

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAY BERBASIS MEDIA CAPCUT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPS TERPADU KELAS VIII DI SMP NEGERI
1 TUHEMBERUA

By Onema Berkat Yudikasih Gea

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* BERBASIS MEDIA
CAPCUT⁷⁵ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU
KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA**

RANCANGAN PENELITIAN



Diajukan Dalam
Forum Seminar Rancangan Penelitian

Oleh:
ONEMA BERKAT YUDIKASIH GEA
NIM. 209901042

⁶⁹
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peradaban sebuah bangsa ditandai dengan peningkatan kualitas pendidikan yang berwujud pada sumber daya manusia (SDM) yang handal baik *softskill* maupun *hardskill*. Pendidikan merupakan sebuah tolak ukur kemajuan serta jalan kesuksesan sebuah negara dalam pembangunan bangsa. Berdasarkan UU No 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang baik, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Husamah, Restian, & Widodo, (2019: 30-31) mengatakan “ pendidikan adalah perubahan tata laku dan sikap individu atau kelompok orang dalam usahanya mendewasakan manusia lewat pelatihan dan pengajaran”.

Pendidikan merupakan komponen esensial yang dapat mempengaruhi aspek kehidupan dan memberi kontribusi besar agar individu mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya, sehingga kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi. Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya, melalui tahapan pengajaran, pelatihan dan penelitian (Sari, 2021:1). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang menjadi komponen esensial bagi individu dalam menjalani kehidupannya, dengan rasio seimbang antara *softskill* dan *hardskill* sehingga membentuk manusia yang seutuhnya.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang baik dan efektif. Upaya peningkatan mutu pendidikan yang bagus adalah pendidik memahami apa yang dipelajari dan dapat diterapkan di kehidupan nyata. Oleh karena itu, pendidik dituntut memiliki pengetahuan yang inovatif, agar proses pembelajaran tidak berpusat pada guru (*teacher center approach*), tetapi diharapkan peserta didik lebih aktif (Kristin, 2018: 172).

Guru merupakan subjek yang paling penting dalam proses pembelajaran. Pandangan masyarakat tentunya menilai bahwa guru merupakan orang yang mengabdikan dirinya di bidang pendidikan. Peran ini menuntut transformasi dalam manajemen kelas, penggunaan strategi mengajar, maupun perilaku dan karakteristik dalam mengelola proses pembelajaran (Rofa'ah, 2016:5). Subjek yang menjadi sasaran dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik. M.Nurul Huda dalam (Maulani & dkk, 2024:124) menjelaskan bahwa siswa merupakan unsur terpenting yang menerima pembelajaran.

Tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Karena setiap individu terdapat perbedaan kemampuan dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, guru dituntut harus memiliki strategi, agar tujuan pembelajaran yang disampaikan sejalan dengan kemampuan siswa. “Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif, efisien, dan tepat pada tujuan yang diharapkan” (Johar & Hanum, 2021:108).

Proses pembelajaran bergantung pada model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang merupakan komponen penting berjalannya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang disajikan oleh guru, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan, (Isorak'atun & Rosmala, 2021:35). Era globalisasi dan kemajuan teknologi yang begitu pesat akan mempengaruhi cara belajar peserta didik dan metode ajar seorang pendidik. Terdapat tuntutan yang harus dilakukan supaya siswa tidak merasa bosan dan malas untuk belajar, seperti membuat kelas tidak kaku, aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kegiatan magang 3 di SMP Negeri 1 Tuhemberua, ditemukan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi dalam pembelajaran jarang diterapkan sehingga minat, motivasi aktifitas dan hasil belajar siswa rendah. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai IPS Terpadu kelas VIII yang berjumlah 32 siswa yang tuntas hanya 21 siswa, artinya tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sebesar 65 % sebelum dilaksanakan remedial. Pembelajaran yang efektif memuat aspek umpan balik, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberi ruang kepada siswa untuk

mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan keterampilan siswa (Mustaqim & Kurniawan, 2017:36-37). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif adalah model pembelajaran *role play*.

Model *role play* adalah suatu model yang berlandaskan pada individu dan kelompok dalam memecahkan suatu masalah. Rustaman dalam (Isorak'atun & Rosmala, 2021:162) berpendapat bahwa “pembelajaran dengan menerapkan *role play* atau bermain peran adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara seolah-olah berada dalam situasi, untuk memperoleh suatu pemahaman tentang konsep”. Jadi, model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengekspresikan suatu peristiwa yang telah disusun sesuai dengan skenario yang ada, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Penelitian Arleni Tarigan, 2016:102 menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari kecamatan Ukui, dengan jumlah siswa 18 orang. Penelitian Hasan Basri, 2017:52 memperoleh hasil pembelajaran dengan menggunakan *role play* dapat mendukung pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sastra Wijaya (2020:16), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD Negeri 1 Walantaka.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Hamka 2018 (Nurfadhillah, 2021) mengatakan bahwa “media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Jenis-jenis media pembelajaran yang diketahui sekarang ini adalah *audio*, *visual* dan *audio-visual*. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, akan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Salah satu produk teknologi saat ini bisa digunakan adalah media pembelajaran *audio-visual* berbasis *capcut*.

Media *capcut* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pada *software android* dan *personal computer* (PC) yang terdapat di *play store*. Aplikasi ini dapat digunakan oleh kalangan pemula dan profesional. Aplikasi *capcut* menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek baik, (Ispratiwi & Mellisa, 2023:40-41). Penelitian Ispratiwi & Mellisa, (2023:39-45) menjelaskan bahwa video kultur jaringan berbasis *capcut* layak sebagai media pembelajaran. Ditandai penilaian ahli dengan kriteria sangat valid untuk aspek isi, bahasa, pemrograman dan media pembelajaran. Dengan demikian video kultur jaringan berbasis *capcut* dapat diimplementasikan atau diujicoba di mata kuliah kultur jaringan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik mengkaji permasalahan tersebut secara ilmiah dengan judul : '**Penerapan Model Pembelajaran *Role Play* Berbasis *Capcut* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tuhemberua**'.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* tidak pernah digunakan dalam materi Pelaku Ekonomi
- 1.2.2 Tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sebesar 65 % sebelum dilaksanakan remedial.
- 1.2.3 Hasil belajar siswa tidak tuntas.
- 1.2.4 Minat, motivasi dan aktifitas belajar siswa masih rendah
- 1.2.5 Pembelajaran didominasi oleh guru (*teacher center approach*).
- 1.2.6 Penggunaan media berbasis aplikasi masih jarang direncanakan/dirancang dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, yang menjadi batasan masalah penelitian adalah :

- 1.3.1 Model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* tidak pernah digunakan dalam materi Pelaku Ekonomi
- 1.3.2 Hasil belajar siswa tidak tuntas.

70

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagaimana penerapan model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi pokok pelaku ekonomi di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua?
- 1.4.2 Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua?
- 1.4.3 Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua?

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap karya ilmiah dan penelitian memiliki tujuan, untuk itu tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi pokok pelaku ekonomi di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua.
- 1.5.2 Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua.
- 1.5.3 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua.

100

1.6 Kegunaan Penelitian

- 1.6.1 Kegunaan bagi sekolah yaitu, sebagai bahan informasi kepada kepala sekolah dalam melaksanakan supervisi kepada guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.
- 1.6.2 Kegunaan bagi guru yaitu sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam mempersiapkan diri untuk melaksanakan tugas secara profesional.

- 1.6.3 Kegunaan bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan dan melatih peneliti dalam melaksanakan tugas sebagai calon guru yang profesional pada masa akan datang.
- 1.6.4 Kegunaan bagi rekan mahasiswa yaitu sebagai bahan referensi untuk penelitian yang relevan pada masa akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Role Play*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Play*

Model pembelajaran merupakan semua bentuk penyajian materi yang telah disusun secara sistematis, mencakup seluruh kegiatan yang dilakukan guru serta sarana dan prasarana yang digunakan secara langsung ataupun tidak langsung. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar (Ponidi, Dewi, & dkk, 2021:10). Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yaitu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Model pembelajaran *role play* merupakan model yang mengembangkan imajinasi dan daya khayal siswa untuk menguasai pelajaran yang telah disampaikan. Peserta didik ditugaskan untuk mengekspresikan dengan pemahaman sendiri tentang pembelajaran yang dipelajari. Salah satu tokoh yang memelopori model *role play* adalah George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran (*role play*) dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran sosial melalui keterlibatan spontan disertai dengan analisis permasalahan kehidupan nyata (Tarigan, 2016:104).

Model pembelajaran *role play* adalah pemeranan suatu tokoh atau benda, dimana siswa dibiasakan bermain peran berdasarkan skenario tertentu dengan mengoptimalkan imajinasi dan penghayatan, sehingga siswa bertindak laku seperti tokoh atau benda yang ditirukan (Maulana, 2023:58). Model *role play* adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian (Yulianto, et al, 2020:99). Model pembelajaran *role play* adalah model yang melibatkan peserta didik dalam berperan sebagai karakter tokoh tertentu sesuai skenario yang telah ditentukan. (Leuwol, et al 2023:166).

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role play* adalah pembelajaran yang disusun secara sistematis,

menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan perasaan sesuai skenario yang ditentukan dengan prinsip membantu membentuk jiwa sosial siswa dalam menyelesaikan masalah.

b. Manfaat Pembelajaran *Role Play*

Lestari & Sucipto, 2022:117 menjelaskan beberapa manfaat dari model pembelajaran *role play* yang akan dibahas di bawah ini:

1. Bagi Siswa

- a) Belajar menggunakan model *role play* membuat peserta didik berani dalam berpendapat. Walaupun pendapat yang diberikan peserta didik tidak sepenuhnya benar, namun dalam segi keberanian bermain peran bisa disebut sebagai pembelajaran yang memberikan kontribusi.
- b) Metode *role play* dilakukan untuk meningkatkan kesadaran terhadap hubungan yang diperankan dalam kehidupan sosial yang sebenarnya. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa empati peserta didik terhadap isu sosial yang ada.
- c) Model pembelajaran *role play* memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Sebagai kegiatan kelompok, bermain peran mudah dipahami oleh peserta didik karena melibatkan dirinya dalam situasi pembelajaran.
- d) Model pembelajaran *role play* membuat peserta didik menjadi perhatian terhadap proses pembelajaran. Selain itu siswa menjadi akrab dengan teman satu kelas, sehingga menumbuhkan semangat belajar dan sikap ketergantungan antar individu.

2. Bagi Guru

- a) Metode pembelajaran *role play* dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi yang dilakukan.
- b) Metode pembelajaran *role play* menumbuhkan kemampuan tenaga pengajar dalam mengembangkan kegiatan belajar yang nyaman. Guru lebih leluasa menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik minat terhadap model pembelajaran yang diterapkan, pengamat dan peserta didik lainnya. Suasana belajar yang aktif dicirikan dengan

keterbukaan dan kesediaan peserta didik dalam berpendapat, bertanya dan menjawab berbagai persoalan.

- c) Model pembelajaran *role play* dapat menumbuhkan kemampuan tenaga pengajar untuk selalu konsisten dengan tujuan pembelajaran maupun pokok pembahasan yang disampaikan. Pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa, guru berkontribusi besar dalam menyesuaikan alur kegiatan sesuai dengan capaian pembelajaran.
- d) Dari segi kemampuan evaluasi hasil, pembelajaran terhadap model *role play* tidak menumbuhkan beberapa pengaruh yang cukup berarti. Guru dapat memberikan evaluasi yang konkrit sesuai dengan penyajian yang dilakukan peserta didik tanpa berpedoman pada bahan ajar.

Totalitas dalam aktivitas bermain peran merupakan hal yang diutamakan, sehingga peserta didik yang ikut dalam proses kegiatan *role play* akan memperoleh manfaat, baik langsung maupun tidak langsung. Manfaat langsung adalah perubahan perilaku peserta didik yang pendiam menjadi lincah, percaya diri, dan berani tampil di depan teman-temannya atau gurunya. Adapun manfaat tidak langsung berupa efek berakting akibat proses eksplorasi secara total. Contohnya, jika anak memerankan sebagai pedagang, maka anak secara tidak langsung belajar untuk berjualan, jual beli, jadi pembeli, dan sebagainya, (Rahmi, 2021: 4).

c. Prosedur Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Play*

Penerapan model pembelajaran *role play* yang berkualitas tergantung pada implementasi yang dilakukan. Uno dalam Oktifa (2022), langkah-langkah dalam melaksanakan model *role play* terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya adalah:

1. Persiapan atau pemanasan

Guru menjelaskan kepada siswa permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

2. Memilih pemain/pemeran drama

Guru memilih siapa saja yang akan menjadi pemain atau pemeran dalam drama, siswa dan guru dapat melakukan musyawarah.

3. Mendekorasi panggung (ruang kelas)

Guru mengarahkan peserta didik yang lain untuk mendekorasi ruangan kelas sebagai tempat permainan peran.

4. Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer)

Guru menunjuk peserta didik yang berperan sebagai pengamat *role play*.

5. Memainkan peran

Peserta didik melakukan perannya masing-masing sesuai dengan alur narasi.

6. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran yang dilakukan.

7. Bermain peran ulang

Siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran kembali setelah melakukan diskusi dan evaluasi.

8. Diskusi dan evaluasi

Diskusi dan evaluasi yang kedua, guru dapat mengarahkan pada realita kehidupan nyata.

9. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

Setelah peserta didik melakukan evaluasi antara cerita dan fakta, guru dan siswa berbagi pengalaman tentang topik model *role play* yang telah dilakukan.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Play*

Lestari & Sucipto, 2022:116 terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada model pembelajaran *role play* menurut para ahli sebagai berikut:

1. Kelebihan model *role play*:

- a) Peserta didik terlatih dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diperankan. Peserta didik harus memahami alur cerita, dan tokoh/aktivitas yang diperankan. Oleh karena itu, ingatan peserta didik tentu harus kuat dan tajam,
- b) Peserta didik berlatih untuk melakukan inisiatif dan kreativitas.
- c) Bakat yang dimiliki peserta didik dapat ditumbuhkan melalui kegiatan seni drama di sekolah,

- d) Dibutuhkan kerjasama para pemain,
- e) Peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dengan sesamanya,
- f) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina melalui bahasa yang lebih baik supaya mudah dipahami,
- g) Bermain peran (*role play*) merupakan kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.

2. Kelemahan model *role play*:

- a) Siswa yang tidak bermain peran menjadi tidak aktif dalam pembelajaran,
- b) Memerlukan waktu yang cukup banyak,
- c) Lokasi yang diperlukan cukup luas,
- d) Kelas lainnya terganggu ketika permainan peran dilakukan.

2.1.2 Media *Capcut*

A. Pengertian *Capcut*

Media sosial merupakan salah satu wadah konten visual yang meningkat saat ini. Kemampuan membuat dan mengedit video sangat penting untuk berkontribusi dalam perkembangan IPTEK di era ini. *Capcut* salah satu aplikasi yang sedang populer dikalangan masyarakat. *Capcut* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pada *software android* atau *personal computer* (PC) yang terdapat di *play store* (Ispratiwi & Melisa, 2023: 40).

Capcut adalah pengedit video gratis yang kekinian dan banyak digunakan oleh editor dan kreator untuk menciptakan sebuah video yang menarik (Rahman, 2023:220). Aplikasi ini tersedia dalam versi *desktop,web*, dan *android* yang terdapat di *play store*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Capcut* adalah sebuah aplikasi pembuat dan pengedit video, dengan fitur-fitur yang mudah untuk dioperasikan dalam membantu aktivitas konten profesional dan pemula.

B. Fitur-Fitur *Capcut*

Capcut merupakan aplikasi pengedit video dengan fitur-fitur yang telah ditawarkan disetiap menu. Berikut unsur yang terdapat dalam aplikasi *capcut* berdasarkan versi *android* sebagai berikut:

1. Fitur Edit

Sebelum mengedit video kita akan menemukan kata “edit” pada menu utama pengeditan video. Fitur ini terdiri dari membagi *klip*, mengatur

kecepatan *klip*, memberikan animasi, menghapus *klip*, menyempurnakan dan memisahkan suara, mengatur volume *klip*, menghapus latar belakang, filter dan penyesuaian kecerahan *klip*.

2. Fitur Audio

Video yang akan diedit bisa ditambahkan dengan suara, seperti audio, rekaman dan nyanyian dari perangkat *android*.

3. Fitur Teks

Menambahkan teks dalam video bisa dilakukan di aplikasi *capcut*, seperti memberikan nama, angka serta keterangan tentang video yang akan diedit.

Selain fitur di atas, banyak unsur yang dapat kita temukan di aplikasi *capcut* seperti menghapus latar belakang, memberikan *filter* pada *klip*, memberikan *stiker*, mengatur rasio bingkai video dan lain sebagainya. Oleh karena itu, aplikasi *capcut* sangat berguna untuk membantu para guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif, dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar.

2.1.3 Hasil Belajar

A. Pengertian Hasil Belajar

Seiring berkembangnya zaman belajar merupakan sesuatu aktivitas yang sangat penting untuk bisa bertahan dalam menjalankan kehidupan di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini. Hamalik (2001:37) mengartikan “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Winkel (2001:36) mengartikan “belajar merupakan aktivitas manual ataupun kejiwaan yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan serta pemahaman nilai sikap, perubahan yang bersifat konstan dan bermakna”.

Purba (2005:2) mengartikan belajar adalah suatu proses mental yang terjadi dalam benak seseorang yang melibatkan proses berpikir dan terjadi melalui pengalaman-pengalaman belajar yang didapat oleh orang yang belajar melalui reaksi terhadap lingkungan dimana dia berada, sehingga terjadi perubahan perilaku di dalam diri orang atau individu yang belajar.

Sudjana (2008:5) berpendapat bahwa “belajar adalah suatu perubahan yang bersifat permanen dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil praktis atau latihan”.

67 Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung untuk membentuk individu, menghasilkan perubahan dalam melakukan aktivitasnya ke jenjang yang lebih baik seperti 96 perubahan tingkah laku, pengetahuan dan pengalaman yang meningkat. Perubahan tingkah laku dalam perubahan relatif lama dan dapat diamati melalui usaha dan orang dewasa yang bisa memfasilitasi individu dalam belajar. 20 Perubahan tersebut tampak di dalam sebuah prestasi belajar yang diraih oleh siswa terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan oleh guru, yang 24 sering disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari individu tertentu, serta interaksi aktif dan baik dengan tempat dia berada. 38 Menurut Oemar Hamalik hasil belajar dapat dideskripsikan pada perubahan tingkah laku orang tertentu. Winkel menjelaskan pengertian dari hasil belajar adalah suatu skill yang berasal dari dalam diri seorang sehingga tindakannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. 12 Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah menerima pembelajaran dari guru di sekolah dan kelas tertentu. (Nurrita, 2018:175) 112

50 Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil kemampuan peserta didik berupa penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan indikator perubahan pada diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. 98

9 B. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Purwanto dalam (Mirdanda, 2018:36), menyatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah terbagi dalam dua bagian yaitu, faktor dalam diri (*intern*) dan di luar diri (*ekstern*) peserta didik. Selaras dengan Djamarah dalam (Mirdanda, 2018:36-37) menjelaskan faktor yang mempengaruhi hasil belajar, seperti: 86

10 1. Faktor Intern

- a) Faktor fisiologis, terdiri dari kondisi fisik, dan panca indra.
- b) Faktor psikologis, terdiri dari kegemaran, kecerdasan, talenta, motivasi, dan pengetahuan

2. Faktor Ekstern

- a) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan sosial budaya

b) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan prasarana.

Slameto dalam (Mirdanda, 2018:36) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor *intern* yang terdiri dari jasmaniah, psikologis, dan kelelahan dan *ekstern* meliputi keluarga, sosial, masyarakat. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari dalam (*intern*) dan di luar (*ekstern*) diri siswa.

C. Komponen Hasil Belajar

Komponen hasil belajar menurut Bloom dalam (Suardi, 2018:22-24) terbagi menjadi 3 kategori yaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Pengetahuan dibagi menjadi enam bagian yaitu:

1. Pengetahuan (C₁), meliputi informasi dan fakta yang dapat dikuasai melalui hafalan untuk diingat.
2. Pemahaman (C₂), merupakan kesanggupan untuk menyatakan suatu definisi, rumusan, menafsirkan suatu teori.
3. Penerapan (C₃), merupakan kesanggupan untuk menggunakan suatu pengertian, konsep, prinsip, teori yang memerlukan penguasaan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam.
4. Analisis (C₄), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dalam komponen-komponennya misalnya analisis hubungan antara masyarakat dengan alam dan jagad raya.
5. Sintesis (C₅), yaitu kesanggupan untuk melihat hubungan antara sejumlah unsur
6. Evaluasi (C₆), penilaian berdasarkan bukti-bukti atau kriteria tertentu.

Kategori afektif dibagi dalam beberapa bagian :

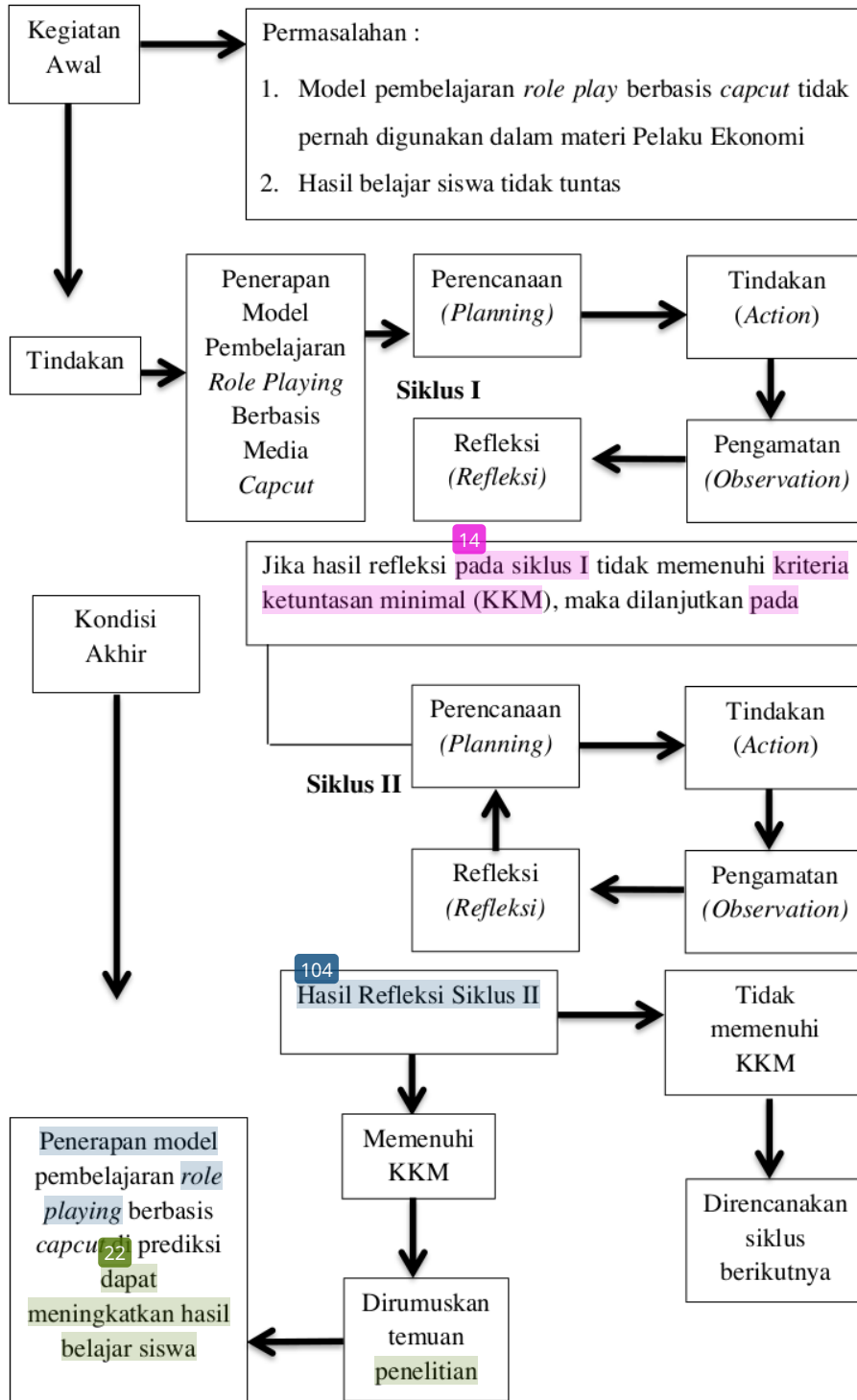
1. Penerimaan artinya menaruh perhatian terhadap nilai tertentu
2. Menanggapi artinya memperlihatkan reaksi terhadap norma tertentu, menunjukkan kesediaan dan kerelaan untuk merespon.
3. Menghargai yaitu menerima, dan menghargai suatu norma serta mengikat diri pada norma tersebut.
4. Organisasi yaitu membentuk suatu konsep tentang suatu nilai, menyusun suatu sistem norma

5. Karakterisasi artinya mewujudkan nilai-nilai dalam pribadi.

Kemudian ranah psikomotor terbagi atas 4 menurut Bloom (Arikunto 2008: 115) sebagai berikut:

1. Pengamatan merupakan kemampuan mengamati sesuatu untuk dikenal melalui pengamatan tahapan-tahapan proses pengerjaannya.
2. Peniruan adalah suatu kemampuan yang harus dituntut kepada siswa untuk meniru objek yang dipelajari.
3. Pembiasaan adalah kemampuan implementasi, mengerjakan sesuatu dengan penuh tanggung jawab.
4. Penyesuaian adalah kemampuan peserta didik mengerjakan sesuatu serupa dengan konsep atau benda aslinya

2.2 Kerangka Berpikir



METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Kusumah & Dwitagama, (2010:9) mengartikan “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Penelitian tindakan ini difokuskan pada model *Role Play* berbasis *capcut* dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

3.2 Prosedur Penelitian

Alur penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *Capcut* sesuai pada kegiatan pembelajaran yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam pelaksanaannya guru mata pelajaran IPS Terpadu mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan akhirnya pada pertemuan terakhir siklus I diadakan evaluasi hasil belajar. Sehingga dari hasil tersebut dapat mendeskripsikan kinerja peneliti dan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *Capcut*.

Pada siklus II dilakukan ketika hasil evaluasi pelaksanaan siklus I ternyata masih belum mencapai peningkatan yang diharapkan, maka kegiatan siklus II dilakukan tanpa mengabaikan prosedur pada siklus I. Sejalan dengan pendapat Kusumah & Dwitagama, (2010:26) bahwa tindakan atau pengalaman pada siklus I guru akan kembali mengikuti langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada siklus berikutnya.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, lokasi yang dipilih adalah di SMP Negeri 1 Tuhemberua, Kecamatan Tuhemberua,

Kabupaten Nias Utara. Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi diatas sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian dapat dijangkau oleh peneliti
2. Berdasarkan studi pendahuluan di lokasi penelitian, peneliti menemukan suatu masalah hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 dan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran IPS Terpadu di lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 1 Tuhemberua.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 di SMP Negeri 1 Tuhemberua yang berjumlah 32 siswa.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari model pembelajaran *role play*, media *capcut* (variabel mediator) sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

3.6 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini digunakan instrumen penelitian, sebagai berikut :

3.6.1 Lembar Observasi Untuk Guru/Peneliti

Lembar observasi untuk guru digunakan untuk mengetahui peningkatan cara guru/peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dalam proses pembelajaran. Selama berlangsung kegiatan belajar mengajar guru mata pelajaran mengamati langkah-langkah pembelajarn yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan indikator yang tertera dalam lembar observasi guru.

3.6.2 Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui dan mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilaksanakan terhadap siswa secara langsung.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa foto. Foto diambil saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dokumentasi juga berguna sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian di lapangan.

3.6.4 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil yang diperoleh oleh siswa selama mengikuti proses belajar mengajar melalui soal-soal atau tes.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas dalam setiap siklus adalah :

3.7.1 Perencanaan

- a. Menyiapkan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Menyusun tes hasil belajar berdasarkan kisi-kisi tes disetiap akhir siklus
- c. menentukan peranan guru mata pelajaran dalam pembelajaran sebagai pengamat, sedangkan peneliti yakni sebagai pengajar.
- d. menyiapkan lembaran observasi

3.7.2 Tindakan

Tindakan (*action*) dilaksanakan sesuai dengan perencanaan (*planning*).

3.7.3 Pengamatan

Selama kegiatan pembelajaran (siklus I), guru mata pelajaran sebagai pengamat memperhatikan bagaimana penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengisi lembaran pengamatan.

3.7.4 Refleksi

Setelah data terkumpul, oleh peneliti akan mendeskripsikan data hasil pelaksanaan siklus I. Dari hasil pengolahan tersebut ditentukan

apakah sesuai dengan hasil yang diharapkan. Apabila hasil pelaksanaan siklus I belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

3.8 Indikator Tindakan

Hasil pembelajaran merupakan kriteria keberhasilan penelitian yang akan dilaksanakan. Indikator Tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa terhadap materi mencapai 75% dan siswa yang mendapatkan nilai 70 setidak-tidaknya 75% dari jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut.

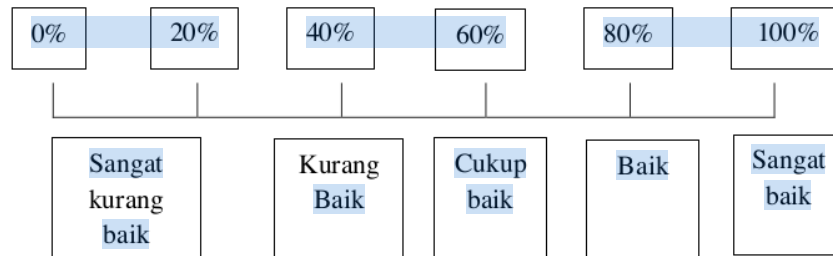
3.9 Teknik Analisis Data

Untuk melakukan analisis data yang telah terkumpul peneliti melakukan langkah-langkah pengolahan sebagai berikut:

3.9.1 Pengolahan Hasil Observasi

Dari data hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *role play* berbasis media *capcut*, diolah dengan menggunakan metode *rating scale* dengan menggunakan rumus (Riduwan 2015:88):

Selanjutnya, dapat dibuat dengan kategori skala daerah interval sebagai berikut:



3.9.2 Pengolahan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar, diolah dengan menggunakan rumus (Depdiknas 2010:14).

1 Untuk perhitungan nilai setiap siswa maka dijumlahkan nilai perolehan siswa untuk butir soal dengan menggunakan rumus (Depdiknas 2010:16

3 Sebagai indikator ketuntasan digunakan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan KD (Kompetensi Dasar) yang telah ditetapkan di SMP Negeri 1 Tuhemberua adalah 70. Siswa yang nilainya \geq KKM dinyatakan tuntas belajar, sedangkan siswa yang nilainya $<$ KKM dinyatakan tidak tuntas belajar. Selanjutnya, ditentukan persentase siswa yang tuntas belajar dengan menggunakan rumus Riduwan (2008:88) :

34 3.9.3 Rata-Rata Hitung

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan, maka ditentukan rata-rata hitung dari hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus (Sudjana 2011:67)

1 Rata-rata hasil belajar dikelompokkan dengan kriteria sebagai berikut:

86-100 : Baik Sekali

71-85 : Baik

56-70 : Cukup

41-55 : Kurang

0-40 : Sangat Kurang

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

8 4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Setting Penelitian

Sebagai setting pelaksanaan penelitian ini adalah kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua tahun pelajaran 2023/2024, yang beralamat di Jalan Silimabanua No.111, Kecamatan Tuhemberua, Kabupaten Nias Utara. Jumlah siswa di kelas tersebut adalah 32 orang, terdiri dari 20 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Penelitian dilakukan pada akhir bulan April sampai akhir bulan Mei tahun 2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom research action*).

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti berkonsultasi dengan kepala SMP Negeri 1 Tuhemberua dan kepada guru mata pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII-1 tentang konsep penelitian yang berfokus pada model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Terpadu, menjelaskan prosedur dan penyesuaian pelaksanaan penelitian berdasarkan jadwal yang dikeluarkan sekolah.

76 4.1.2 Pembelajaran Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* sesuai prosedur penelitian, langkah-langkah model pembelajaran serta pelaksanaan pengamatan baik kepada guru maupun peserta didik. Di akhir kegiatan siklus I, dilaksanakan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, peneliti memperoleh data sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I.

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 43,18 % (lampiran 13), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik.
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 42,81% (lampiran 14), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik.

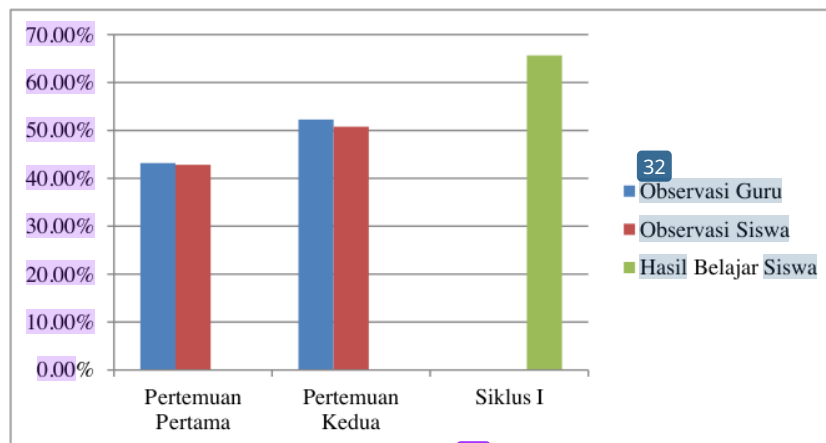
15

b. Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 52,27 % (lampiran 13), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 50,78% (lampiran 14), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik.

c. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan tes hasil belajar kepada peserta didik. Dari tes tersebut diperoleh data dan diolah sebagai hasil penelitian sebesar 73,52 (lampiran 17) dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65,63% (lampiran 18). Keadaan ini masih belum mencapai indikator tindakan ketuntasan yang diharapkan yaitu 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum mencapai target dan dilanjutkan pada siklus ke II dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan pada pembelajaran siklus I.



Gambar 4.1 Grafik Rekapitulasi hasil observasi pada pembelajaran siklus I

d. Hasil Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata hasil observasi guru terhadap proses pembelajaran adalah 47,73% (lampiran 13) dan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa sebesar 46,80% (lampiran 14) serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65% (lampiran 18). Proses pembelajaran masih belum mencapai

ketuntasan yang diinginkan karena kelemahan-kelemahan yang timbul pada saat pembelajaran, seperti:

1. Langkah-langkah model pembelajaran belum terlaksana secara maksimal.
2. Efektivitas waktu dalam pembelajaran kurang.
3. Peneliti kurang memberikan pemahaman kepada siswa tentang model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut*.
4. Beberapa siswa tidak serius melakukan peran yang diterapkan.
5. Beberapa siswa tidak serius dalam mengerjakan tes hasil belajar yang diberikan oleh peneliti.

4.1.3 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari pembelajaran siklus I, peneliti melakukan perbaikan dengan konsultasi dengan guru mata pelajaran. Pembelajaran siklus II dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah siklus I. Di akhir kegiatan siklus II, dilaksanakan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, peneliti memperoleh data sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 88,63 % (lampiran 30), berada diantara interval baik dan sangat baik.
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 72,50% (lampiran 31), berada diantara interval cukup baik dan baik.

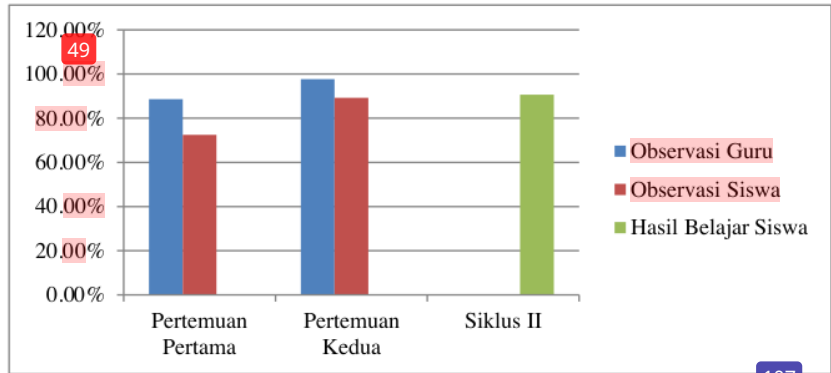
b. Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 97,72 % (lampiran 30), berada diantara interval baik dan sangat baik.
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 89,22% (lampiran 31), berada diantara interval baik dan sangat baik.

c. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah berakhirnya pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan 1 dan 2 pada siklus II, maka peneliti melakukan evaluasi hasil belajar dengan

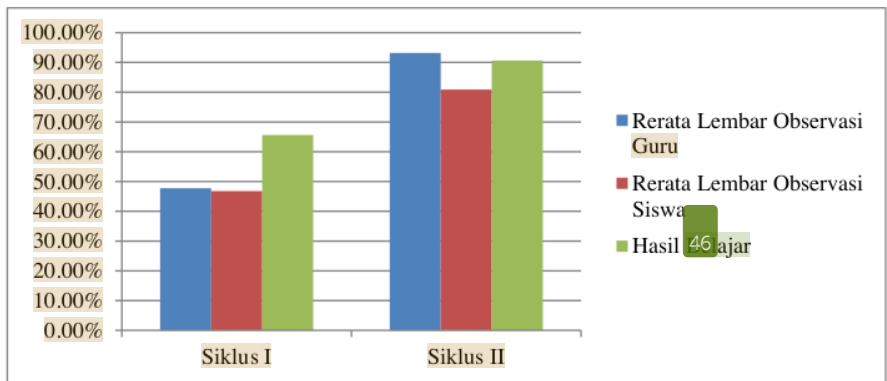
menggunakan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi tes hasil belajar yang dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 80,33 (lampiran 34) dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 90,63% (lampiran 35) dengan jumlah siswa yang tuntas 29 dari 32 siswa di kelas VIII-1 dan dapat dikategorikan di antara interval baik dan sangat baik.



Gambar 4.2 Grafik Rekapitulasi hasil observasi pada pembelajaran siklus II

d. Hasil Refleksi Siklus II

Berdasarkan data lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* mengalami peningkatan. Sedangkan persentase ketuntasan siswa telah mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75%. Dengan demikian penelitian ini berakhir pada kegiatan pembelajaran siklus II.



Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi rata-rata lembar observasi dan hasil belajar siswa

39 4.2 Pembahasan Temuan Penelitian

4.2.1 Permasalahan Pokok

41
Sebagaimana yang tertera pada bab 1 bahwa yang menjadi pokok permasalahan penelitian ini adalah masalah yang diperoleh pada saat studi pendahuluan dilakukan. 12 Berdasarkan pembatasan masalah dan rumusan masalah pada bab 1, maka yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah: 35

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi pokok pelaku ekonomi di kelas VIII SMPNegeri 1 Tuhemberua? 1 27
- b. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua? 63
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua? 43 72

Untuk menjawab rumusan permasalahan pokok di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dengan tujuan memperbaiki hasil belajar siswa. 22

2 4.2.2 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok

71
Berdasarkan permasalahan pokok yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role play* dan merumuskan perolehan umum atas permasalahan pokok yaitu:

- a. Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* berhasil diterapkan oleh peneliti dengan baik. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 43,18% (lampiran 13) dan pertemuan kedua sebesar 52,27% (lampiran 13) . Hasil rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 47,73% (lampiran 13). Siklus II pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 88,63% (lampiran 30) dan pertemuan kedua sebesar 97,72% (lampiran 30). Hasil rata-rata lembar observasi guru pada siklus II sebesar 93,18% (lampiran 53 54 24 94)

30). Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I pertemuan pertama diperoleh 42,81% (lampiran 14) dan pertemuan kedua sebesar 50,78% (lampiran 14). Rata-rata hasil lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 46,80% (lampiran 14) dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 72,50% (lampiran 31) dan pertemuan kedua sebesar 89,22% (lampiran 31). Rata-rata hasil lembar observasi siswa pada siklus II sebesar 80,86% (lampiran 31).

- b. Hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa kelas VIII-1 di setiap akhir siklus. Pada siklus I diperoleh rata-rata hitung nilai siswa sebesar 73,52 (lampiran 17) dan persentase ketuntasan sebesar 65,63 % (lampiran 18), dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 21 orang. Hasil tersebut belum mencapai target persentase ketuntasan sebesar 75% dan dilanjutkan pada siklus II. Rata-rata hitung hasil belajar siswa pada siklus II adalah 80,33 (lampiran 34). dan persentase ketuntasan sebesar 90,63% (lampiran 35). dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang.
- c. Berdasarkan data yang telah di jelaskan pada point b di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua.

4.2.3 Analisis Temuan Penelitian

Berdasarkan analisis data lembar observasi guru pada siklus I diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 43,18% (lampiran 13) dan pertemuan kedua sebesar 52,27% (lampiran 13). Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 47,73% (lampiran 13). Dengan tahapan yang sama dilakukan pada siklus II, diperoleh persentase pengamatan guru pada pertemuan pertama yaitu 88,63% (lampiran 30) dan pertemuan kedua sebesar 97,72% (lampiran 30). Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi guru pada siklus II sebesar 93,18% (lampiran 30).

Berdasarkan analisis data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I, diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 42,81% (lampiran 14) dan pertemuan kedua sebesar 50,78% (lampiran 14). Sehingga analisis

persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 46,80% (lampiran 14). Dengan tahapan yang sama dilakukan pada siklus II, diperoleh persentase pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 72,50% (lampiran 31) dan pertemuan kedua sebesar 89,22% (lampiran 31). Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II sebesar 80,86% (lampiran 31).

Analisis data hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata hitung sebesar 73,52 (lampiran 17) dan persentase ketuntasan sebesar 65,63 % (lampiran 18) dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 21 orang. Pada siklus II memperoleh rata-rata hitung sebesar 80,33 (lampiran 34) dan persentase ketuntasan sebesar 90,63% (lampiran 35) dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang.

Berdasarkan hasil analisis di atas peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII-1 di SMP Negeri 1 Tuhemberua.

4.2.4 Perbandingan Temuan Dengan Penelitian Terdahulu

Hasil Penelitian Hasan Basri (2017) yang berjudul penerapan model pembelajaran *role play* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang. Penelitian ini memperoleh hasil persentase observasi guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 58,33% dan pertemuan kedua sebesar 66,67%. aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama sebesar 57,50% dan pertemuan kedua sebesar 65,00%. Pada pembelajaran siklus II diperoleh hasil lembar observasi guru pertemuan pertama sebesar 83,33% dan pertemuan kedua sebesar 86,11%, sedangkan persentase lembar aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama sebesar 70,00% dan pertemuan kedua sebesar 92,50%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,80% sedangkan siklus II sebesar 91,70%.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 032 Kualu, Kecamatan Tambang dan SMP Negeri 1 Tuhemberua tahun pelajaran 2023/2024.

4.2.5 Perbandingan Temuan Dengan Teori

Tarigan, (2016:104) menjelaskan model pembelajaran *role play* merupakan model yang mengembangkan imajinasi dan daya khayal siswa untuk

menguasai pelajaran yang telah disampaikan. Salah satu tokoh yang memelopori model *role play* adalah George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran sosial melalui keterlibatan spontan disertai dengan analisis permasalahan kehidupan nyata. Pada pelaksanaan model *role play* berbasis media *capcut*, peneliti menemukan siswa melakukan peran seolah-olah berada pada situasi yang sebenarnya sehingga setiap tindakan yang dilakukan dapat mencerminkan pembelajaran yang sedang dipelajari.

Yulianto, et al (2020:99) menjelaskan bahwa model *role play* adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Teori ini sangat relevan dengan kegiatan di dalam kelas, siswa dalam kelompok saling bekerjasama supaya penampilan kelompoknya baik. Lestari dan sucipto (2022:117) salah satu manfaat dari model pembelajaran *role play* yaitu model pembelajaran *role play* memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran karena melibatkan dirinya dalam situasi pembelajaran. Pelaksanaan tes hasil belajar dan hasil yang diperoleh memberikan deskripsi baik tentang peningkatan hasil belajar siswa.

Uno dalam Oktifa (2022) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran yaitu persiapan/pemanasan, memilih pemain, mendekorasi panggung, menunjuk siswa menjadi pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, bermain peran ulang, diskusi dan evaluasi, berbagi pengalaman dan mentimpulkan. Pelaksanaan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di dalam kelas terlaksana dengan baik dan disetiap siklus mengalami peningkatan yang baik.

4.2.6 Keterbatasan Hasil Analisis Dan Penafsiran Temuan

Hasil penafsiran temuan dalam penelitian ini terbatas dikarenakan masalah hanya terbatas pada dua variabel yakni: (1) Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut*, dan (2) hasil belajar siswa. Peneliti membatasi masalah dikarenakan oleh keterbatasan waktu, dan dana. Berdasarkan kenyataan tersebut maka ada beberapa kemungkinan bisa terjadi diantaranya yaitu:

1. Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* yang dianggap sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa hasilnya akan berbeda jika dalam penerapannya dipadukan dengan metode pembelajaran lain.
2. Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* yang dianggap sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa hasilnya berbeda jika dalam penerapannya kurang mepedulikan teori yang mendasarinya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- d. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua tahun pelajaran 2023/2024 terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 43,18% dan pertemuan kedua sebesar 52,27%. Pada siklus II mengalami peningkatan dimana pada pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 88,63% dan pertemuan kedua sebesar 97,72%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada pembelajaran siklus I diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 42,81% dan pertemuan kedua sebesar 50,78%. Sehingga persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 46,80%. Pembelajaran siklus II, diperoleh persentase pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 72,50% dan pertemuan kedua sebesar 89,22%. Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II sebesar 80,86%.
- e. Hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* pada siklus I diperoleh rata-rata hitung sebesar 73,52 dengan persentase ketuntasan sebesar 65,63% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 21 orang. Pada siklus kedua diperoleh rata-rata hitung hasil belajar siswa pada siklus II adalah 80,33 dan persentase ketuntasan sebesar 90,63% dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang.
- f. Hasil analisis temuan penelitian dapat dideskripsikan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua.

5.2 Saran

1. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru dapat menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran lebih bermakna dalam kehidupan siswa.
2. Hendaknya penelitian ini dapat dilanjutkan ditingkat yang lebih luas.
3. Hendaknya hasil penelitian ini menjadi bahan perbandingan kepada peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajr Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 38-53.
- Departemen pendidikan nasional (2010). *Petunjuk Teknis Penyusunan Perangkat Penilaian Afektif Dan Psikomotor di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta :Depdiknas
- Hamalik, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Isorak'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 39-45.
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Kristin, F. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal refleksi Edukatika*, 172-176.
- Kusumah , W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta-Barat: Indeks.
- Lestari, P. P., & Sucipto, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Ekonomi* . Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran (TIPS).
- Leuwol, F. S., & dkk. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Maulana, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Maulani, G., & dkk. (2024). *Komunikasi Pendidikan* . Serang-Banten: PT.Sada Kurnia Pustaka.

- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Electro*, 36-37.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist dan Tarbiyah*, 175-187.
- Oktifa, N. (2022). *Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing*. Dipetik April 3, 2024, dari Aku Pintar Blogs: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>
- Ponidi, Dewi, N. A., & dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Purba, 2005, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dia Rakyat
- Rahman, S. (2023). *Pintar Editing Video Dengan Capcut*. Rempoa: Elex Media Komputindo.
- Rahmi, S. (2021). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Riduwan, 2008, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Riduwan, 2015, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Rofa'ah. (2016). *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sari, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas V MIS Lamgugib Banda Aceh*. Banda-Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, 2011, *Penilaian Hasil Belajar mengajar*, PT, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Sudjana. Nana, 2008, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito

Tarigan , A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing IPS Siswa Kelas III SD negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 102-112.

Wijaya, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (role play) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS . *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16-20.

Winkel, 2001, *Teori Pembelajaran*, Semarang: Unnes

Yulianto, A., Nopitasari, D., & et, a. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP . *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 97-102.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY BERBASIS MEDIA CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA

ORIGINALITY REPORT

48%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.ummuba.ac.id Internet	319 words — 4%
2	www.educativo.marospub.com Internet	211 words — 3%
3	www.scribd.com Internet	131 words — 2%
4	ojs.ikipgunungsitoli.ac.id Internet	107 words — 2%
5	syindiaswadi.blogspot.com Internet	86 words — 1%
6	repository.ar-raniry.ac.id Internet	80 words — 1%
7	media.neliti.com Internet	78 words — 1%
8	docplayer.info Internet	76 words — 1%
9	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	68 words — 1%

10	repository.uinbanten.ac.id Internet	65 words — 1%
11	eprints.uny.ac.id Internet	62 words — 1%
12	repository.radenintan.ac.id Internet	60 words — 1%
13	ibicie.uinib.ac.id Internet	58 words — 1%
14	repository.usd.ac.id Internet	58 words — 1%
15	repository.uin-suska.ac.id Internet	57 words — 1%
16	digilib.unimed.ac.id Internet	56 words — 1%
17	resthoe.blogspot.com Internet	54 words — 1%
18	pt.scribd.com Internet	53 words — 1%
19	akupintar.id Internet	51 words — 1%
20	id.123dok.com Internet	50 words — 1%
21	journal.unesa.ac.id Internet	49 words — 1%

22	zombiedoc.com Internet	48 words — 1%
23	pgsd.fkip.unri.ac.id Internet	47 words — 1%
24	123dok.com Internet	42 words — 1%
25	jptam.org Internet	42 words — 1%
26	theologilukasfebriyan.blogspot.com Internet	42 words — 1%
27	eprint.unsri.ac.id Internet	40 words — 1%
28	lib.unnes.ac.id Internet	39 words — 1%
29	Ahmadsyukur Baene, Arianto Lahagu. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU DI SMP NEGERI 1 GUNUNG SITOLI UTARA", Jurnal Tunas Pendidikan, 2023 Crossref	33 words — < 1%
30	es.scribd.com Internet	33 words — < 1%
31	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	32 words — < 1%
32	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	32 words — < 1%

33	a-research.upi.edu Internet	31 words — < 1%
34	journal.stkip-andi-matappa.ac.id Internet	30 words — < 1%
35	repository.unpas.ac.id Internet	30 words — < 1%
36	e-journal.my.id Internet	28 words — < 1%
37	ejournal.tsb.ac.id Internet	28 words — < 1%
38	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet	28 words — < 1%
39	repository.upi.edu Internet	28 words — < 1%
40	id.scribd.com Internet	27 words — < 1%
41	www.neliti.com Internet	27 words — < 1%
42	ejournal.undiksha.ac.id Internet	26 words — < 1%
43	idr.uin-antasari.ac.id Internet	26 words — < 1%
44	Annas Annas, I Ketut Suardika, La Ode Rafiuddin. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION (GI) DALAM	24 words — < 1%

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA MATERI SUMBER
DAYA ALAM DI KELAS IV SDN TINENGI", Jurnal Ilmiah
Pembelajaran Sekolah Dasar, 2019

Crossref

-
- 45 jurnal.umk.ac.id 23 words — < 1%
Internet
-
- 46 digilib.uinsby.ac.id 22 words — < 1%
Internet
-
- 47 karyailmiah.unipasby.ac.id 21 words — < 1%
Internet
-
- 48 Rademan Rademan, Sakka Hasan, Lisnawati
Rusmin. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR PKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 TAPULAGA", Jurnal
Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar, 2020 19 words — < 1%
Crossref
-
- 49 edoc.pub 19 words — < 1%
Internet
-
- 50 fr.scribd.com 19 words — < 1%
Internet
-
- 51 repository.unib.ac.id 19 words — < 1%
Internet
-
- 52 adoc.pub 18 words — < 1%
Internet
-
- 53 jurnal.umsu.ac.id 18 words — < 1%
Internet
-
- 54 mafiadoc.com 18 words — < 1%
Internet

18 words — < 1%

55 Nafiah Nafiah, Syamsul Ghufron, Pance Mariati, Afib Ruliansyah. "Pelatihan Dan Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Aplikasi Scratch", Indonesia Berdaya, 2022
Crossref 17 words — < 1%

56 library.um.ac.id
Internet 17 words — < 1%

57 text-id.123dok.com
Internet 17 words — < 1%

58 Asali Lase. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE LISTENING TEAM DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS XI DI SMK NEGERI 1 GUNUNGSITOLI UTARA TAHUN PELAJARAN 2018/2019", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2019
Crossref 16 words — < 1%

59 repository.uinjambi.ac.id
Internet 16 words — < 1%

60 repository.unibos.ac.id
Internet 16 words — < 1%

61 journal.unpas.ac.id
Internet 15 words — < 1%

62 Muh Fauzi Hartono. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL SIKLUS BELAJAR PADA SISWA KELAS VIIA SMP NEGERI 3 BANTUL", Academy of Education Journal, 2017
Crossref 14 words — < 1%

63	contohskripsi2012.blogspot.com Internet	14 words — < 1%
64	digilib.uinsgd.ac.id Internet	14 words — < 1%
65	eprints.unm.ac.id Internet	14 words — < 1%
66	journal.aripi.or.id Internet	14 words — < 1%
67	repo.uinsatu.ac.id Internet	14 words — < 1%
68	jurnal.untan.ac.id Internet	13 words — < 1%
69	pdfcoffee.com Internet	13 words — < 1%
70	repository.pip-semarang.ac.id Internet	13 words — < 1%
71	ejournal.baleliterasi.org Internet	12 words — < 1%
72	garuda.kemdikbud.go.id Internet	12 words — < 1%
73	jurnal.radenfatah.ac.id Internet	12 words — < 1%
74	jurnal.umj.ac.id Internet	12 words — < 1%
75	kabar.sanggau.go.id	

Internet

12 words — < 1%

76 repository.uksw.edu

Internet

12 words — < 1%

77 repository.unri.ac.id

Internet

12 words — < 1%

78 studentjournal.umpo.ac.id

Internet

12 words — < 1%

79 ejournal.bbg.ac.id

Internet

11 words — < 1%

80 journal.neolectura.com

Internet

11 words — < 1%

81 jurnalpost.com

Internet

11 words — < 1%

82 adoc.tips

Internet

10 words — < 1%

83 e-journal.upr.ac.id

Internet

10 words — < 1%

84 eprints.ums.ac.id

Internet

10 words — < 1%

85 repository.unikama.ac.id

Internet

10 words — < 1%

86 repository.unja.ac.id

Internet

10 words — < 1%

87 cicih1.blogspot.com

Internet

9 words — < 1%

88 friskaaprilla22.blogspot.com

Internet

9 words — < 1%

89 jimfeb.ub.ac.id

Internet

9 words — < 1%

90 kiseriotamatematika.blogspot.com

Internet

9 words — < 1%

91 laschacittapratama.blogspot.com

Internet

9 words — < 1%

92 www.coursehero.com

Internet

9 words — < 1%

93 Cover Daftar Isi Isi. "COVER, DAFTAR ISI, ISI",
Jurnal AlphaEuclidEdu, 2020

Crossref

8 words — < 1%

94 Gina Oktaviani, Dian Indihadi, Yusuf Suryana.
"Penggunaan media gambar seri untuk
meningkatkan keterampilan menulis teks narasi peserta didik
di sekolah dasar", COLLASE (Creative of Learning Students
Elementary Education), 2024

Crossref

8 words — < 1%

95 Hikmah. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri
Learning Melalui Pendekatan Media Video pada
Materi Narrative Text untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
pada Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X OTKP SMK YPS
Prabumulih", Journal of Innovative and Creativity (Joecy), 2022

Crossref

8 words — < 1%

96 Lisenia Monika Saragih, Darinda Sofia Tanjung, Dewi Anzelina. "Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik", Jurnal Basicedu, 2021

Crossref

8 words — < 1%

97 Rina Fitriana Rina. "Efektivitas Pengelolaan Kelas Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu", EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi, 2023

Crossref

8 words — < 1%

98 core.ac.uk

Internet

8 words — < 1%

99 digilib.iainlangsa.ac.id

Internet

8 words — < 1%

100 digilib.unila.ac.id

Internet

8 words — < 1%

101 dokumen.tips

Internet

8 words — < 1%

102 download.garuda.ristekdikti.go.id

Internet

8 words — < 1%

103 ejournal.upi.edu

Internet

8 words — < 1%

104 jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet

8 words — < 1%

105 larispa.or.id

Internet

8 words — < 1%

106 moam.info

Internet

8 words — < 1%

107 publikasijurnalilmiah.com

Internet

8 words — < 1%

108 repository.iainbengkulu.ac.id

Internet

8 words — < 1%

109 repository.syekhnurjati.ac.id

Internet

8 words — < 1%

110 repository.uinsu.ac.id

Internet

8 words — < 1%

111 Rika Novelia, Dewi Rahimah, Muhammad Fachruddin Syukur. "PENERAPAN MODEL MASTERY LEARNING BERBANTUAN LKPD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK DI KELAS VIII.3 SMP NEGERI 4 KOTA BENGKULU", Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 2017

Crossref

7 words — < 1%

112 Yuprianto Gulo, Wahyuutra Adilman Telambanua. "Penggunaan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Mandrehe Tahun Pelajaran 2022/2023", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023

Crossref

7 words — < 1%

113 bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet

6 words — < 1%

114 eprints.walisongo.ac.id

Internet

6 words — < 1%

115 parkgyeoulimagination.wordpress.com

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF