
10. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
11. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
12. Kepala staf dan Kepala perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;

13. Kepala Madrasah, guru-guru dan para peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
14. Teman-teman mahasiswa UI Ahmad Dahlan Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 16 Juli 2024



Reski Aulia Jamil
NIM. 200104013

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Metode Bermain Peran	8
2. Keaktifan Belajar Peserta Didik	27
3. Keterkaitan Antara Keaktifan dan Metode Bermain Peran	34
B. Hasil Penelitian yang Relevan	37

C. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	45
C. Definisi Variabel.....	46
D. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Instrument Penelitian.....	52
G. Validasi Instrument.....	54
H. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN	61
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian	67
C. Pembahasan Penelitian.....	83
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik Kelas 5B MIN 2 Sinjai	49
Tabel 4.1 Guru dan Pegawai MIN 2 Sinjai	65
Tabel 4.2 Gambaran Peserta Didik MIN 2 Sinjai	66
Tabel 4.3 Responden Penelitian.....	67
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas variable Y	70
Tabel 4.6 Kriteria Uji Reliabilitas.....	71
Tabel 4.7 Hasil uji reliabilitas variabel X	71
Tabel 4.8 Hasil uji reliabilitas variabel Y	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y	73
Tabel 4.10 Uji Linearitas	78
Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji t.....	80
Tabel 4.12 Hasil Analisi Uji f	81
Tabel 4.13 Besar Pengaruh	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Metode Bermain Peran	76
Gambar 4.2 Grafk Keaktifan Belajar	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar memiliki peran yang fundamental dalam membentuk pilar-pilar pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Priscilla & Yudhyarta, 2021). Undang-Undang Dasar Republik Indonesia mengakui pendidikan sebagai hak setiap warga negara dan menetapkan pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan nasional.

UUD RI mengamanatkan bahwa negara bertanggung jawab untuk menyelenggarakan pendidikan yang bermutu, merata, dan berkeadilan bagi seluruh rakyat Indonesia (Undang-Undang, 2003). Pendidikan diatur dan diselenggarakan oleh pemerintah untuk memajukan kualitas sumber daya manusia Indonesia dalam berbagai aspek kehidupan. Lebih lanjut, UUD RI menggaris bawahi pentingnya pendidikan sebagai wahana untuk membentuk karakter, kepribadian, dan kemampuan individu, serta mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak bangsa. Dengan demikian, UUD RI menegaskan komitmen negara

dalam mewujudkan sistem pendidikan yang inklusif, merata, dan berkualitas demi kemajuan bangsa dan negara.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar menjadi fokus utama dalam hal pendidikan, yang menuntut keaktifan aktif peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Namun, dalam praktiknya, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tematik seringkali menunjukkan penurunan, yang dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Fenomena ini memunculkan kebutuhan untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang efektif untuk melihat keaktifan peserta didik di kelas. Salah satu pendekatan yang menarik adalah metode bermain peran dalam pembelajaran tematik. Metode ini menawarkan pengalaman langsung dan interaktif yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, meskipun memiliki potensi yang besar, penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar masih terbatas dan belum banyak diimplementasikan secara luas. Dalam dunia pendidikan di Indonesia, terutama pada tingkat Sekolah dasar, dalam membentuk karakter serta keterampilan peserta didik proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Maka, untuk itu guru sebagai

pendidik diharapkan mampu memberikan pendekatan untuk membentuk karakter serta keterampilan peserta didik (Rahman, 2020).

Metode bermain peran telah diakui sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Namun, dalam konteks pendidikan di Indonesia, penerapan metode bermain peran di sekolah dasar belum sepenuhnya tersosialisasi dan dimanfaatkan secara optimal. Masih banyak sekolah yang lebih cenderung pada pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan kurang mampu merangsang kreativitas serta partisipasi peserta didik secara aktif, salah satunya di MIN 2 Sinjai terutama pada kelas 5B.

Metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan peserta didik diawali dengan pengamatan terhadap kondisi pendidikan saat ini yang menunjukkan adanya tantangan dalam membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi lapangan di kelas 5B MIN 2 Sinjai, masih kurangnya pemahaman tentang potensi metode bermain peran sebagai alat pembelajaran yang efektif, kurangnya sumber daya yang tersedia untuk

mendukung implementasi metode ini, serta tantangan dalam mengintegrasikan ke dalam kurikulum yang ada merupakan beberapa faktor yang membatasi pengembangan metode bermain peran di sekolah dasar. Guru kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaanya guru belum menguasai bahan dan metode pengajaran sehingga peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan dalam menempuh pendidikan guru adalah figure orang tua kedua yang memiliki peran penting di sekolah yang dituntut untuk melakukan pendekatan dan strategi guna memberikan wawasan kepada peserta didik demi suksesnya suatu proses belajar mengajar agar tercapainya suatu tujuan pendidikan (Nurhayati, 2022).

Rendahnya tingkat minat dan keaktifan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran adalah sebuah tantangan yang berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu, perubahan paradigma pembelajaran yang semakin mengedepankan partisipasi aktif peserta didik menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat memicu keaktifan peserta didik secara efektif.

Pencapaian pembelajaran tidak sepenuhnya ditentukan oleh pendidik dan peserta didik, namun dipengaruhi oleh sarana pembelajaran dan tampilan materi yang digunakan (Nurhasanah et al., 2022). Dalam penelitian ini, metode bermain peran mengusulkan pendekatan yang menarik untuk membangun keaktifan peserta didik melalui simulasi peran yang menghadirkan pengalaman langsung dalam pembelajaran. Namun, meskipun memiliki potensi yang besar, implementasi metode ini belum sepenuhnya tersosialisasi dan terdapat keterbatasan dalam pemahaman terhadap pengaruhnya terhadap keaktifan peserta didik.

Sesuai dengan uraian tersebut maka latar belakang penelitian ini adalah untuk mengkaji dan memahami secara lebih mendalam tentang **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik**. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan peran yang signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di tingkat sekolah dasar terkhusus pada kelas 5B MN 2 Sinjai, serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tematik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu: “Apakah Metode Bermain Peran Berpengaruh Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam pembelajaran tematik terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik itu kepada peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran yang terjadi dapat efektif sehingga tujuan dari pendidikan nasional bisa tercapai.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menjadi bahan renungan serta memberikan inspirasi yang

bisa digunakan oleh guru di sekolah agar bisa meningkatkan keaktifan peserta didiknya

- b. Hasil dari penelitian ini, diharapkan menjadi salah satu masukan yang bersifat membangun bagi pemerintah yang ikut andil di bidang pendidikan agar bisa memberikan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang ada.
- c. Hasil dari penelitian ini, bisa menjadi inspirasi, kajian serta tambahan wacana untuk peneliti-peneliti yang berkaitan dengan dunia pendidikan.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Kajian Pustaka

1. Metode Bermain Peran

a) Pengertian Metode Bermain Peran

Pendidikan di era modern memberikan pengajaran yang memotivasi dan melibatkan peserta didik menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Metode bermain peran telah terbukti menjadi pendekatan yang sangat efektif terhadap keaktifan peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Nurfauzi et al., 2023). Dalam konteks ini, bermain peran tidak hanya sekadar aktivitas menyenangkan, tetapi juga merupakan alat yang kuat untuk merangsang pemikiran kritis, empati, kolaborasi, dan keterampilan sosial.

Metode bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam situasi imajinatif atau simulasi di mana mereka memerankan peran atau karakter tertentu (Laeliyah, 2020). Dalam konteks pendidikan,

metode ini digunakan untuk mengaktifkan keaktifan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran.

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Dalam Al-Quran menjelaskan Q.S Al-A'raf ayat 175 sebagai berikut:

وَأَنذِرْ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي آتَيْنَاهُ الْكِتَابَ فَآخَسَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ
الْمُتَلَاوِينَ

Artinya :

“Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh

syaitan (sampai Dia tergoda),
Maka jadilah Dia Termasuk
orang-orang yang sesat.”

Berdasarkan uraian diatas, maka metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk dapat memerankan suatu peran tertentu, agar peserta didik dapat secara langsung memahami dan mengerti isi drama tersebut. Selain itu peserta didik dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan, dapat mencari unsur-unsur cerita yang ada di dalamnya, serta peserta didik dilatih untuk dapat memecahkan permasalahan yang sederhana apabila terdapat permasalahan dalam cerita tersebut.

Metode bermain peran membuat peserta didik tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga pemeran utama dalam pembelajaran mereka. Mereka belajar melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan situasi imajiner, dan memainkan peran yang berbeda sesuai dengan konteks yang diberikan (Al-afiah, 2023). Hal ini tidak hanya

membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam konteks yang relevan dan bermakna bagi kehidupan mereka. Namun, meskipun potensi metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan peserta didik sangat besar, penerapannya sering kali menghadapi tantangan. Kurangnya pemahaman guru tentang cara mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum, keterbatasan sumber daya, dan ketidakpercayaan terhadap efektivitasnya adalah beberapa hambatan yang perlu diatasi. Selain memberikan inspirasi, pendidik juga berperan sebagai teladan yang inspiratif bagi peserta didik, dengan menunjukkan contoh nyata dalam praktik sehari-hari (Nurhayati et al., 2024).

Dengan demikian, peserta didik akan termotivasi untuk belajar dengan semangat yang tinggi.

Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi implementasi yang efektif, dukungan yang tepat dari pihak sekolah dan

pendidik, serta pengakuan akan manfaatnya yang nyata, metode ini dapat menjadi salah satu pendekatan yang sangat berharga dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membangun keterampilan yang relevan bagi peserta didik di masa depan (Amelia, 2023).

Metode bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam mengasah keterampilan sosial, berpikir kritis, dan memahami peran atau situasi tertentu melalui permainan simulasi. Dalam metode ini, peserta didik diundang untuk mengambil peran atau karakter tertentu, baik itu dalam konteks sehari-hari maupun situasi yang lebih kompleks.

Metode bermain peran memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik (Ilsa & Nurhafizah, 2020). Melalui pengalaman berinteraksi dalam peran tertentu, peserta didik belajar berkomunikasi, bekerjasama, dan memahami perspektif orang lain. Proses ini membantu membentuk kepribadian dan keterampilan interpersonal yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Metode bermain peran juga dapat menjadi sarana efektif untuk memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran. Dengan melibatkan peserta didik dalam situasi atau peran tertentu, mereka dapat mengaitkan teori dengan pengalaman praktis, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Metode bermain memiliki banyak keuntungan. Namun, tidak dipungkiri metode bermain peran juga dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti penyesuaian kurikulum dan penilaian yang sesuai dengan pendekatan ini (Nur & Nugraha, 2023). Oleh karena itu, perlu pendekatan yang terencana dan dukungan yang memadai untuk mengimplementasikan metode ini secara efektif di lingkungan pembelajaran. Dengan pemahaman yang mendalam tentang metode bermain peran, pendidik dapat lebih baik mengintegrasikannya dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh.

b) Macam-macam Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan belajar peserta didik

dalam simulasi atau penggambaran peran tertentu dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang suatu konsep, situasi, atau karakter (Nurhuda et al., 2024). Terdapat beberapa macam metode bermain peran yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran, masing-masing dengan karakteristik dan tujuan yang berbeda.

- 1) Salah satu metode bermain peran yang umum adalah *Role-Playing*. Dalam *Role-Playing*, belajar peserta didik diberi peran atau karakter tertentu yang mereka mainkan sesuai dengan skenario atau situasi yang telah ditentukan. Melalui peran yang mereka mainkan, belajar peserta didik dapat mengeksplorasi perspektif, emosi, dan interaksi antar karakter yang relevan dengan topik atau konsep yang dipelajari (Suciati, 2021).
- 2) Metode lain metode bermain peran terdapat pula metode *Simulation Games* yang sering digunakan dalam pembelajaran. Dalam *Simulation Games*, belajar peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami situasi atau kondisi tertentu secara virtual atau dalam lingkungan yang terkendali.

Metode ini memungkinkan belajar peserta didik untuk belajar dari pengalaman nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali.

- 3) Metode lainnya adalah *Sociodrama*, di mana belajar peserta didik menggunakan peran atau karakter untuk mengeksplorasi isu-isu sosial atau interpersonal yang kompleks. Dalam *Sociodrama*, belajar peserta didik dipersiapkan untuk mengekspresikan perasaan, ide, atau solusi terhadap masalah-masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Tidak ketinggalan, Terdapat juga metode *Role-Metodeing* di mana peserta didik mempelajari dan meniru perilaku atau keterampilan dari metode yang diberikan. Melalui *Role-Metodeing*, belajar peserta didik dapat memperoleh contoh konkret tentang bagaimana cara berperilaku atau menyelesaikan masalah secara efektif.

Kesemuanya, metode-metode bermain peran ini memiliki kelebihan dan keunikan masing-masing dalam mengembangkan pemahaman, keterampilan sosial, dan pemecahan masalah belajar peserta didik. Pemilihan metode yang tepat harus disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran, karakteristik belajar peserta didik, serta konteks pembelajaran yang ada.

c) Tujuan dan Manfaat Metode Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki beragam tujuan dan manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan dan pengembangan individu. Salah satu tujuan utama dari metode ini adalah untuk membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan bermain peran, peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam aktivitas belajar, yang dapat menumbuhkan minat mereka terhadap materi pelajaran dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif (Sari et al., 2022). Adapun tujuan dari Metode Bermain Peran adalah sebagai berikut:

- 1) Metode bermain peran bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Dengan menerapkan metode bermain peran, peserta didik dapat memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik. Mereka dapat

merasakan dan mengalami secara langsung situasi atau peristiwa yang dihadapi oleh karakter yang mereka perankan.

- 3) Metode bermain peran membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, empati, komunikasi, dan pemecahan masalah. Mereka belajar untuk berinteraksi dengan teman sekelas dan memahami perspektif orang lain.
- 4) Peserta didik memiliki kebebasan untuk mengekspresikan ide dan emosi mereka. Hal ini mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi mereka.
- 5) Melalui bermain peran, peserta didik memiliki kesempatan untuk berbicara di depan kelompok, mengungkapkan pendapat, dan mengekspresikan diri mereka. Ini membantu membangun kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Oktafikrani, 2020).

Beda dengan tujuan bermain peran juga memiliki manfaat yaitu:

- 1) Peserta didik cenderung lebih mudah mengingat informasi yang dipelajari melalui pengalaman langsung daripada hanya melalui pembacaan atau ceramah (Aisyah & Mahdia, 2023).
- 2) Melalui peran yang dimainkan, peserta didik dapat melihat dunia dari perspektif yang berbeda dan memperluas pemahaman mereka tentang kehidupan, budaya, dan nilai-nilai yang berbeda.
- 3) Metode bermain peran dapat memicu minat belajar yang lebih besar karena peserta didik merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Metode bermain peran juga mengajarkan keterampilan hidup yang penting, seperti komunikasi efektif, penyelesaian konflik, dan kerja sama tim.
- 5) Melalui peran, peserta didik dapat menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi mereka (Nababan & Sipayung, 2023).

Dengan demikian, metode bermain peran memiliki tujuan yang luas dan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik serta membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk sukses dalam kehidupan.

d) Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Metode Bermain Peran memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan. Pertama, metode ini mampu merangsang keaktifan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mendorong peserta didik untuk memerankan peran-peran tertentu, metode ini dapat menumbuhkan minat belajar dan motivasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Metode Bermain Peran juga memungkinkan peserta didik untuk belajar dari pengalaman langsung, sehingga mereka dapat menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Munawir et al., 2023). Kemampuan metode ini untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik juga tidak dapat diabaikan, karena interaksi

antar peserta didik dalam permainan peran dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama .

Metode Bermain Peran juga memiliki kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, implementasi metode ini memerlukan waktu dan persiapan yang cukup intensif dari guru. Persiapan skenario, materi, dan peran-peran yang sesuai dapat memakan waktu yang cukup lama. Selain itu, beberapa peserta didik mungkin mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan permainan peran, terutama jika mereka tidak nyaman atau kurang percaya diri dalam situasi tersebut. Selain itu, evaluasi hasil pembelajaran dalam Metode Bermain Peran juga bisa menjadi tantangan, karena sulit untuk mengukur pemahaman konsep dan kemajuan peserta didik secara objektif dalam konteks permainan peran yang bersifat subjektif.

Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, Metode Bermain Peran tetap menjadi salah satu alat pembelajaran yang berharga untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam

proses belajar-mengajar. Meskipun demikian, dengan persiapan yang matang dan dukungan yang tepat dari guru, kelebihan Metode Bermain Peran cenderung dapat mengatasi kelemahannya.

e) Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Keberhasilan metode bermain peran dalam sebuah proses pembelajaran harus melibatkan serangkaian langkah -langkah yang dirancang untuk mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Berikut adalah pembahasan mengenai langkah-langkah metode bermain peran:

1) Perencanaan dan Persiapan

Langkah awal dalam metode bermain peran adalah perencanaan dan persiapan yang matang. Guru atau fasilitator perlu memilih topik atau situasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan mempertimbangkan keterampilan serta pemahaman peserta didik. Perencanaan juga melibatkan pemilihan peran, penyusunan skenario, dan penyediaan materi pendukung yang diperlukan.

2) Pengenalan Konsep dan Peran

Tahap selanjutnya adalah pengenalan konsep dan peran kepada peserta didik. Guru menjelaskan konteks atau skenario yang akan dimainkan serta memberikan pemahaman tentang peran yang akan dimainkan oleh masing-masing peserta didik. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami latar belakang, tujuan, dan ekspektasi dalam bermain peran.

3) Pembagian Peran dan Penugasan

Setelah konsep dan peran diperkenalkan, guru membagikan peran kepada setiap peserta didik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran. Pembagian peran ini harus dilakukan secara adil dan memperhatikan potensi serta minat peserta didik. Selain itu, guru juga memberikan penugasan yang jelas terkait dengan peran yang dimainkan oleh setiap peserta didik.

4) Pembelajaran melalui Bermain Peran

Proses utama dalam metode bermain peran adalah pembelajaran melalui interaksi langsung

antara peserta didik dalam memainkan peran yang telah ditetapkan. peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, bereksperi, dan berinteraksi dalam konteks yang disimulasikan (Yasin & Baresi, 2024) . Selama proses ini, guru memfasilitasi diskusi, memberikan arahan, dan memberikan umpan balik untuk membimbing peserta didik dalam pemahaman dan pengembangan keterampilan.

5) Refleksi dan Evaluasi

Setelah bermain peran selesai, penting bagi peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap pengalaman yang telah mereka alami. Guru memfasilitasi sesi refleksi di mana peserta didik dapat berbagi pengalaman, pemahaman, dan kesan mereka selama proses bermain peran. Selain itu, evaluasi juga dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan untuk pembelajaran selanjutnya.

Melalui langkah-langkah tersebut, metode bermain peran tidak hanya memberikan pengalaman

belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep yang lebih baik.

F) Fungsi Metode Bermain Peran

Pembahasan mengenai fungsi metode bermain peran melibatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana pendekatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Salah satu fungsi utama metode bermain peran adalah sebagai alat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Mariana & Dikta, 2023). Dengan berpartisipasi dalam peran yang mereka mainkan, peserta didik secara aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran, yang membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Melalui peran yang mereka mainkan, peserta didik belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik dengan orang lain. Mereka juga belajar mengendalikan emosi dan menempatkan diri dalam perspektif orang lain, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-

hari. Selain itu, metode bermain peran juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Selanjutnya, metode bermain peran juga dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konsep. Dengan menyajikan situasi-situasi kehidupan nyata atau skenario yang terkait dengan materi pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep tersebut dan menerapkannya dalam konteks yang relevan. Selain itu, metode bermain peran juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Aktivitas yang menyenangkan dan interaktif dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Metode bermain peran juga berperan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif. Dengan memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan dalam aktivitas tersebut, metode ini dapat membantu menciptakan rasa kebersamaan dan penerimaan di antara peserta didik juga dapat membantu meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan memainkan peran dan menciptakan skenario,

peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan mengeluarkan ide-ide baru yang mungkin tidak terpikirkan dalam pembelajaran konvensional .

Dengan memahami berbagai fungsi metode bermain peran ini, pendidik dapat mengintegrasikan pendekatan ini ke dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih efektif dan holistik bagi peserta didik.

G) Indikator Metode Bermain Peran

- 1) Metode bermain peran memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita, subtema 2. Tingkat partisipasi aktif ini dapat diukur dari jumlah siswa yang terlibat, tingkat emosi dan antusiasme yang mereka tunjukkan selama kegiatan, serta jumlah dan kualitas ide yang disampaikan oleh siswa.
- 2) Metode bermain peran juga digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. Evaluasi ini dilakukan dengan melihat beberapa aspek, seperti kesesuaian

tindakan dan dialog peserta didik dengan skenario yang diberikan (relevansi tindakan), ketepatan informasi yang digunakan dan disampaikan selama bermain peran (akurasi informasi), serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep yang dipelajari ke dalam situasi bermain peran (penerapan konsep).

- 3) Metode bermain peran mendorong kreativitas dan inovasi peserta didik, dengan mengukur kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan mengimprovisasi peran, menerapkan cara-cara baru dan inovatif dalam memecahkan masalah atau memainkan peran, serta mengembangkan ide-ide yang unik dan orisinal dalam konteks bermain peran. (Megawati, 2020).

2. Keaktifan Belajar Peserta Didik

1) Pengertian Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik dalam konteks pembelajaran merupakan indikator vital dari keaktifan mereka dalam proses belajar-mengajar. Dalam pembahasan ini, akan dikaji secara mendalam tentang signifikansi keaktifan peserta didik, faktor-

faktor yang memengaruhinya, serta strategi untuk meningkatkannya.

Keaktifan peserta didik merupakan manifestasi dari tingkat keaktifan mereka dalam pembelajaran. Peserta didik yang aktif cenderung lebih terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik secara verbal maupun non-verbal. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Keaktifan peserta didik juga menunjukkan tingkat pemahaman dan minat mereka terhadap materi pelajaran (Amar, 2024).

Beberapa faktor memengaruhi keaktifan peserta didik. Pertama, kualitas pengajaran menjadi faktor utama yang memengaruhi keaktifan peserta didik. Guru yang menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan menarik cenderung lebih berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, suasana kelas yang kondusif juga memainkan peran penting dalam merangsang keaktifan peserta didik (Nurhayati, Sudirman, et al., 2023). Aktivitas pembelajaran yang menarik, pemanfaatan teknologi

dalam proses pembelajaran, serta penyediaan ruang bagi peserta didik untuk berekspresi dapat meningkatkan keaktifan mereka.

Strategi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik perlu diterapkan secara sistematis. Pertama, guru perlu membangun hubungan yang baik dengan peserta didik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung keaktifan. Kedua, penerapan metode pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, seperti metode bermain peran, diskusi kelompok, dan proyek kolaboratif, dapat merangsang keaktifan peserta didik. Selain itu, penggunaan alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Keaktifan peserta didik memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian akademik, motivasi belajar, dan pembangunan karakter. Saat peserta didik merasa terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih bersemangat, fokus, dan lebih mungkin mencapai tujuan pembelajaran yang

ditetapkan. Keaktifan juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap peserta didik merasa dihargai, didengar, dan diberdayakan untuk berpartisipasi secara aktif (Nurhayati, Dana, et al., 2023).

Di tempat kerja, keaktifan karyawan mengacu pada tingkat keterikatan, motivasi, dan kepuasan kerja yang dirasakan oleh individu dalam lingkungan kerja mereka. Karyawan yang merasa terlibat cenderung lebih produktif, berinisiatif, dan memiliki loyalitas yang tinggi terhadap perusahaan mereka. Ini dapat menciptakan lingkungan kerja yang positif, meningkatkan kolaborasi antar tim, dan mendorong inovasi serta kreativitas.

Secara sosial, keaktifan mengacu pada partisipasi individu dalam kegiatan masyarakat, kegiatan sukarela, atau dukungan terhadap inisiatif sosial. Ketika individu merasa terlibat dalam komunitas mereka, mereka cenderung merasa lebih terhubung, lebih peduli, dan lebih mungkin berkontribusi positif pada perubahan yang diinginkan dalam masyarakat.

Keaktifan merupakan aspek penting dalam membangun hubungan yang kuat, baik dalam konteks pendidikan, organisasi, maupun kehidupan sosial. Melalui keaktifan yang aktif dan berkelanjutan, individu dapat merasakan makna, pemenuhan kebutuhan, serta rasa kepemilikan terhadap tujuan dan nilai-nilai yang diemban oleh komunitas atau organisasi tempat mereka terlibat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik, pemimpin organisasi, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong keaktifan aktif individu, sehingga dapat memberikan dampak yang positif bagi pembangunan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Metode bermain peran adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dan simulasi dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam metode ini merupakan kunci keberhasilannya. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik tidak hanya memerankan karakter, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami situasi yang diperankan dan

mengambil keputusan berdasarkan konteks yang ada (Hendracita, 2021). Keaktifan ini menciptakan pengalaman belajar yang mendalam karena peserta didik secara langsung terlibat dalam proses belajar-mengajar. Mereka belajar melalui pengalaman langsung, baik dari peran yang mereka mainkan maupun dari interaksi dengan peserta didik lainnya. Selain itu, metode bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah dalam konteks yang menyenangkan dan menarik.

Berdasarkan pemaparan diatas maka, keaktifan peserta didik dalam metode bermain peran tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyeluruh. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

2) Indikator Keaktifan Belajar

- a) Keaktifan belajar tingkat keterlibatan emosional peserta didik dalam kegiatan bermain peran. Hal ini mencakup ekspresi emosi yang muncul selama proses pembelajaran, seperti rasa antusiasme, ketertarikan, kegembiraan, atau ketegangan yang tercermin dalam cara peserta didik berinteraksi dengan peran dan situasi yang dibawakan.
- b) Keaktifan belajar pada kreativitas dalam penyelesaian masalah, dimana metode bermain peran sering kali mendorong peserta didik untuk menciptakan solusi atau respon terhadap tantangan atau skenario yang diberikan. Hal ini mencakup seberapa kreatif peserta didik dalam menghadapi masalah yang dihadapi dalam permainan peran, baik dalam menemukan solusi baru atau mengajukan ide-ide yang inovatif.
- c) Bermain peran juga mengharuskan keaktifan belajar peserta didik untuk berkolaborasi dengan teman sekelasnya dalam memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Indikator ini mencakup seberapa

baik peserta didik bekerja sama, berbagi peran, mendukung satu sama lain, dan menghargai kontribusi masing-masing dalam tim.

- d) Keaktifan belajar peserta didik terhadap konsentrasi dan fokus dimana keaktifan belajar ini mengukur seberapa baik peserta didik dapat mempertahankan konsentrasi mereka dalam kegiatan bermain peran. Ini termasuk kemampuan peserta didik untuk tetap fokus pada peran mereka, mengikuti alur permainan, dan terlibat secara aktif tanpa terganggu oleh faktor-faktor eksternal (Rikawati & Sitinjak, 2020).

3. Keterkaitan Antara Keaktifan dan Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan keaktifan peserta didik. Pertama-tama, metode ini melibatkan peserta didik secara langsung dalam simulasi peran, di mana mereka harus aktif berpartisipasi dalam berbagai peran yang diberikan. Aktivitas ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, karena mereka harus berinteraksi dengan peran yang dimainkan dan

menghadapi tantangan yang dihadapi oleh peran tersebut.

Metode bermain peran juga sering kali melibatkan situasi atau skenario yang menantang, memicu peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah atau mengatasi konflik yang timbul. Proses ini mendorong keaktifan peserta didik dalam mencari solusi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sekelas.

Metode bermain peran juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Karakteristik yang interaktif dan menyenangkan dari kegiatan bermain peran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, sehingga mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar dengan sungguh-sungguh.

Simpulan dari pernyataan diatas bahwa metode bermain peran memiliki hubungan yang positif dengan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, karena melibatkan mereka secara langsung, mendorong pemikiran kritis dan kreatif, serta meningkatkan motivasi untuk belajar.

Bermain peran pastinya juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Ini membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik menikmati kegiatan pembelajaran, mereka cenderung lebih fokus dan terlibat secara lebih mendalam.

Melalui bermain peran, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan sosial mereka. Mereka belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan orang lain dalam situasi yang terkontrol. Hal ini penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari.

Keaktifan peserta didik dan metode bermain peran saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keaktifan peserta didik meningkat melalui bermain peran karena memungkinkan mereka untuk mengalami pembelajaran secara langsung dan berpartisipasi aktif dalam proses

belajar-mengajar. Ini adalah strategi pembelajaran yang berharga dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, menarik, dan bermakna bagi semua peserta didik (Marwiyanti, 2023).

B. Hasil Penelitian Relevan

Pembahasan temuan empiris atau studi kasus yang menunjukkan metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan peserta didik menyoroti sejumlah hasil yang signifikan .

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ridwan, 2021), dengan judul implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran fikih di kelas IX-H Mts Darul Huda Mayak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan metode *Role Playing* pada pelajaran Fikih di kelas IX H MTs Darul Huda Mayak. Dimana jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan II siklus. siklus I, pada predikat kurang yang mulanya 17.86% mejadi 0 %, pada predikat baik, yang awalnya 60.71%

menjadi 35.71%, pada predikat baik sekali, yang awalnya 21.43% menjadi 64.29%. (2) pada hasil belajar, pada siklus I adalah 71.43% menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Fikih dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik peserta didik kelas IX H MTs Darul Huda Mayak (Ridwan, 2021).

Adapun persamaannya yaitu pada variable x nya yaitu metode bermain peran sedangkan perbedaanya dengan penelitian yang akan dilakukan pada penulis kali ini yaitu dengan judul Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai”. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Objek dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian metode bermain peran dalam pembelajaran tematik guna menciptakan keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah para peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai.

2. Penelitian yang dilakukan (Ningrum, 2020) dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung” kelas V SD Negeri 2 Kotagajah. Berdasarkan observasi diperoleh bahwa pembelajaran kurang menggunakan variasi metode pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian peserta didik, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*) Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada ketuntasan belajar peserta didik dari rata-rata presentase pada siklus I 48% dan meningkat sebanyak 40% dari data awal. Pada siklus II presentase sebesar 80%. Selain meningkatnya hasil belajar, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas juga mengalami peningkatan. Jadi, terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebanyak 32% (Ningrum, 2020).

Adapun persamaannya yaitu pada variable x nya yaitu metode bermain peran perbedaanya dengan penelitian

yang akan dilakukan pada penulis kali ini yaitu dengan judul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai". Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Objek dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian metode bermain peran dalam pembelajaran tematik guna menciptakan keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah para peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Khairunnisa, 2020) dengan judul "Pengaruh Pelaksanaan Metode *Role Playing* (bermain peran) Terhadap Kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI di Sman 10 Gowa" Dan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan metode role play (bermain peran) terhadap kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa Jenis penelitian ini adalah penelitian Quasi Ekpeimen. Desain penelitian ini adalah Nonequivalen Only Posttest Control Group Design.

Teknik pengambilan sampel yaitu Purposive Sampling. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pelaksanaan metode role play (bermain peran) pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata kecerdasan komunikasi interpersonal kelas eksperimen sebesar 79,73 dan nilai rata-rata kecerdasan komunikasi interpersonal kelas kontrol sebesar 64,63. Nilai $t = 7,920$, $df = 58$ dan $\text{sig. (2 tailed)} = 0,000/2 = 0,000 < 0,05$, artinya nilai signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan atau H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik yang diajar dengan metode role play (bermain peran) lebih tinggi dari pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Adapun persamaannya yaitu pada variable x nya yaitu metode bermain peran perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan pada penulis kali ini yaitu dengan judul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai". Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Objek dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana

pengimplementasian metode bermain peran dalam pembelajaran tematik guna menciptakan keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah para peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diteliti, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang akan diperoleh dari data-data yang dikumpulkan (Waruwu, 2023).

Berdasarkan kajian yang telah diungkapkan, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah:

Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2 difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Kelas VB MIN 2 Sinjai.

H_0 : Metode bermain peran tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

H_1 : Metode bermain peran berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian *Ex Post Facto*. Penelitian *Ex Post Facto* yaitu penelitian yang dimana variable-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan penelitian variable terikat dalam suatu penelitian. Penelitian *Ex Post Facto* meneliti tentang hubungan sebab-akibat yang didasarkan pada kajian teoritis, yakni sesuatu variable disebabkan oleh variable tertentu yang mengakibatkan variable tertentu suatu penelitian yang dilakukan (Komalasari, 2022).

Penelitian ini menggunakan penelitian *Ex Post facto* karena metode bermain peran mulai diterapkan pada mata pelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan Kita sub tema 2 difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5B MIN 2 Sinjai .Adapun karakteristik dari penelitian *Ex Post Facto* yaitu:

1. Penelitian tersebut dilakukan sesudah peristiwa telah terjadi.
2. Melalui data, penelitian tersebut dilakukan agar dapat mengetahui penyebab yang memungkinkan peristiwa tersebut terjadi.
3. Penelitian dengan menggunakan sebuah logika dasar

Penelitian kuantitatif adalah sebuah metode dalam penelitian yang menyajikan data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistika disebut juga dengan penelitian naturalistik, karena penelitian naturalistik dilakukan pada kondisi alamiah, dimana objek alamiah merupakan objek yang berkembang apa adanya dan tidak dimanipulasi oleh peneliti.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif cukup banyak digunakan dan tergolong metode yang sudah lama digunakan sehingga mentradisi sebagai metode penelitian. Tujuan dari metode penelitian kuantitatif ialah untuk menguji hipotesis, mengukur variabel, menganalisis data numerik, dan

mengidentifikasi hubungan atau pola antara variabel untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasikan.. Pendekatan kuantitatif meneliti permukaan yang nampak, artinya, kemampuan dalam melakukan generalisasi atau kesimpulan hasil dari yang telah diteliti, Antara lain seberapa jauh hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi (Soesana et al., 2023).

Sehingga pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif, karena penelitian ini hendak menguji pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai.

B. Tempat dan waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian merupakan suatu wilayah atau titik pusat penempatan penelitian yang akan dilakukan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mengambil lokasi pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai
2. Waktu Penelitian
 Penelitian ini direncanakan dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian.

C. Definisi Variabel

Berdasarkan hasil dari kajian teori, maka peneliti memberikan kesimpulan dalam penjelasan definisi variabel untuk menghindari kesalahpahaman dan pemaknaan yang mengembang dari judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5B MIN 2 Sinjai ”.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel yang dipengaruhi atau terikat (dependent). Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi dan menyebabkan timbul atau berubahnya variabel terikat (dependent), sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (independent).

Adapun yang dimaksud dengan variabel bebas (X) disini adalah metode bermain peran adapun Variabel Terikat (Y) pada penelitian ini adalah keaktifan belajar. Dalam penjabaran ini penulis menggunakan variabel sebagai berikut:

1. Metode Bermain Peran (Variabel Bebas, diberi Tanda X)

Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk

dapat memerankan suatu peran tertentu, agar peserta didik dapat secara langsung memahami dan mengerti isi drama tersebut. Selain itu peserta didik dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan, dapat mencari unsur-unsur cerita yang ada di dalamnya, serta peserta didik dilatih untuk dapat memecahkan permasalahan yang sederhana apabila terdapat permasalahan dalam cerita tersebut.

2. Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik (Variabel terikat diberi tanda Y)

Keaktifan peserta didik merupakan manifestasi dari tingkat keaktifan mereka dalam pembelajaran. Peserta didik yang aktif cenderung lebih terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, baik secara verbal maupun non-verbal. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Keaktifan peserta didik juga menunjukkan tingkat pemahaman dan minat mereka terhadap materi pelajaran.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Untuk melakukan suatu penelitian, peneliti terlebih dahulu membentuk populasi sebagai objek dari keseluruhan peneliti. Populasi adalah keseluruhan element yang akan menjadi wilayah generalisasi (Adnyana, 2021). Dalam hal ini populasi ialah wilayah generalisasi yang telah terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Dapat dikatakan bahwa populasi bukan hanya menyangkut pada orang namun juga obyek dan benda alam lain. Populasi juga bukan hanya sekedar obyek/subjek saja yang dipelajari, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5B MIN 2 pada mata pelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan Kita sub tema 2 difokuskan pada mata pelajaran Bahasa di kelas yang berjumlah 2 orang.

Tabel 3. 1 Populasi peserta didik kelas 5B MIN 2

No	kelas	jumlah peserta didik laki-laki	jumlah peserta didik perempuan	Jumlah
1	5B	13 Orang	9 Orang	22 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari kesemua yang berada pada populasi, misalnya karena adanya faktor penghambat seperti keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Agustianti et al., 2022).

Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan *Purposive Sampling*. *Purpose Sampling* adalah suatu teknik untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada pengaruhnya keaktifan

belajar peserta didik pada objek yang diteliti. Sampel yang digunakan peneliti adalah peserta didik kelas 5B yang berjumlah 22 orang yang belajar pada mata pelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan Kita sub tema 2 dengan metode bermain peran.

E. Teknik Pengumpulan Dara

1. Kuesioner/angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang diajukan secara tertulis untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dari responden atau narasumber sebagai informasi yang diperlukan oleh peneliti. kuesioner adalah tehnik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang telah diukur dan mengetahui yang diharapkan oleh responden atau narasumber (Sen & Yusro, 2023).

Angket yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup merupakan kuesioner yang berisi daftar pertanyaan dengan sejumlah alternative (*option*) jawaban yang

sudah di tentukan oleh peneliti dan tidak memberi kesempatan kepada responden untuk memberi jawaban lain selain jawaban yang telah disediakan (Mirnawati, 2023).

Untuk mengukur persepsi responden dalam penelitian ini di gunakan *skala likert*. Menurut Sugiyono “*skala likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator varibel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan”.

Berikut ini adalah penjelasan 4 poin *skala likert* menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) :

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS).

Angket ini digunakan untuk menjawab pernyataan yang disajikan, dimana hasilnya digunakan untuk membuktikan keaktifan belajar peserta didik pada

pembelajaran tematik melalui metode bermain peran kelas 5B MIN 2 Sinjai, yang akan di peroleh hasilnya dari pemberian angket kepada responden.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data untuk menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik.

Metode ini digunakan untuk mengetahui terkait data mengenai Peserta didik. Adapun dokumentasi yang diperlukan berupa data peserta didik, data guru, data pegawai, dan data sekolah.

F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen ini dirancang sesuai dengan kerangka konseptual dan pertanyaan penelitian, serta disesuaikan dengan metode penelitian yang digunakan.

Adapun instrument penelitian yang dilakukan peneliti penelitian ini dengan judul “pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai” yaitu

1) Lembar Angket/ Kuesioner

Lembar angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan pada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan yang berhubungan dengan penelitian.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yakni dengan pengukuran terhadap subyek penelitian adalah skala *likert*, dimana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari sekelompok orang terkait dengan fenomena sosial. Dengan skala *likert* (Kurniawati & Judisseno, 2020). Maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang kemudian indikator tersebut menjadi titik tolak dalam menyusun instrumen-instrumen yang berupa pertanyaan ataupun pernyataan.

Instrumen penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah lembar instrumen angket. Pengisian angket digunakan untuk memperoleh data yang akurat tentang metode bermain peran guna menciptakan keaktifan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini hanya menggunakan angket tertutup, peserta didik hanya memilih jawaban yang tersedia di

lembar angket dan dapat memberikan jawaban atau *checklist*.

2) Lembar Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, catatan harian, dan lain sebagainya.

G. Validitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrument Penelitian

Validitas instrumen merupakan sejauh mana ketetapan dan juga kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Validitas suatu teks yang perlu diperhatikan para peneliti adalah hanya valid untuk suatu tujuan tertentu saja.

Uji validitas menunjukkan seberapa pintarnya atau seberapa mampukah suatu alat yang digunakan dalam tes yang fungsi ukurnya atau suatu alat ukur yang dapat mengukur apa yang ingin diukurnya. Selanjutnya mengapa dikatakan validitas karena bertujuan untuk menguji apakah tiap item atau instrumen benar-benar mampu mengungkap faktor yang akan diukur atau konsistensi internal tiap item alat ukur dalam mengukur suatu faktor. Tinggi

rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang tentang variabel yang dimaksud (Arikunto, 2002).

Pengujian validitas dapat dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor responden pada skor aitem total skala penelitian yang digunakan. Validitas memiliki makna yaitu bergerak dari angka 0,00 sampai 1,00 dan batas minimum koefisien korelasi sudah dianggap memuaskan jika $r = 0,30$ (Sugiyono, 2015).

2. Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Uji reliabilitas menunjukkan hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur mempunyai konsistensi relative jika dilakukan pengukuran ulang terhadap objek yang sama. Makin tinggi koefisien korelasi berarti menunjukkan

tingkat makin baik. Nilai koefisien reliabilitas berkisar antara 0,0 sampai dengan 1,0. Nilai koefisien korelasi mendekati 1,0 menunjukkan semakin tinggi reliabilitasnya, sedangkan nilai koefisien korelasi mendekati 0,0 menunjukkan semakin rendah reliabilitasnya (Saifuddin Azwar, 2012).¹

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam sebuah penelitian adalah bagian yang sangat penting, karena dengan analisis data akan nampak manfaatnya, terutama dalam pemecahan masalah penelitian serta mencapai tujuan akhir dari penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Ningsih et al., 2019). Metode analisis data merupakan cara-cara yang digunakan untuk menganalisis data penelitian.

Untuk menganalisis data pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas 5B MIN 2 Sinjai, penulis akan menggunakan analisis data uji regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) versi 25. SPSS merupakan

salah satu program aplikasi yang memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen pada tujuan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami cara pengoperasiannya.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner maka hasil analisis pada penelitian tersebut akan dipresentasikan dalam tabel dan dianalisis berdasarkan variable yang selanjutnya dapat dilihat berdasarkan yang membuktikan Antara variable independen dan dependen yaitu Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5B MIN 2 Sinjai.

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Karena datanya kuantitatif maka teknik analisis data yang digunakan metode statistik yang tersedia.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan SPSS 25 statistik sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*). Uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak.

Proses uji normalitas data ini dilakukan dengan uji *kolmogorov smirnov*, perhitungan normalitas data pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25. Adapun dasar pengambilan keputusan ialah:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas menggunakan bantuan SPSS yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang

linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis kolerasi atau regresi linear.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dengan SPSS yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini penulis menggunakan cara analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana di gunakan untuk menguji pengaruh suatu variable bebas terhadap variable terikat untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruh yang berarti antara variable X (Metode Bermain Peran) dan variable Y (Keaktifan Belajar). Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk mengetahui signifikan dari variable X dan Variabel Y berpengaruh atau tidak. Adapun dasar pengambilan

keputusan uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variable X berpengaruh terhadap variable Y.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variable X tidak berpengaruh terhadap variable Y

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Identitas MIN 2 Sinjai

- a. Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah
Negeri 2 Sinjai
- b. NSM/NPSM : 111173070001/60723689
- c. Provinsi : Sulawesi Selatan
- d. Kab/Kota : Sinjai
- e. Kecamatan : Sinjai Utara
- f. Desa/Kelurahan : Lappa
- g. Alamat : Jl. Slamet Riyadi No.6
- h. Faksimile/Faks : -
- i. Kode Pos : 92614
- j. Telepon : (0482) 22423
- k. Daerah : Perkotaan
- l. Status Sekolah : Negeri
- m. Akreditasi : A
- n. Surat Izin Operasional : N0. 137 Tahun
1991
- o. Tahun Berdiri : 1991
- p. Tahun Perubahan : -

- q. Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
- r. Bangunan Sekolah : Milik
Sendiri
- s. Lokasi Sekolah
 - 3. Jarak Ke Pusat Kota / Kab : 1 Km
 - 4. Jarak Ke Pusat Kecamatan : 1 Km
 - 5. Terletak pada Lintasan : Kota
- t. jumlah Ke Anggotaan KKM : 9
(Sembilan) Madrasah Swasta
(Sumber : TU MIN 2 Sinjai)

2. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 2 Sinjai

MIN 2 Sinjai adalah salah satu madrasah dibawah naungan Kementerian Agama yang di Negerikan pada tanggal 11 Juli 1991 dengan No. SK Pendirian No. 137 Tahun 1991 oleh Menteri Agama RI. Awalnya madrasah ini di bangun atas swadaya masyarakat tepatnya pada tahun 1987 dengan status swasta yang merupakan hasil rintisan dari tokoh masyarakat yaitu Bapak Abu Bakar, Tawil Hasan, dan H. Abd. Muin Almashora. Pada tahun 1991, MIN 2 Sinjai yang beralamat di Jln. Slamet Riyadi No. 6 akhirnya menyandang status Negeri.

Madrasah ini pada tahun pertama di Negerikanya dipimpin oleh Drs. H. B. Zainuddin (1991-1994), kemudian dilanjutkan oleh Mahmud (1994-1996), dilanjutkan oleh Ambo Siri (1996-2004), kemudian di lanjutkan oleh Dra. Asma Abdullah (2004-2010) dan pada tahun 2010 – 2017 di pimpin Muh. Amin, S. Ag dan pada (Bulan November 2017– Tanggal 15 Oktober 2019) dipimpin oleh Ibu Misnah, S. Pd.I, M. Pd.I dan pada Tanggal 16 Oktober 2019 sampai sekarang di pimpin oleh Ibu Hasiah, S.Ag., M.Pd.I. (*Sumber : TU MIN 2 Sinjai*)

3. Visi dan Misi MIN 2 Sinjai

a. Visi

“Mewujudkan Madrasah yang BERSMAR dan Generasi Intelektual, Religius, Kompetitif, Berakhlak Karimah dengan Berwawasan Lingkungan”.

b. Misi

1. Mewujudkan madrasah yang BERSMAR : Bersih, Elok, Rapi, Sehat, Maju, Aman dan Ramah;

2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif terhadap peserta didik untuk mewujudkan kecerdasan intelektual dan emosional yang mantap;
3. Mewujudkan peserta didik dan para lulusan yang unggul, cerdas, inovatif, terampil, mandiri, kompetitif, dan bertanggung jawab dengan berbekal IMTAQ dan IPTEK di era globalisasi dan berperan aktif ditengah masyarakat;
4. Melaksanakan dan memantapkan proses pembelajaran yang AKBAR : Aktif, Kreatif, Bersih, Aman, dan Religius dengan berwawasan lingkungan;
5. Melaksanakan dan mengamalkan nilai – nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari – hari, di lingkungan madrasah, dan di masyarakat yang sesuai dengan ajaran islam (*Sumber : TU MIN 2 Sinjai*)

4. Tujuan

- a) Menghasilkan generasi yang unggul, cerdas, inovatif, kreatif, terampil, kompetitif, mandiri

dan bertanggung jawab dengan berbekal IMTAQ dan IPTEK;

- b) Melaksanakan, mengembangkan dan mengamalkan ajaran islam dan nilai akhlakul karimah melalui pembinaan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan madrasah maupun ditengah masyarakat

(Sumber : TU MIN 2 Sinjai)

5. Keadaan Guru dan Pegawai di MIN 2 Sinjai

Tabel 4.1
Guru dan Pegawai MIN 2 Sinjai

	Pria	Wanita	Jumlah
Kepala Sekolah	-	1	1
Guru Tetap	3	12	15
GTT	4	7	11
Pegawai Tetap	-	1	1
PTT	3	2	5
Jumlah	10	23	33

(Sumber : TU MIN 2 Sinjai, 2024)

6. Keadaan Siswa MIN 2 Sinjai

Tabel 4.2

Gambaran Peserta Didik MIN 2 Sinjai

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik Laki-Laki	Jumlah Peserta Didik Perempuan	Jumlah
1.	I A	13	11	24
2.	I B	12	11	23
3.	I C	11	11	22
4.	II A	13	10	23
5.	II B	12	12	24
6.	III A	10	9	19
7.	III B	11	6	17
8.	III C	12	6	18
9.	IV A	10	10	20
10.	IV B	10	9	19
11.	V A	14	9	23
12.	V B	13	9	22
13.	VI A	7	9	16
14.	VI B	10	6	16
15	Jumlah	158	131	287

(Sumber : TU MIN 2 Sinjai)

B. Hasil Penelitian

a. Responden Peneliti

Tabel 4.3
Responden Penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	A. Muh Fadil Saputra	Laki-Laki
2.	Ahmad Fauzan	Laki-Laki
3.	Airin Salsabila	Perempuan
4.	Azzah Janeta	Perempuan
5.	Egi Saputra	Laki-Laki
6.	Galang Saputra	Laki-Laki
7.	Illaiya Mudfadillah	Perempuan
8.	M. Ade Fharid	Laki-Laki
9.	Muh. Afdal	Laki-Laki
10.	Muh. Badai Aidil Adha	Laki-Laki
11.	Muh Fahdar	Laki-Laki
12.	Muh Yusuf Mussagani	Laki-Laki
13.	Muh Fajar Fadik	Laki-Laki
14.	Muhammad Rizky	Laki-Laki
15.	Novia Aprilia	Perempuan
16.	Raisya Fortuna	Perempuan
17.	Rasti Ananda Saputri	Perempuan
18.	Ratih	Perempuan
19.	Raifah Az-Zahrah	Perempuan
20.	Taufan M.A	Laki-Laki
21.	Wandi Arfandi	Laki-Laki
22.	Yasmin Putri Amalia	Perempuan

(Sumber : TU MIN 2 Sinjai)

b. Instrument Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan seberapa pintarnya atau seberapa mampu suatu alat yang digunakan dalam tes yang fungsi ukurnya atau suatu alat ukur yang dapat mengukur apa yang ingin diukurnya. Selanjutnya mengapa dikatakan validitas karena bertujuan untuk menguji apakah tiap item atau instrumen benar-benar mampu mengungkapkan faktor yang akan diukur atau konsistensi internal tiap item alat ukur dalam mengukur suatu faktor. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang tentang variabel yang dimaksud (Arikunto, 2002).

Pengujian validitas dapat dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor responden pada skor aitem total skala penelitian yang digunakan. Validitas memiliki makna yaitu bergerak dari angka 0,00 sampai 1,00 dan batas minimum

koefisien korelasi sudah dianggap memuaskan jika $r = 0,30$ (Sugiyono, 2015).

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Variabel X

Corelation			
No Item Soal	Corrected Item-Total Correlation	Nilai Correlation	Keterangan
P1	.419	0,30	Valid
P2	.531	0,30	Valid
P3	.510	0,30	Valid
P4	.340	0,30	Valid
P5	.496	0,30	Valid
P6	.477	0,30	Valid
P7	.347	0,30	Valid
P8	.670	0,30	Valid
P9	.372	0,30	Valid
P10	.344	0,30	Valid

Hasil uji validitas pada metode bermain peran dalam tabel di atas menunjukkan bahwa dari 10 item yang ada, tidak ada satu pun yang dianggap tidak valid. Hal ini disebabkan karena semua item memiliki daya diskriminasi yang tinggi, yaitu di atas nilai $r = 0,30$. Dengan kata lain, semua

pertanyaan dalam skala problem based learning dinyatakan valid

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas variable Y

Corelation			
No Item Soal	Person Correlation	Nilai Correlation	Keterangan
P1	.401	0,30	Valid
P2	.704	0,30	Valid
P3	.612	0,30	Valid
P4	.605	0,30	Valid
P5	.364	0,30	Valid
P6	.454	0,30	Valid
P7	.341	0,30	Valid
P8	.508	0,30	Valid
P9	.364	0,30	Valid
P10	.469	0,30	Valid

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Hasil uji validitas pada keaktifan belajar dalam tabel di atas menunjukkan bahwa dari 10 item yang ada, tidak ada satu pun yang dianggap tidak valid. Hal ini disebabkan karena semua item memiliki daya diskriminasi yang tinggi, yaitu di atas nilai $r =$

0,30. Dengan kata lain, semua pertanyaan dalam skala problem based learning dinyatakan valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan SPSS 25. Derajat reliabilitas skala dapat dilihat berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 4.6
Kriteria Uji Reliabilitas

Kriteria	Koefisien Reliabilitas
Sangat reliable	>0,90
Reliabel	0,70-0,90
Cukup reliable	0,40-0,70
Kurang reliable	0,20-0,40
Tidak reliable	<0,20

(Sitorus, 2019)

Tabel 4.7
Hasil uji reliabilitas variabel x

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.779	10

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Berdasarkan hasil pengujian reabilitas pada variabel X, dapat disimpulkan bahwa item soal pada angket penelitian dinyatakan reliable karena *crombach alpha* variable X sebesar 0.799.

Tabel 4.8
Hasil uji reliabilitas variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.806	10

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Berdasarkan hasil pengujian reabilitas pada variabel Y, dapat disimpulkan bahwa item soal pada angket penelitian dinyatakan reliable karena *crombach alpha* variable Y sebesar 0.806.

3. Hasil Uji Normalitas

Salah satu syarat utama untuk menggunakan uji parametrik dalam penelitian adalah data harus mengikuti distribusi normal, sehingga perlu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh

dari hasil penelitian memiliki distribusi normal. Untuk melakukan uji normalitas data, salah satu metode yang dapat digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov.

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 25 melalui uji *kolmogrof smirnov test* dengan ketentuan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual berdistribusi tidak normal (Sugiyono, 2019). Tabulasi data asli dari hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Metode Bermain Peran	Keaktifan Belajar
N		22	22
Normal Parameters ^{a,} b	Mean	25.91	28.27
	Std. Deviation	3.741	3.906
Most Extreme	Absolute	.146	.164
	Positive	.127	.164

Differences	Negative	-.146	-.121
Test Statistic		.146	.164
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.127 ^c
a. <i>Test distribution is Normal.</i> b. <i>Calculated from data</i> c. <i>Lilliefors Significance Correction</i> d. <i>This is a lower bound of the true significance</i>			

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Berikut adalah kaidah pengujian tabel
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test:

- 1) Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $> 0,05$,
maka nilai residual berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $< 0,05$,
maka nilai residual tidak berdistribusi
normal.

Berdasarkan hasil analisis data di
atas dapat di simpulkan bahwa:

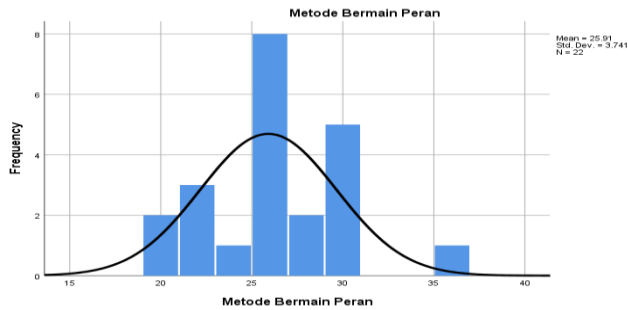
- 1) Variabel metode bermain peran 0,200
(X) pada tabel di atas menunjukkan
bahwa data tersebut berada pada sebaran
normal, karena diketahui nilai
signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ Maka
dapat disimpulkan bahwa nilai residual
variabel X berdistribusi normal.

- 2) Variabel keaktifan belajar 0,127 (Y) pada tabel di atas menunjukkan bahwa data tersebut berada pada sebaran normal, karena diketahui nilai signifikansi sebesar $0,127 > 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual variabel Y berdistribusi normal.

Selain itu, uji normalitas juga dapat dikenali atau dapat dideteksi dengan melihat persebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari histogram dari residualnya. Dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1) Data berdistribusi normal, dapat dikatakan jika data menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya.
- 2) Sebaliknya dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal apabila data menyebar jauh dari arah garis atau tidak mengikuti diagonal atau grafik histogramnya (Sugiyono, 2019).

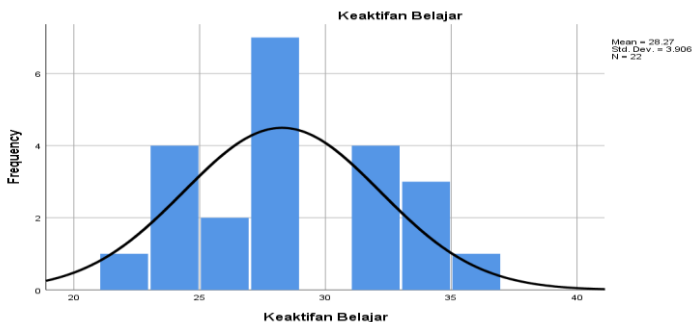
Gambar 4.1
Grafik Metode Bermain Peran



Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa data dari variabel X berdistribusi normal karena data (titik) menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya.

Gambar 4.2
Grafik Keaktifan Belajar



Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa data dari variabel X berdistribusi normal karena data (titik) menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya.

4. Hasil Uji Linearitas

Karena data penelitian ini mengikuti distribusi normal, analisis statistik parametrik digunakan untuk menguji hipotesis dengan menerapkan analisis linearitas. Analisis linearitas bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Hasil linearitas antara variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis linieritas metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik dikelas 5B MIN 2 Sinjai.

- a. Jika nilai Sig. Deviation From Linearity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara metode bermain peran terhadap keaktifan belajar.

- b. Jika nilai Sig. Deviation From Linearity $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara antara metode bermain peran terhadap keaktifan belajar.

Tabel 4.10
Uji Linearitas

			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
Keaktifan Belajar	Between	(Combined)	217,364	10	21,736	2,321	0,092
* Metode Bermian	Groups	Linearity	128,814	1	128,81	13,75	0,003
Peran					4	7	
		Deviation from	88,550	9	9,839	1,051	0,461
		Linearity					
	Within Groups		103,000	11	9,364		
	Total		320,364	21			

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Berdasarkan nilai signifikansi pada pada hasil analisis data diatas, diperoleh nilai *devitation from linearity sig* adalah 0,461 dari 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Metode Bermain Peran (X) dengan variabel Keaktifan Belajar (Y).

5. Hasil Uji Hipotesis

1) Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) (Sugiyono, 2019). Dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada kaidah berikut:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (Sugiyono, 2019).

H_0 : Metode bermain peran berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

H_1 : Metode bermain peran berpengaruh keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

Adapun hasil dari uji hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Analisis Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	11,118	4,724		2,353	0,029
Metode Bermian Peran	,662	,181	,634	3,667	0,002

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $t_{hitung} = 2,353$. Adapun t_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variable ditemukan sebesar $t_{tabel} 0,4227$ artinya $t_{hitung} 2,353 > 0,422$. Dapat kita lihat juga pada table diatas, menghasilkan nilai signifikan 0,002. Menunjukkan bahwa nilai signifikan $< 0,05$ atau $0,002 < 0,05$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh metode bermain terhadap keaktifan belajar. Ini juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti metode

bermain peran berpengaruh keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai.

2) Uji f

Uji f dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) dengan dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada kaidah berikut:

1. Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
2. Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (Sugiyono, 2019).

Tabel 4.12
Hasil Analisis Uji f

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	128.814	1	128.814	13.450	.002 ^b
	Residual	191.550	20	9.577		
	Total	320.364	21			
a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar						
b. Predictors: (Constant), Metode Bermain Peran						

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai $f_{hitung} = 13,450$. Adapun f_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan sebesar 0,4227 artinya, $f_{hitung} 13,450 > 0,4227$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai.

6. Besar Pengaruh

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat (Sugiyono, 2019). Adapun hasil uji koefesie determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Besar Pengaruh

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.634 ^a	.402	.372	3.095
e. Predictors: (Constant), X				
f. Dependent : Y				

Sumber : hasil analisis data dengan spss 25

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R^2=0,402$ dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan sebesar 0,402. Berdasarkan tabel kategorisasi pengujian, artinya metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai dengan besar pengaruh 40,2 %sedangkan sisanya ($100\% - 40,2 = 59,8\%$) dipengaruhi oleh aspek-aspek lain terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai.

C. Pembahasan Penelitian

Metode bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dalam metode ini, peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario atau situasi yang telah dirancang oleh guru. Melalui aktivitas ini, mereka tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis.

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Metode bermain peran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung dan kontekstual, sehingga memperkuat proses konstruktif tersebut (Rokhim et al., 2021) .

Penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran memberikan beberapa keuntungan signifikan. Pertama, metode ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara emosional dan intelektual. Ketika siswa terlibat dalam bermain peran, mereka merasa lebih bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat pasif dan membosankan.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara efektif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran. Metode ini menawarkan berbagai kelebihan yang dapat mendorong

partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan bermain peran, peserta didik diajak untuk meniru atau memerankan karakter tertentu sesuai dengan situasi yang telah disusun oleh guru. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam penerapan metode bermain peran, peserta didik dilibatkan secara langsung dalam situasi yang menyerupai dunia nyata atau skenario tertentu yang relevan dengan tema pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran tematik tentang lingkungan, peserta didik dapat memerankan peran sebagai penjaga taman, ahli lingkungan, atau bahkan sebagai komponen ekosistem tertentu. Keterlibatan aktif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis (Rohmah, 2015).

Metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dan dibuktikan oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum, tahun 2020 dengan judul “ Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah” . Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, dengan metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah (Ningrum, 2020).

Metode bermain peran dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan ini terlihat dari peningkatan partisipasi mereka dalam diskusi kelas, kemampuan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, serta kesediaan untuk berkontribusi dalam aktivitas kelompok. Selain itu, metode ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penerapan metode bermain peran harus direncanakan dengan baik. Guru perlu mempersiapkan skenario yang jelas, menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, dan

memberikan panduan yang cukup bagi peserta didik. Selain itu, refleksi dan diskusi setelah aktivitas bermain peran juga penting untuk memperkuat pemahaman dan mengevaluasi proses belajar yang telah berlangsung.

Secara keseluruhan, metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan (Ardani, 2021).

Metode Bermain Peran juga diteliti oleh penulis dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik di Kelas 5B MIN Sinjai”. Penelitian ini merumuskan dua hipotesis yaitu:

H_0 : Metode bermain peran tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

H_1 :Metode bermain peran berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan jumlah responden 22 orang didapatkan hasil penelitian yakni setelah dilakukan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,353$. Adapun t_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan t_{tabel} sebesar 0,4227 artinya artinya $t_{hitung} 2,353 > 0,422$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh metode bermain terhadap keaktifan belajar. Ini juga menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti metode bermain peran berpengaruh keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Uji hipotesis yang kedua adalah uji f, uji f dengan diperoleh nilai $f_{hitung} = 13,450$. Adapun f_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan sebesar 0,4227 artinya, $f_{hitung} 13,450 > 0,4227$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai.

Selain itu juga dilakukan uji besar pengaruh yang menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R^2 = 0,634$ dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan sebesar 0,402. Berdasarkan table kategorisasi pengujian, artinya metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai

dengan besar pengaruh 40,2 %sedangkan sisanya ($100\% - 40,2 = 59,8\%$) dipengaruhi oleh aspek-aspek lain terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B MIN 2 Sinjai seperti kondisi kelas, kualitas guru,ataupun kualitas media dan teknologi pembelajaran.

Jadi, dari beberapa pengujian menggunakan SPSS yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik dikelas 5B Min 2 Sinjai karena metode bermain peran meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Selain itu, metode ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat secara penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan 22 responden, nilai t_{hitung} sebesar 2,353 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 0,4227, serta nilai f_{hitung} sebesar 13,450 lebih besar dari f_{tabel} sebesar 0,4227, yang berarti terdapat pengaruh signifikan metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas 5B MIN 2 Sinjai. Selain itu, uji besar pengaruh menunjukkan koefisien determinasi sebesar 40,2%, sehingga 59,8% keaktifan belajar dipengaruhi oleh faktor lain seperti kondisi kelas, kualitas guru, ataupun kualitas media dan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat penuh dalam aktivitas pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan penelitian ini, maka peneliti dapat mengajukan saran beberapa hal yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada guru untuk menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran tematik.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan metode bermain peran terhadap keaktifan belajar peserta didik terkhusus pada pembelajaran dikelas yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, karena metode bermain peran terbukti memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

3. Bagi Siswa

Selalu aktif mengikuti pembelajaran sesuai instruksi guru, menanyakan hal-hal yang belum dipahami sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Agustianti, R., Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A. ni, Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhrum, F. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif. In *Tohar Media* (Issue Mi).
- Aisyah, N., & Mahdia, S. (2023). Penerapan Metode Stifin Dalam Memahami Gaya Belajar Siswa. *Pedagogika*, 4(Nomor 1), 29–45.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v14i1.2202>
- Al-afiah, A. K. (2023). *Penerapan Role Playing Pada Materi Cerita Fiksi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V Min 1 ponorogo*.
- Amar, M. F. (2024). Peran Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pendidik Dalam Menumbuhkan Self-Efficacy. *Aafiyah: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 1–13.
<https://edujavare.com/index.php/Aafiyah/issue/archive>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68.
<https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Ardani, A. A. M. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Mtematika di Sd Inpres I Nambaru*. 8(2), 210–216.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*

Praktek (Revisi 5). Rineka Cipta.

Hendracita, N. (2021). *Model Model Pembelajaran Sd*.

Ilsa, N. F., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran alam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.

Khairunnisa, K. (2020). *Pengaruh Pelaksanaan Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik dalam Pembelajaran Pai di Sman 10 gowa*.

Komalasari, E. (2022). Perilaku Pengasuhan Orang Tua di Era Digital. *Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>

Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2020). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting : Exhibition Industry 2020. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice*, 10(1), 142–152.

Laeliyah, N. (2020). *Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Aspek Bahasa Anak Kelompok B di Raudatul Athfal Perwanida 17 Tanggul Jember*.

Mariana, K. N., & Dikta, A. G. P. I. (2023). Penerapan Metode Role-Playing pada Mata Pelajaran Pkn di Sd Negeri Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 5(2), 7–14. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.163>

Marwiyanti, D. R. (2023). *Penerapan Metode Role Playing Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih di Mtsn 3 Talang Bakung Kota Jambi*. 53–54.

- Megawati, M. (2020). *Pada Pembelajaran Tematik Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (Ftik) Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palu.*
- Mirnawati, M. (2023). *Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar peserta didik pada tema 3 kelas v min 2 sinjai.*
- Munawir, M., Maulidah, E., & Dwiratnawati, Y. (2023). Optimalisasi Peranan Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 155–167.
- Nababan, D., & Sipayung, C. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (Ctli). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Ningrum, C. D. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah.*
- Ningsih, A. D., Nurhasanah, N., & Fadillah, L. (2019). *Efektifitas Pembelajaran di Luar Kelas Dalam Pembentukan Sikap Percaya Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa di Kelas V Sdn 190 Cenning.* 4(2), 1–12.
- Nur, N., & Nugraha, M. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Steam Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Ra Al-Manshuriyah Kota Sukabumi. *Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 73–93. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i5.158>
- Nurfauzi, Y., Risnawati, R., & Suwarna, M. D. (2023).

Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>

Nurhasanah, N., Hasmiati, H., & Mawaddah, W. (2022). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Goggle Classroom pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(1), 85–93.

Nurhayati, R. (2022). *Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. 2(3), 126–134.

Nurhayati, R., Dana, N. H., & Oktavianty, N. (2023). Pendampingan Pengembangan Keterampilan Bertanya Siswa. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.2274>

Nurhayati, R., Hasmiati, H., Ningsih, Andra, D., Qadrianti, L., Islamiah, N., Kadir, M., Ahmad, Akmal, N., & Nur, O. (2024). *Konsep Peeragogy Untuk Pembelajaran Pai Yang Bermakna di Sekolah Dasar*. 9(1), 25–32.

Nurhayati, R., Sudirman, P., Qadrianti, L., Islamiah, N., Hidayat, I., & Amal, M. (2023). *Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan Guna Menumbuhkan Motivasi Belajar di MTs Muhammadiyah Balangnipa*. 2(1), 58–64.

Nurhuda, A. A., Alindra, A. L., Rahmawati, A., & Nurainun, D. (2024). *Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. 8, 310–319.

Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii

- Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Priscilla, C., & Yudhyarta, D. Y. (2021). *Implementasi Pilar-Pilar Pendidikan Unesco*. 2(1), 64–76.
- Rahman, H. (2020). Strategi dan Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas X Sma Negeri 2 Sinjai. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 1(1), 71–82. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v1i1.406>
- Ridwan, R. (2021). *Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H Mts Darul huda Mayak*.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rohmah, Z. N. (2015). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Sdn Ngadiluwih Usaha Kediri*.
- Rokhim, A., Alfiah, L. N., Ayu, I., & Wulandari, I. (2021). *Teori-Teori Belajar*. 9(1), 15–22.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sen, S., & Yusro, R. H. (2023). *Instrumen dan Teknik*

Pengumpulan Data. 0220938.

- Sitorus, E. H. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Di Smp Negeri 6 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 5(1), 12–36.
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Tentang Jati Diri (Talking About Self) Melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X Mipa.1 Sman 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157–176. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.50>
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang, R. 2003. (2003). *Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan. 1116/MENKE(4), 1–22.* <https://www.jstor.org/stable/40971965> REFERENCES
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Yasin, M., & Baresi, I. S. (2024). *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kreatif*.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN

NO	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor butir pernyataan	Jumlah
1	Metode bermain peran	1. Metode bermain peran membuat peserta didik lebih aktif karena peserta didik melakukan drama yang membuat mereka lebih tertang untuk belajar dengan teks drama yang sesuai dengan materi pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2 2. Metode bermain peran mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10	10 nomor

		3. Metode bermain peran mampu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.		
2	Keaktifan belajar	1. Perasaan senang mengikuti pembelajaran pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. 2. Terlibatnya peserta didik mengikuti pembelajaran pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. 3. Adanya ketertarikan mengikuti	11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20	10 nomor

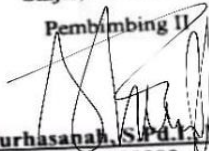
		pembelajaran pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. 4. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.		
--	--	--	--	--

Sinjai, 16 Juli 2024

Pembimbing I


Dr. Hasmiati, M.Pd.I
NIDN. 2114108701

Pembimbing II


Nurhasanah, S.Pd.I, M.Pd.
NIDN. 2111089202

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI


Dr. Hasmiati, M.Pd.I
NBM: 1065435

Lampiran 2: Instrumen Penelitian

METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEKATIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS 5B MIN 2 SINJAI

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN

Nama :

A. Petunjuk umum

1. Angket ini untuk penelitian semata-mata dan sama sekali tidak berpengaruh pada diri anda.
2. Kesiediaan dan kejujuran anda dalam mengisi angket ini sangat membantu dalam penelitian.

B. Petunjuk pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai statement yaitu dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia.
2. Diharapkan anda dalam menjawab angket ini dengan sejujurnya.

Keterangan :

- a) SS (Sangat Setuju) dengan bobot nilai 4
- b) S (Setuju) dengan bobot nilai 3
- c) TS (Tidak Setuju) dengan bobot nilai 2
- d) STS (Sangat Tidak Setuju) dengan bobot nilai 1

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Perhatian saya lebih tertuju pada guru yang menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
2	Saya belajar dengan menerapkan metode bermain peran hanya untuk belajar tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
3	Saya menyukai metode bermain				

	peran pada pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. karena di dalamnya kita bisa berinteraksi dengan memerankan peran				
4	Saya senang belajar menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. Karena adanya peran yang diperankan pada dialog drama				

	masing-masing tokoh.				
5	Saya suka memperhatikan guru yang menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
6	Metode bermain peran membantu saya menyukai pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
7	Metode bermain peran membantu saya menyerap dan memahami				

	pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
8	Saya menyukai metode bermain peran pada pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. karena saya lebih mudah menangkap makna dari pembelajaran tersebut.				
9	Metode bermain peran membuat saya mudah berdiskusi pada pembelajaran tematik pada				

	Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
10	Metode bermain peran membuat saya aktif dalam pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				

ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR

Nama :

A. Petunjuk umum

3. Angket ini untuk penelitian semata-mata dan sama sekali tidak berpengaruh pada diri anda.
4. Kesiediaan dan kejujuran anda dalam mengisi angket ini sangat membantu dalam penelitian.

B. Petunjuk pengisian

3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai statement yaitu dengan memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia.
4. Diharapkan anda dalam menjawab angket ini dengan sejujurnya.

Keterangan :

- e) SS (Sangat Setuju) dengan bobot nilai 4
- f) S (Setuju) dengan bobot nilai 3
- g) TS (Tidak Setuju) dengan bobot nilai 2
- h) STS (Sangat Tidak Setuju) dengan bobot nilai 1

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita				

	sub tema 2. dengan perasaan gembira dan senang				
2	Saya tidak memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
3	Pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2. sulit bagi saya karena pembelajaran dijelaskan dengan teks yang panjang				

4	Saya tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
5	Tugas yang diberikan guru membuat saya tidak tertarik belajar tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
6	Lebih menyenangkan untuk bermain daripada mengikuti pembelajaran atau bimbingan pada tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam				

	Kehidupan kita sub tema 2.				
7	Saya tidak belajar materi tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
8	Saya berbicara dengan teman lain ketika dijelaskan materi tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
9	Saya tidak senang ketika pembelajaran tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				

10	Saya kurang aktif ketika berdiskusi kelompok pada tematik pada Tema 7, Peristiwa dalam Kehidupan kita sub tema 2.				
----	---	--	--	--	--

Lampiran 3: Hasil Instrumen Penelitian

HASIL ANGKET VARIABEL X (METODE BERMAIN PERAN)

NO	RESPONDEN	ITEM SOAL										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A.MUH FADIL SAPUTRA	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	35
2	AHMAD FAUZAN	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	27
3	AIRIN SALSABILA	3	2	4	2	2	1	1	2	1	2	20
4	AZZAH JANETA	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	23
5	EGI SAPUTRA	4	4	2	2	1	2	1	2	1	1	20
6	GALANG SAPUTRA	4	4	4	2	1	2	4	2	1	1	25
7	ILLAIYA MUDFADILLAH	4	4	4	2	1	2	4	2	1	1	25
8	M. ADE FHARID	4	4	4	2	1	2	1	2	1	1	22
9	MUH.AFDAL	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	26
10	MUH.BADAI AIDIL ADHA	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	30
11	MUH.FAHDAR	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	21
12	MUH YUSUF MUSSAGANI	2	3	3	2	2	3	2	4	2	3	26
13	MUH FAJAR FADIK	2	3	3	4	4	2	1	2	2	3	26
14	MUHAMMAD	2	4	1	2	4	3	1	3	2	4	26

	RIZKY											
15	NOVI APILIA	4	3	2	4	2	2	1	2	2	4	26
16	RAISYA FORTUNA	2	1	1	2	4	3	1	4	1	2	21
17	RASTI ANANDA SAPUTRI	3	2	4	3	4	4	3	2	3	1	29
18	RATIH	3	2	4	2	3	4	3	3	3	2	29
19	RAIFAH AZ-ZAHRAH	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	29
20	TAUFAN M.A	2	2	4	4	3	2	3	3	2	3	28
21	WANDI ARFANDI	4	2	4	3	4	4	3	2	3	1	30
22	YASMIN PUTRI AMALIA	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	26
		68	65	68	58	58	54	51	57	43	48	570

HASIL ANGKET VARIABEL Y (KEAKTIFAN BELAJAR)

NO	RESPONDEN	ITEM SOAL										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A.MUH FADIL SAPUTRA	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	35
2	AHMAD FAUZAN	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	34
3	AIRIN SALSABILA	2	2	1	4	4	2	4	2	4	2	27
4	AZZAH JANETA	2	2	2	2	2	3	2	3	4	4	26
5	EGI SAPUTRA	1	2	2	3	4	2	3	1	4	2	24
6	GALANG SAPUTRA	1	2	2	2	4	2	3	1	4	2	23
7	ILLAIYA MUDFADILLA H	1	2	2	2	4	2	3	1	4	2	23
8	M. ADE FHARID	1	2	2	4	2	3	1	4	2	2	23
9	MUH.AFDAL	4	3	2	4	4	2	4	2	4	3	32
10	MUH.BADAI AIDIL ADHA	2	2	2	3	2	2	3	4	4	4	28
11	MUH.FAHDAR	2	1	2	1	2	2	3	2	4	3	22
12	MUH YUSUF MUSSAGANI	3	3	3	1	2	2	4	4	4	2	28
13	MUH FAJAR FADIK	2	3	4	4	3	2	3	2	2	3	28

14	MUHAMMAD RIZKY	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	31
15	NOVI APILIA	2	3	4	4	3	2	3	4	1	2	28
16	RAISYA FORTUNA	2	3	4	4	3	2	3	4	4	2	31
17	RASTI ANANDA SAPUTRI	3	4	3	4	4	2	4	2	3	4	33
18	RATIH	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	32
19	RAIFAH AZ-ZAHRAH	3	3	3	3	2	1	3	3	2	4	27
20	TAUFAN M.A	3	2	3	4	4	4	2	2	2	2	28
21	WANDI ARFANDI	3	4	3	4	4	2	4	2	3	4	33
22	YASMIN PUTRI AMALIA	2	3	3	3	3	2	2	2	2	4	26
		52	60	60	68	67	51	67	60	73	64	622

Lampiran 4: SK. Pembimbing Skripsi

 UAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN		FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN				
SURAT KEPUTUSAN NOMOR: 706.DI/III.3.AU/F/KEP/2023						
TENTANG DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2023/2024						
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN						
Menimbang	:	1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan. 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.				
Mengingat	:	a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah. b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan. e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah. f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.				
Memperhatikan	:	1. Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024. 2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 293.R/III.3.AU/F/KEP/2023 tanggal 02 Desember 2023 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.				
MEMUTUSKAN						
Menetapkan	:	Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.				
Pertama	:	Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Pembimbing I</th> <th style="text-align: center;">Pembimbing II</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Dr. Hasmiati, M.Pd.I.</td> <td style="text-align: center;">Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.</td> </tr> </tbody> </table>			Pembimbing I	Pembimbing II	Dr. Hasmiati, M.Pd.I.	Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing I	Pembimbing II					
Dr. Hasmiati, M.Pd.I.	Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.					
untuk penulisan skripsi mahasiswa: Nama : Reski Aulia Jamil NIM : 200104013 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Judul Skripsi : Evaluasi Formatif Sumatif Dalam Pembelajaran Terpadu Di Kelas 5B MIN 2 Sinjai						
Kedua	:	Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.				
Ketiga	:	Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.				
Keempat	:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.				



UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 05 Jumadil Akhir 1445 H
18 Desember 2023 M

Dekan,

Dr. H. Akdir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

Lampiran 5: Surat. Ket Perubahan Judul



SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Nama : Reski Aulia Jamil
NIM : 200104013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

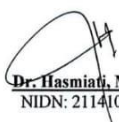
Menyatakan bahwa telah melakukan perubahan judul proposal skripsi dengan perubahan berikut:

Judul Awal : Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik di kelas 5A MIN 2 Sinjai
Judul Sekarang : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik di kelas 5A MIN 2 Sinjai

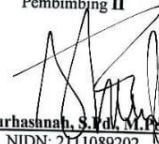
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Sinjai, 16 Juli 2024

Pembimbing I


Dr. Hasmiati, M.Pd.I
NIDN: 2114108701

Pembimbing II


Nurhashnah, S.Pd., M.Pd.
NIDN: 2111089202

Mengetahui Ketua Prodi PGMI


Dr. Hasmiati, M.Pd.I
NBM: 1063435

ampiran 6: Dokumentasi

Gambar 6.1 pengisian angket oleh peserta didik kelas 5B



Gambar 6.2 pengisian angket oleh peserta didik kelas 5B



Lampiran 7: Surat Izin Penelitian



**UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Nomor : 433.D1/III.3.AU/F/2024
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai 13 Muharram 1446 H
10 Juli 2024 M

Kepada Yang Terhormat

Kepala MIN 2

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Reski Aulia Jamil
NIM : 200104013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5B MIN 2 Sinjai".
Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian Di MIN 2 Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Kepala Kementerian Agama Kab. Sinjai

Lampiran 8: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 SINJAI

Jalan Shalat Riyadi No. 6 Kel. Lappa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai Sul-Sel 7192614

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-119/MI.21.19.01/PP.004/07/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asti Yuliarni, S.Pd.I., M.Pd
NIP : 19751124 199903 2 005
Jabatan : Kepala Madrasah

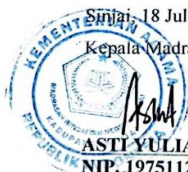
Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Reski Aulia Jamil
NIM : 200104013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai”

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sinjai, 18 Juli 2024

Kepala Madrasah

ASTI YULIARNI, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 19751124 199903 2 005

Lampiran 9: Surat Keterangan Keabsahan Abstrak



UIAD
UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

LEMBAGA BAHASA



SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK

Nomor:010.L4/III.3.AU/A/KET/2025

Lembaga Bahasa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, dengan ini menyatakan bahwa abstrak yang berjudul:

“Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai”

dengan identitas pemilik:

Nama : RESKI AULIA JAMIL
NIM : 200104013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diterjemahkan dan direvisi oleh LEMBAGA BAHASA Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan dinyatakan LAYAK untuk dipublikasikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 13 Rajab 1446 H
13 Januari 2025 M

Ketua Lembaga Bahasa,

DR. AMRAN AR. S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 12301191

Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai
Telp. 082291930870 Kode Pos. 92612

✉ ftikuiad@gmail.com

📍 UIAD Sinjai Official

📱 [ftikuiad](#)

🌐 [uiad_sinjai](#)

📞 [ftikuiadsinjai](#)

🌐 www.ftik.uiad.ac.id

Lampiran 10: Surat Keterangan Hasil Turnitin



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Sehubungan dengan kewajiban Tes **Turnitin** dengan **Similarity Check** minimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa, dengan ini Lembaga Perpustakaan UIAD Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : Reski Aulia Jamil
Nim : 200104013
Prodi : PGMI
File : Skripsi
Status : Lulus dengan 22% Similarity Check

Adalah benar telah dilakukan **Similarity Check** dan **Lulus** sebagaimana data terlampir, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 13 Januari 2025
Kepala Perpustakaan



Irwan Setiawan, S.I.P., M. I. Kom
NBM : 1341989

f

BIODATA PENULIS



Nama : Reski Aulia Jamil
NIM :200104013
Tempat/TGL.Lahir : Sinjai, 05 Januari 2001
Alamat : Jalan Ranggong Dg. Romo
No.89
Pengalaman Organisasi : -
Riwayat Pendidikan
 1. SD : SDN 104 Kalaka
 2. SMP : SMPN 7 Sinjai
 3. SMA : SMKN 1 Sinjai
Handphone : 085705191058
Email :
reskiauliajamil1711@gmail.com
Nama Orang Tua
 1. Ayah : Jamil Dafid
 2. Ibu : Hasni

Perpustakaan UIAD

RESKI AULIA JAMIL - 200104013

 PERPUS
 Perpustakaan
 LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V



Document Details

Submission ID
trn:oid::1.3128434282

56 Pages

Submission Date
Jan 13, 2025, 1:51 PM GMT+8

11,527 Words

Download Date
Jan 13, 2025, 2:02 PM GMT+8

75,105 Characters

File Name
RESKI_AULIAA_JAMIL.docx

File Size
291.8 KB

22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 21% Internet sources
- 10% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)



Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.