

ampiran 1

SKEDUL PENELITIAN

MAHASISWA PENELITI

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu

S.Pd.M.Pd.E

Nim : 219901001

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing : **Wahyutra A. Telaumbanua,**

NIDN : 0125059202

NO	KEGIATAN	PELAKSANAAN BULAN																																JUMLAH HARI																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		BULAN																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	
		Okt				Nov				Des				Januari				Februari				Maret				April				Mei					Juni				Juli				Agts				Sep																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
		3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1		2	3	4	1	2	3	4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
1	Pengajuan Judul Rancangan Skripsi		✓																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																

Lampiran 2

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	:	SMP Negeri 2 Botomuzoi	Tahun Pelajaran	:	2024/2025
Fase/Kelas	:	VIII/1	Alokasi Waktu	:	4x45 Menit
Mata Pelajaran	:	IPS	Subtopik	:	Keberagaman Budaya Di Indonesia

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumber daya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan . Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif

Keterampilan Proses	Keterampilan Proses Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan
	proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. merencanakan dan mengembangkan penyelidikan. Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan memilih, mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi. Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Selain itu peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.

Capaian Tujuan Pembelajaran	Materi	Profil Pelajar Pancasila	Alokasi Waktu
-----------------------------	--------	--------------------------	---------------

• Mendeskripsikan keragaman masyarakat Indonesia. • Menganalisis manfaat dari keragaman masyarakat. • Apa saja keberagaman yang ada di Indonesia? • Bagaimana cara Bersatu dalam keberagaman?	Keberagaman Budaya Di Indonesia		45 menit
Penilaian Harian			
Cadangan			

Mengetahui :
Kepala SMP Negeri 2 Bötomuzoi


 Arta Lisades Pinem, S.Kom
 NIP. 19841231 201403 1 002

Guru Mata Pelajaran


 Faogoaro Mendrofa, S.Pd
 NIP. 19660418 199603 1 004

Peneliti


 Agus Candra J. Lahagu
 NIM. 219901001

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Budaya

Budaya dapat diartikan sebagai keseluruhan pengetahuan, keyakinan, seni, hukum, kebiasaan, dan kemampuan-kemampuan lainnya yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Budaya tidak hanya terdiri dari benda atau barang (budaya material), tetapi juga mencakup nilai, norma, serta sistem kepercayaan (budaya non-material). Dalam konteks ini, budaya berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan sosial untuk mencapai keharmonisan dan kesejahteraan bersama.

2. Elemen-Elemen Budaya

Budaya terdiri dari berbagai elemen yang saling berkaitan. Berikut adalah beberapa elemen utama budaya dalam kehidupan masyarakat:

- **Bahasa:** Bahasa merupakan alat komunikasi utama dalam suatu masyarakat yang menggambarkan identitas dan keunikan budaya suatu kelompok. Contohnya, keberagaman bahasa di Indonesia yang mencerminkan keanekaragaman budaya daerah.
- **Seni dan Kesenian:** Seni adalah ekspresi budaya yang dapat berupa seni rupa, seni pertunjukan, musik, tari, dan teater. Setiap daerah di Indonesia memiliki kesenian tradisional yang menjadi simbol budaya mereka, seperti Tari Saman dari Aceh atau Gamelan dari Jawa.
- **Sistem Kepercayaan dan Agama:** Sistem kepercayaan sangat memengaruhi norma sosial dan aturan dalam masyarakat. Agama, seperti Islam, Kristen, Hindu, dan lainnya, memberikan pedoman hidup yang menjadi bagian penting dalam kebudayaan di Indonesia.
- **Pakaian Tradisional:** Setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian tradisional yang mencerminkan identitas budaya mereka. Misalnya, Batik di Jawa, Kebaya di Bali, dan Pakaian Adat Minangkabau.

- Upacara Adat: Upacara adat seperti pernikahan, kelahiran, atau kematian di berbagai daerah juga merupakan bagian dari budaya yang dilestarikan. Upacara adat ini menunjukkan nilai-nilai yang dihormati dalam masyarakat setempat.

3. Keragaman Budaya di Indonesia

Indonesia adalah negara dengan keragaman budaya yang sangat kaya. Terdapat lebih dari 1.300 suku bangsa, dengan bahasa dan adat istiadat yang berbeda-beda. Keberagaman budaya ini menjadi kekuatan bangsa dalam memperkaya identitas nasional. Namun, keragaman ini juga memerlukan pemahaman dan penghargaan terhadap perbedaan untuk menciptakan kerukunan antar sesama.

Contoh keragaman budaya di Indonesia dapat dilihat dari perbedaan bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, Sunda, Bali, dan Batak. Setiap suku bangsa memiliki cara hidup dan tradisi yang unik, namun tetap bersatu dalam semangat kebhinekaan.

4. Pengaruh Globalisasi terhadap Budaya Lokal

Globalisasi membawa berbagai pengaruh besar terhadap budaya lokal. Di satu sisi, globalisasi memperkenalkan ide dan budaya baru yang dapat memperkaya wawasan masyarakat. Namun, di sisi lain, globalisasi juga mengancam eksistensi budaya lokal yang kian tergeser oleh budaya asing, seperti budaya populer yang datang dari luar negeri (misalnya, musik Barat, film Hollywood, dan fashion global).

Contohnya, semakin banyaknya generasi muda yang terpengaruh oleh tren global melalui media sosial dapat mengurangi ketertarikan mereka terhadap budaya lokal. Oleh karena itu, penting bagi masyarakat dan pemerintah untuk menjaga dan melestarikan budaya lokal agar tidak punah.

5. Peran Budaya dalam Pembentukan Identitas Bangsa

Budaya memiliki peran penting dalam membentuk identitas suatu bangsa. Sebagai contoh, seni budaya Indonesia yang beragam seperti wayang kulit, batik, dan tari

tradisional menjadi simbol kebanggaan bangsa. Melalui budaya, kita dapat mengetahui asal-usul, nilai-nilai, dan sejarah suatu bangsa.

Budaya juga berperan dalam menciptakan persatuan di tengah keberagaman. Meskipun Indonesia memiliki berbagai suku, agama, dan bahasa, namun budaya bersama seperti Pancasila dan lagu kebangsaan Indonesia Raya menjadi pemersatu bangsa.

6. Pelestarian dan Pengembangan Budaya

Pelestarian budaya merupakan langkah penting untuk menjaga warisan budaya yang telah ada. Salah satu cara pelestarian budaya adalah melalui pendidikan. Di sekolah, budaya diperkenalkan melalui mata pelajaran Seni Budaya, Sejarah, dan IPS. Selain itu, pemerintah melalui berbagai kebijakan juga berusaha melestarikan budaya lokal, seperti mendirikan museum, taman budaya, serta mengadakan festival budaya.

Selain pelestarian, budaya juga perlu dikembangkan agar tetap relevan dengan zaman. Hal ini bisa dilakukan dengan cara menggabungkan elemen budaya tradisional dengan inovasi modern, misalnya dalam pembuatan produk kerajinan tangan atau makanan khas yang dikemas secara modern untuk menarik minat generasi muda dan wisatawan.

Lampiran 4

MODUL AJAR PERTEMUAN I

INFORMASI UMUM



IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: AgusCandra Jaya Lahagu	Kelas/ Semester	: VIII/Genap
Satua Pendidikan	: SMP Negeri 2 Botomuzoi	Alokasi Waktu	: 2 JP (2X30 Menit)
Mata Pelajaran	: IPS	Fase	: D
Elemen Mapel	: Pemahaman Konsep, Keterampilan Proses		

KOMPETENSI AWAL

Budaya



SARANA DAN PRASARANA

Spidol	BukuTeks	Handout materi
Laptop/Komputer PC	Papan tulis	Infokus/Proyektor/Poi nter
Akses Internet guru bantu.com	Lembar kerja	Referensi lain yang mendukung



MODEL PEMBELAJARAN

Role Playing



POFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa dan Bergotong royong



TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian

tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

COMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik diharapkan mampu mengetahui pengertian Budaya.
- Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi Elemen-elemen Budaya

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Pemahaman pada Peserta didik bahwa di Indonesia memiliki berbagai keberagaman Budaya

III. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pertanyaan Pemantik Pembelajaran

- Apa yang dimaksud dengan Budaya?
- Bagaimana Elemen-elemen Budaya?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Informasi Umum

Sekolah : SMP Negeri 2 Botomuzoi

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Jenjang Sekolah : SMP

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Fase/Kelas : D/VII

Materi : Budaya

Tujuan Pembelajaran : 4.1 Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi Pengertian Budaya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

- Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**
1. Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa.
 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 4. Guru meminta siswa mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Langkah-Langkah Model Role Playing:

1. **Menentukan Masalah/Skenario**
 - o Guru menjelaskan skenario tentang keberagaman budaya di Indonesia dan ancaman globalisasi (misalnya: diskusi tentang budaya lokal yang terancam punah karena budaya asing).
 2. **Menentukan Peran**
 - o Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing memainkan peran seperti:
 - Tokoh adat
 - Pemuda lokal
 - Pemerintah daerah
 - Turis asing
 - Seniman budaya
 - Pengusaha kuliner tradisional
 3. **Menyiapkan Skenario**
- Kegiatan Inti (40 Menit)**

- o Masing-masing kelompok berdiskusi tentang karakter dan dialog sesuai peran yang ditentukan.

4. **Bermain Peran (Role Playing)**

- o Setiap kelompok mempresentasikan skenario bermain peran mereka di depan kelas.

5. **Diskusi dan Evaluasi**

- o Setelah bermain peran, guru memandu diskusi:
 - Apa nilai budaya yang terlihat?
 - Bagaimana pengaruh budaya asing?
 - Apa yang bisa dilakukan untuk melestarikan budaya lokal?

6. **Pengambilan Kesimpulan**

- o Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran hari itu.

1. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
2. Guru memfasilitasi untuk merumuskan atau menyimpulkan tentang materi pembelajaran yang dipelajari.
3. Guru meminta siswa membuat ringkasan dari materi yang telah dipelajari bersama.
4. Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pembelajaran.

**Penutup
(10
Menit)**

1. Asesmen(Penilaian)

- a. Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- b. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes.
- c. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan proyek.

d. Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.

2. Pengayaan dan Remedial

a. Pengayaan

Pengayaan membaca materi yang disarankan guru yaitu artikel tentang Keragaman Indonesia. Keragaman Indonesia Keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia memiliki peran dan fungsi strategis dalam pembangunan. Bangsa yang banyak yang tertarik dengan kekayaan, sehingga dapat meningkatkan pariwisata. Kekayaan tersebut juga dapat dikembangkan menjadi kebudayaan nasional, memperkuat toleransi, saling melengkapi, dan mendorong terjadinya inovasi kebudayaan.

b. Remedial

Remedial teaching tentang pemahaman konsep dengan menjawab pertanyaan:

- Apa itu Budaya?
- Sebutkan dua contoh budaya material dan dua contoh budaya non-material?
- Jelaskan pengaruh agama terhadap kehidupan sosial masyarakat Indonesia!

3. Refleksi Peserta Didik dan Guru Refleksi guru: Bagaimana memastikan peserta didik agar dapat memahami bahwa budaya itu sangat penting bagi setiap kehidupan masyarakat. Refleksi peserta didik: Bagaimana cara kalian mencari informasi yang sulit diperoleh? Apakah kalian minta bantuan orang lain?

Mengetahui: Kepala SMP Negeri 2 Bontomuzoi	Guru Mata Pelajaran	Peneliti
 Arta Trisades Pinem, S.Kom NIP. 19841231 201403 1 002	 Faogoaro Mendrofa, S.Pd NIP. 19660418 199603 1 004	 Agus Candra J. Lahagu NIM. 219901001

MODUL AJAR

PERTEMUAN II

FORMASI UMUM



ENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Agus Candra Jaya Lahagu	Kelas/ Semester	: VIII/Genap
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 2 Botomuzoi	Alokasi Waktu	: 2 JP (2X30 Menit)
Mata Pelajaran	: IPS	Fase	: D
Elemen Mapel	: Pemahaman Konsep, Keterampilan Proses		



KOMPETENSI AWAL

- Dampak Positif dan Negatif Keberadaan Komunitas Dalam Masyarakat



SARANA DAN PRASARANA

Spidol
Laptop/Komputer PC

BukuTeks
Papan tulis

Handout materi
Infokus/Proyektor/Poi
nter

Akses Internet guru
bantu.com Lembar kerja

Referensi lain yang
mendukung



ODEL PEMBELAJARAN

Role Playing



OFIL PELAJAR PANCASILA

2. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa dan Bergotong royong



RGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam

mencerna dan memahami materi ajar.

- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

COMPETENSI INTI

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik diharapkan mampu Menjelaskan dampak globalisasi terhadap budaya lokal.
- Peserta didik diharapkan **Menunjukkan pemahaman tentang peran budaya dalam membentuk identitas dan persatuan bangsa Indonesia.**

V. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Pemahaman pada Peserta didik bahwa peran budaya dalam membentuk identitas dan persatuan bangsa Indonesia.

VI. PERTANYAAN PEMANTIK

2. Pertanyaan Pemantik Pembelajaran

- Apa Pengaruh Globalisasi terhadap Budaya Lokal
- Bagaimana Pelestarian dan Pengembangan Budaya

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Informasi Umum

Sekolah	: SMP Negeri 2 Botomuzoi
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase/Kelas	: D/VIII
Materi Pokok	: Dampak Globalisasi Terhadap Budaya Lokal
Tujuan Pembelajaran	: 4.1 Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi pengaruh globalisasi terhadap budaya lokal

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	5. Peserta didik dan guru mengucapkan salam dan berdoa. 6. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 8. Guru meminta siswa mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.
--	--

Langkah-Langkah Model Role Playing:

Kegiatan Inti (40 Menit)	7. Menentukan Masalah/Skenario - o Guru menjelaskan skenario tentang keberagaman budaya di Indonesia dan ancaman globalisasi (misalnya: diskusi tentang budaya lokal yang terancam punah karena budaya asing). 8. Menentukan Peran - o Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing memainkan peran seperti: ▪ Tokoh adat ▪ Pemuda lokal
---------------------------------	---

- Pemerintah daerah
- Turis asing
- Seniman budaya
- Pengusaha kuliner tradisional

9. Menyiapkan Skenario

- o Masing-masing kelompok berdiskusi tentang karakter dan dialog sesuai peran yang ditentukan.

10. Bermain Peran (Role Playing)

- o Setiap kelompok mempresentasikan skenario bermain peran mereka di depan kelas.

11. Diskusi dan Evaluasi

- o Setelah bermain peran, guru memandu diskusi:
 - Apa nilai budaya yang terlihat?
 - Bagaimana pengaruh budaya asing?
 - Apa yang bisa dilakukan untuk melestarikan budaya lokal?

12. Pengambilan Kesimpulan

- Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran hari itu.

5. Guru memberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
6. Guru memfasilitasi untuk merumuskan atau menyimpulkan tentang materi pembelajaran yang dipelajari.
7. Guru meminta siswa membuat ringkasan dari materi yang telah dipelajari bersama.
8. Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Penutup (10 Menit)

4. Asesmen(Penilaian)

- a. Penilaian ditekankan pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- b. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan tes.

- c. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan proyek.
 - d. Penilaian sikap dilakukan melalui observasi dengan jurnal penilaian sikap.
5. Pengayaan dan Remedial

a. Pengayaan

Pengayaan membaca materi yang disarankan guru yaitu artikel tentang Keragaman Indonesia. Keragaman Indonesia Keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia memiliki peran dan fungsi strategis dalam pembangunan. Bangsa sing banyak yang tertarik dengan kekayaan, sehingga dapat meningkatkan tourisme. Kekayaan tersebut juga dapat dikembangkan menjadi kebudayaannasional, memperkuat toleransi, saling melengkapi, dan mendorong terjadinya inovasi kebudayaan.

b. Remedial

Remedial teaching tentang pemahaman konsep dengan menjawab pertanyaan:

- Bagaimana pengaruh globalisasi terhadap budaya lokal?
- Apa saja peran budaya dalam pembentukan identitas bangsa?
- Bagaimana cara melestariakan budaya?

6. Refleksi Peserta Didik dan Guru Refleksi guru: Bagaimana memastikan peserta didik agar dapat memahami bahwa Keberagaman masyarakat Indonesia dapat dipengaruhi oleh bentuk muka bumi dan memiliki dampak positif dan negative. Refleksi peserta didik: Bagaimana cara kalian mencari informasi yang sulit diperoleh? Apakah kalian minta bantuan orang lain?

Mengetahui: Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi  Arta Triades Pinem, S.Kom NIP. 19841231 201403 1 002	Guru Mata Pelajaran  Faogoaro Mendrofa, S.Pd NIP. 19660418 199603 1 004	Peneliti  Agus Candra J. Lahagu NIM. 219901001
--	--	---

Lampiran 5

KISI – KISI SOAL DAN PEMBOBOTAN TES BELAJAR SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TES AWAL (*PRETEST*)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Botomuzoi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas : VIII (Delapan)
Semester : II (Genap)

Alokasi Waktu : 1 x 30 menit
Jumlah Soal : 5 Butir
Bentuk Tes : Tes Esey
Tahun Pelajaran : 2024/2025

No	Soal	Tingkat Kesukaran	Skor	KDT	KMT	TKT	Total	Bobot
1	yang dimaksud dengan budaya adalah....	Mudah	16	1	2	2	5	20
2	Manakah yang termasuk contoh budaya material dan non-material secara berurutan?	Mudah	16	2	2	1	5	20
3	Salah satu pengaruh agama terhadap kehidupan sosial masyarakat Indonesia adalah...	Sukar	28	2	2	3	7	28
4	Bahasa dianggap sebagai elemen penting dalam budaya karena...	Sedang	20	2	1	1	4	16
5	Dampak positif dari keberagaman budaya di Indonesia adalah...	sedang	20	1	1	2	4	16
Jumlah							25	100

Keterangan:

KDT = Kedalaman Tes

KMT = Keluasan Materi Tes

TKT = Tingkat Kerumitan Tes

Pembobotan Setiap Soal

1. Soal Nomor 1 memiliki bobot $\frac{5}{25} \times 100 = 20$
2. Soal Nomor 2 memiliki bobot $\frac{5}{25} \times 100 = 20$
3. Soal Nomor 3 memiliki bobot $\frac{7}{25} \times 100 = 28$
4. Soal Nomor 4 memiliki bobot $\frac{4}{25} \times 100 = 16$
5. Soal Nomor 5 memiliki bobot $\frac{4}{25} \times 100 = 16$

Botomuzoi, Mei 2025

Mengetahui :
Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi



Arta Ursades Pinem, S.Kom
NIP. 19841231 201403 1 002

Guru Mata Pelajaran



Faogoaro Mendrofa, S.Pd
NIP. 19660418 199603 1 004

Peneliti



Agus Candra J. Lahagu
NIM. 219901001

Lampiran 6

SOAL TES AWAL (*PRETEST*) PADA MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Botomuzoi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas : VIII-A
Waktu : 2 x 30 Menit
Pertemuan : Pertama (I)
Tahun Pelajaran : 2024/2025

Soal

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat.

1. **yang dimaksud dengan budaya adalah....**
 - A. Hasil ciptaan manusia yang hanya berupa benda fisik
 - B. Keseluruhan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang dimiliki manusia sebagai anggota masyarakat
 - C. Segala sesuatu yang diwariskan oleh nenek moyang yang tidak bisa diubah
 - D. Hanya perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari
2. Manakah yang termasuk contoh budaya material dan non-material secara berurutan?
 - A. Rumah adat, pakaian adat – gotong royong, bahasa
 - B. Rumah adat, gotong royong – pakaian adat, bahasa
 - C. Gotong royong, bahasa – rumah adat, pakaian adat
 - D. Rumah adat, bahasa – pakaian adat, upacara
3. Salah satu pengaruh agama terhadap kehidupan sosial masyarakat Indonesia adalah...
 - A. Membatasi interaksi antarwarga negara
 - B. Menentukan warna kulit dan bentuk fisik masyarakat
 - C. Menumbuhkan toleransi, etika, dan nilai moral dalam kehidupan bersama
 - D. Mengubah semua kebudayaan daerah menjadi sama
4. Bahasa dianggap sebagai elemen penting dalam budaya karena...
 - A. Bahasa adalah satu-satunya warisan budaya yang tidak pernah berubah
 - B. Bahasa merupakan alat komunikasi dan penyampai nilai budaya dari generasi ke generasi
 - C. Bahasa hanya digunakan dalam kegiatan formal
 - D. Bahasa hanya memengaruhi aspek seni dalam kebudayaan
5. Dampak positif dari keberagaman budaya di Indonesia adalah...
 - A. Memudahkan munculnya konflik antarsuku
 - B. Menghambat interaksi sosial
 - C. Memperkaya khazanah budaya nasional dan mempererat persatuan
 - D. Menghilangkan identitas daerah

Selamat Mengerjakan.....

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN TES AWAL (*PRETEST*) PADA MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

1. B
2. A
3. C
4. B
5. C

Lampiran 8

KISI – KISI SOAL DAN PEMBOBOTAN TES BELAJAR SISWAPADA MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TES AKHIR (*POSTTEST*)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Botomuzoi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas : VIII (Delapan)
Semester : II (Genap)
Pertemuan : I

Alokasi Waktu : 1 x 30 menit
Jumlah Soal : 5 Butir
Bentuk Tes : Tes Esey
Tahun Pelajaran : 2024/2025

No	Soal	Tingkat Kesukaran	Skor	KDT	KMT	TKT	Total	Bobot
1	yang dimaksud dengan budaya adalah....	Mudah	16	1	2	2	5	20
2	Manakah yang termasuk contoh budaya material dan non-material secara berurutan?	Mudah	16	2	2	1	5	20
3	Salah satu pengaruh agama terhadap kehidupan sosial masyarakat Indonesia adalah...	Sukar	28	2	2	3	7	28
4	Bahasa dianggap sebagai elemen penting dalam budaya karena...	Sedang	20	2	1	1	4	16
5	Dampak positif dari keberagaman budaya di Indonesia adalah...	sedang	20	1	1	2	4	16
Jumlah							25	100

Keterangan:

KDT = Kedalaman Tes

KMT = Keluasan Materi Tes

TKT = Tingkat Kerumitan Tes

Pembobotan Setiap Soal

6. Soal Nomor 1 memiliki bobot $\frac{5}{25} \times 100 = 20$
7. Soal Nomor 2 memiliki bobot $\frac{5}{25} \times 100 = 20$
8. Soal Nomor 3 memiliki bobot $\frac{7}{25} \times 100 = 28$
9. Soal Nomor 4 memiliki bobot $\frac{4}{25} \times 100 = 16$
10. Soal Nomor 5 memiliki bobot $\frac{4}{25} \times 100 = 16$

Botomuzoi, Mei 2025

Mengetahui:
Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi


Aria Trisades Pinem, S.Kom
NIP. 19841231 201403 1 002

Guru Mata Pelajaran


Faogoaro Mendrofa, S.Pd
NIP. 19660418 199603 1 004

Peneliti


Agus Candra J. Lahagu
NIM. 219901001

Lampiran 9

SOAL TES AKHIR (*POSTTEST*) PADA MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Satuan Pendidikan : SMP Swasta Idanoi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas : VIII-A
Waktu : 2 x 30 Menit
Pertemuan : Pertama (I)
Tahun Pelajaran : 2024/2025

Soal

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan tepat.

1. **yang dimaksud dengan budaya adalah....**
 - A. Hasil ciptaan manusia yang hanya berupa benda fisik
 - B. Keseluruhan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang dimiliki manusia sebagai anggota masyarakat
 - C. Segala sesuatu yang diwariskan oleh nenek moyang yang tidak bisa diubah
 - D. Hanya perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari
2. Manakah yang termasuk contoh budaya material dan non-material secara berurutan?
 - A. Rumah adat, pakaian adat – gotong royong, bahasa
 - B. Rumah adat, gotong royong – pakaian adat, bahasa
 - C. Gotong royong, bahasa – rumah adat, pakaian adat
 - D. Rumah adat, bahasa – pakaian adat, upacara
3. Salah satu pengaruh agama terhadap kehidupan sosial masyarakat Indonesia adalah...
 - A. Membatasi interaksi antarwarga negara
 - B. Menentukan warna kulit dan bentuk fisik masyarakat
 - C. Menumbuhkan toleransi, etika, dan nilai moral dalam kehidupan bersama
 - D. Mengubah semua kebudayaan daerah menjadi sama
4. Bahasa dianggap sebagai elemen penting dalam budaya karena...
 - A. Bahasa adalah satu-satunya warisan budaya yang tidak pernah berubah
 - B. Bahasa merupakan alat komunikasi dan penyampai nilai budaya dari generasi ke generasi
 - C. Bahasa hanya digunakan dalam kegiatan formal
 - D. Bahasa hanya memengaruhi aspek seni dalam kebudayaan
5. Dampak positif dari keberagaman budaya di Indonesia adalah...
 - A. Memudahkan munculnya konflik antarsuku
 - B. Menghambat interaksi sosial
 - C. Memperkaya khazanah budaya nasional dan mempererat persatuan
 - D. Menghilangkan identitas daerah

Selamat Mengerjakan.....

Lampiran 10

KUNCI JAWABAN TES AKHIR (*POSTTEST*) PADA MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

1. B
2. A
3. C
4. B
5. C

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI PEMAHAMAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Nama Peneliti : AGUS CANDRA JAYA LAHAGU
 Nama Sekolah : SMP NEGERI 2 BOTOMUZOI
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : VIII/II
 Petunjuk : Berikantanda√ pada kolom yang sesuai

No	Nama	Unsur yang diamati																											
		1				2				3				4				5				6				7			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	ANITA LASE	√					√			√				√				√				√				√			
2.	DELFIAN LASE	√					√			√					√			√				√				√			
3.	DOMINIKUS D. HALAWA	√					√			√					√			√				√				√			
4.	FIRMINUS PERIAMAN ZAI		√				√			√				√				√				√				√			
5.	HENDRIK KARLO WARUWU		√					√		√				√				√				√				√			
6.	IRFAN HALAWA	√					√			√				√				√				√				√			
7.	IRFAN LUKEY HALAWA	√					√				√			√				√				√				√			
8.	IRFAN S. MENDROFA		√				√				√				√			√				√				√			
9.	JERNITA LASE	√					√			√				√					√				√			√			
10.	JUWITA SUCI TRIS LASE		√				√			√				√				√				√				√			
11.	LIFERMAN LASE	√						√		√				√				√					√			√			
12.	LINDANIATI LASE	√					√				√			√				√				√				√			
13.	MARIA SELVIANI HALAWA	√					√			√				√				√				√				√			
14.	RUSDIMAN ZAI	√					√			√				√					√			√				√			
15.	STEVAN PRASETIA LASE		√				√			√				√				√					√			√			
16.	STEFAN BERKAT I. LASE		√				√			√				√				√				√				√			
17.	SUPERMAN HALAWA	√					√			√				√				√				√					√		
18.	VICKY SYAH P. ZEBUA	√					√			√				√				√				√				√			
Jumlah		4	1	0	0	5	1	0	0	6	9			6	9			6	6	0	0	6	9	0	0	6	3	0	0
Jumlah Total		66				68				69				69				70				69				71			
Persentase		91,66/%				94,44%				95,83%				95,83%				97,22%				95,83%				98,61%			
Skor Ideal		72																											
Rata-rata Persentase		95,63%																											

Keterangan :

A. Penjelasan unsur yang diamati dengan urutan 1-7 diatas dijabarkan sebagai berikut :

- | | |
|---|--|
| 1. Siswa terlibat aktif dalam memerankan peran | 5. Siswa antusias dan serius saat kegiatan berlangsung |
| 2. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok | 6. Siswa mampu menyampaikan pendapat atau dialog sesuai naskah |
| 3. Siswa memahami peran yang dimainkan | 7. Siswa mendengar dan menghargai peran teman lainnya |
| 4. Siswa menunjukkan keberanian dalam tampil di depan kelas | |

B. Interval Penilaian Peneliti

Kurang Baik : Skor 1

Cukup Baik : Skor 2

Baik : Skor 3

Sangat Baik : Skor 4

Botomuzoi , Mei 2025

Peneliti,

Agus Candra Jaya Lahagu
NIM. 219901001

Lampiran 12

PENGOLAHAN LEMBAR OBSERVASI SISWA

Hasil penilaian pada lembar observasi pemahaman siswa pada proses pembelajaran dapat diolah dengan Rumus sebagai berikut :

Perhitungan I, Siswa terlibat aktif dalam memerankan peran:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100 \%$$

$$\text{Jumlah skor ideal} = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah siswa}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= 4 \times 18 \\ &= 72 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{66}{72} \times 100\% \\ &= 91,66\% \end{aligned}$$

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, perhitungan selanjutnya dapat dilakukan dengan perhitungan yang sama. Maka untuk lebih memudahkan analisis terhadap keseluruhan hasil perhitungan lembar observasi siswa disajikan pada tabel sebagai berikut:

Lampiran 13

PENGOLAHAN LEMBAR OBSERVASI PEMAHAMAN SISWA SISWA

PERTEMUAN	ITEM	JMLH RESPONDEN	SKOR IDEAL	JMLH SKOR IDEAL	JMLH SKOR	%	RATA-RATA PERSENTASE (%)
I	Siswa terlibat aktif dalam memerankan peran	18	4	72	66	91,66%	95,63%
	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	18	4	72	68	94,44%	
	Siswa memahami peran yang dimainkan	18	4	72	69	95,83%	
	Siswa menunjukkan keberanian dalam tampil di depan kelas	18	4	72	69	95,83%	
	Siswa antusias dan serius saat kegiatan berlangsung	18	4	72	70	97,22%	
	Siswa mampu menyampaikan pendapat atau dialog sesuai naskah	18	4	72	69	95,83%	
	Siswa mendengar dan menghargai peran teman lainnya	18	4	72	71	98,61%	

Lampiran 14

Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,959	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,789	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,433	0,549	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 15

Dokumentasi Peneliti Pada Kegiatan Belajar Mengajar











Gunungsitoli, 7 November 2024

Hal : Pengajuan Judul Rancangan Penelitian

Kepada Yth:

Wahyutra Adilman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E

Dosen Pembimbing

Dengan hormat,

1. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AGUS CANDRA JAYA LAHAGU

NIM : 219901001

Semester : VII (Tujuh)

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jumlah SKS yang sudah diselesaikan: 131 SKS

Memohon kepada Bapak/Ibu agar berkenan menyetujui salah satu judul yang saya ajukan di bawah ini:

No.	Judul	Persetujuan			
		Dosen Pembimbing		Ketua Prodi	
		Tanggal	Paraf	Tanggal	Paraf
1	Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap pemahaman materi kebudayaan dalam pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025	07/11/2024		8/24 "	
2	Analisis model pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.				
3	Pengaruh model pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.				

2. Demikian permohonan ini saya ajukan dan atas perhatian bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Pemohon,



AGUS CANDRA JAYA LAHAGU
NIM. 219901001

Tembusan:

1. Kaprodi
2. Arsip



UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
Alamat :Jln. YosSudarso 118E/S Gunungsitoli +626392620815 Nias 22812
Homepage: <https://kip.ac.id> email: admin@fkip.unias.ac.id

OUTLINE TOPIK PENELITIAN SKRIPSI

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
NIM : 219901001
Program : S1
Program Studi : PendidikanEkonomi
Fakultas : FKIP (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)

Judul	Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap pemahaman materi kebudayaan dalam pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025
Latar Belakang Masalah	Pembelajaran adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dan antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengertian interaksi mengandung unsur saling memberi dan menerima. Dalam setiap pembelajaran ditandai sejumlah unsur, yaitu: tujuan yang hendak dicapai, peserta didik dan pendidik, bahan pelajaran, metode yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar, dan penilaian yang fungsinya untuk menetapkan seberapa jauh ketercapaian tujuan. Istilah belajar sendiri berarti suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa buku, lingkungan, pendidik atau Sesama teman.atan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Undang - undang Nomor 20 Tahun 2020 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Secara umum pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya

disamping tercipta proses belajar juga sekaligus proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Sugihartono model role playing adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan pemilihan model yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien. Di SMP Negeri 2 Botomuzoi, peningkatan kualitas pembelajaran menjadi prioritas utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan interaksi siswa adalah model role playing. Model ini dianggap relevan karena mampu melibatkan siswa secara aktif, melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Namun, berdasarkan hasil observasi, masih terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 2 Botomuzoi, seperti kurangnya partisipasi aktif siswa dan terbatasnya penguasaan guru terhadap variasi model pembelajaran inovatif. Untuk itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka dalam belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta bermakna. Salah satu upaya tersebut adalah melalui penerapan model pembelajaran role playing secara optimal.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Botomuzoi. Dengan harapan, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan praktis bagi guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang

	interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
Tujuan Penelitian	1. Menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Botomuzoi. 2. Mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di kelas. 3. Mengidentifikasi aspek-aspek materi kebudayaan yang paling dipahami siswa melalui penerapan model role playing.
Manfaat Penelitian	1. Bagi Pendidik: Penelitian ini memberikan wawasan kepada guru mengenai pentingnya pengelolaan kelas yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memahami strategi yang dapat diterapkan, pendidik di SMP Negeri 2 Botomuzoi diharapkan dapat merancang suasana kelas yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. 2. Bagi Siswa: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan pengelolaan kelas yang baik, siswa akan merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik dan perkembangan pribadi mereka. 3. Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak manajemen SMP Negeri 2 Botomuzoi dalam merumuskan kebijakan dan program pelatihan untuk guru dalam hal pengelolaan kelas. Dengan menerapkan temuan dari penelitian ini, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung, yang selaras dengan visi dan misi pendidikan sekolah. 4. Bagi Peneliti dan Akademisi: Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya di bidang pendidikan, khususnya dalam topik pengelolaan kelas dan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan memberikan inspirasi bagi penelitian di konteks yang lebih luas.

Tinjauan Pustaka	1. Role playing Role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan simulasi atau permainan peran, di mana peserta didik berperan sebagai tokoh tertentu untuk memahami konsep, situasi, atau permasalahan tertentu. Menurut Djamarah (2006), role playing dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengalami langsung proses pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, dan empati. Role playing ini metode pembelajaran aktif di mana siswa atau peserta didik bermain peran sebagai tokoh tertentu dalam skenario tertentu. Tujuannya adalah membantu siswa memahami konsep, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan sosial serta empati melalui simulasi interaktif. 2. pemahaman Materi Kebudayaan Menurut Koentjaraningrat (1985), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang terwujud dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Pemahaman mengenai kebudayaan adalah salah satu aspek penting dalam kajian ilmu sosial dan humaniora. Dalam tinjauan pustaka ini, akan dibahas definisi, konsep, dan teori utama yang mendasari materi kebudayaan serta pendekatan yang digunakan untuk mempelajarinya. 3. Hubungan antara Role Playing Pemahaman Materi Kebudayaan Pemahaman mengenai kebudayaan adalah salah satu aspek penting dalam kajian ilmu sosial dan humaniora. Dalam tinjauan pustaka ini, akan dibahas definisi, konsep, dan teori utama yang mendasari materi kebudayaan serta pendekatan yang digunakan untuk mempelajarinya. Dalam konteks pemahaman materi kebudayaan, role playing memiliki hubungan yang erat karena metode ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta untuk memahami nilai-nilai, norma, dan perspektif budaya tertentu. Pemahaman mengenai kebudayaan adalah salah satu aspek penting dalam kajian ilmu sosial dan humaniora. Dalam tinjauan pustaka ini, akan dibahas definisi, konsep, dan teori utama yang mendasari materi kebudayaan serta pendekatan yang digunakan untuk mempelajarinya.
-----------------------------	--

Kerangka Pemikiran	Pembelajaran kebudayaan merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan untuk memperkenalkan nilai-nilai, identitas, dan warisan budaya kepada siswa. Namun, dalam praktiknya, pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan seringkali rendah karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran Role Playing hadir sebagai alternatif metode yang lebih interaktif dan partisipatif. Dalam model ini, siswa memainkan peran tertentu yang terkait dengan konteks kebudayaan yang diajarkan. Melalui simulasi tersebut, siswa dapat merasakan langsung situasi yang menggambarkan nilai, tradisi, atau peristiwa budaya tertentu. Proses bermain peran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif, baik secara emosional maupun kognitif. Pengalaman ini memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi kebudayaan. Selain itu, model ini juga mendorong keterampilan sosial, empati, dan penghargaan terhadap kebudayaan yang sedang dipelajari. Dengan demikian, diasumsikan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini akan menguji pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap pemahaman siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
Lokasi Penelitian	SMP Negeri 2 Botomuzoi
Alat Analisi	1. Instrumen Analisis A. Tes Pemahaman Kognitif

Format: Pilihan ganda atau esai.

Contoh Soal:

Sebutkan tiga nilai budaya yang terkandung dalam upacara adat tertentu. Jelaskan peran tokoh tertentu dalam tradisi budaya yang dipelajari.

B. Angket/Kuisisioner Afektif

Skala Likert (1-5):

"Saya merasa lebih tertarik belajar budaya melalui role playing." "Saya merasa lebih memahami budaya setelah memainkan peran tertentu." "Saya menghargai keragaman budaya setelah mengikuti pembelajaran ini."

C. Observasi Psikomotorik

Rubrik Penilaian:

Kategori: Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), Sangat Kurang (1).

Aspek yang Dinilai:

Ekspresi dan intonasi saat memerankan peran. Ketepatan dalam menggambarkan tradisi budaya. Kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok.

2. . Prosedur Pengumpulan Data

Sebelum Pembelajaran: Berikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang materi kebudayaan. Selama Pembelajaran:

Lakukan observasi untuk melihat keterlibatan siswa dalam kegiatan role playing. Setelah Pembelajaran: Berikan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Sebarkan angket untuk menilai aspek afektif.

3. Teknik Analisis Data

A. Analisis Kuantitatif:

Bandingkan hasil pre-test dan post-test menggunakan uji statistik (misalnya, uji-t). Hitung rata-rata skor angket untuk dimensi afektif.

B. Analisis Kualitatif:

	Analisis catatan observasi untuk mengidentifikasi pola keterlibatan siswa dan kemampuan psikomotorik. C. Kesimpulan: Efektivitas pembelajaran dinilai dari peningkatan signifikan dalam dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik
Daftar Pustaka	Mustaqim Dan Abdul Wahid. 2003, Psikologi Pendidikan Jakarta: Rineka Cipta. Nana Syaodih Sukmadinata. 2006, Pengembangan Kurikulum,; Teori Dan Praktek, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Ngalim Purwant. 2010, Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Syaiful Sagala. 2011, Konsep Dan Makna Pembelajaran, Bandung : PT Alfabeta Suharsimin Arikunto. 2020, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta : Rineka Cipta. Sugiyono. 2020, Metode Penelitian Kuantitatif Kualifikasi Dan R&D, Cet.Ix; Bandung: Alfabeta. Nana Sudjana. 1995, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Gunungsitoli, 10 Desember 2024

Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing,



Wahyuutra Adilman Telaumbanua S.Pd.M,Pd.E
NIDN. 0125059202

Disahkan Oleh
Ketua Program Studi,



Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0112099301

Hal : Pengajuan Pembimbing Skripsi
Lampiran : 1 (satu) lembar

Kepada Yth.
Dekan FKIP, Universitas Nias
u.p Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jalan Yos Sudarso No. 118/E
Gunungsitoli

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Agus Candra Jaya Lahagu
NIM	: 219901001
Program	: Sarjana
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jumlah sks yang telah diselesaikan	: 144 SKS

Sehubungan dengan rencana saya untuk menulis tugas akhir/skripsi pada tahun akademik 2024/2025, dengan hormat saya mengajukan topik/permasalahan tugas akhir/skripsi sebagai terlampir.

Berkenan dengan hal tersebut saya saya mengajukan nama-nama dosen sebagai calon pembimbing tugas akhir/skripsi:

1. Yearning Harefa, S.E., M.Si
2. Drs. Bezisokhi Laoli, M.M.
3. Arianto Lahagu, S.Pd., M.Pd.
4. Asali Lase, S.Pd., M.M.
5. Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E.
6. Eka Septianti Laoli S.Pd., M.Pd.E.

Demikian permohonan ini saya ajukan, atas perhatian, saya mengucapkan terima kasih.

Mahasiswa,



Agus Candra Jaya Lahagu
NIM 219901001



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://fkip.ac.id> email: admin@fkip.unias.ac.id

SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING

Nomor : 34 /UN10.05/PP.10.06/2024

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias menetapkan

Nama : Wahyutra Adilman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E

NIP/NIDN : 0125059202

Pangkat : Penata Muda/III/b

Jabatan Akademik : Asisten Ahli

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Bidang Keahlian : Pendidikan Ekonomi

sebagai Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias:

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu

NIM : 219901001

Program : Sarjana

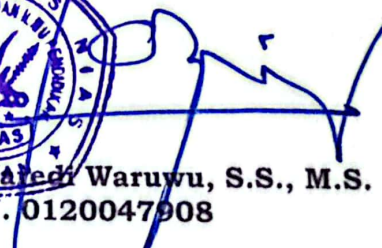
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Topik/Permasalahan Skripsi : **Pengaruh model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025**

Demikian surat penetapan dosen pembimbing ini disampaikan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Gunungsitoli, 17 Oktober 2024

Dekan


Dede Yatedi Waruwu, S.S., M.S.
NIDN. 0120047908

Tembusan disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Nias, u.p. Wakil Rektor I
2. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
3. Mahasiswa yang dibimbing (Agus Candra Jaya Lahagu)

1	Cover <i>01 Mar 2025</i> <i>14:12:07</i>	1. Cover 2. Kata Pengantar 3. Daftar Isi	Silahkan perbaiki sesuai saran dan koreksi saat bimbingan, tetap mempedoman buku pedoman Penulisan Skripsi dlm penulisan karya tulis ilmiah.
---	--	--	--

Download
File Skripsi

12 Mar 2025
16:30:37

2	Bab I <i>06 Mar 2025</i> <i>16:32:04</i>	1. Latar belakang 2. Identifikasi Masalah 3. Batasan Masalah	Silahkan perbaiki sesuai saran dan koreksi saat bimbingan, tetap mempedoman buku
---	--	--	--

4. Rumusan Masalah
 5. Tujuan Penelitian
 6. Kegunaan Hasil Penelitian
- pedoman Penulisan Skripsi dlm penulisan karya tulis ilmiah.

12 Mar 2025
16:30:45

Download
File Skripsi

3 Bab II
Tinjauan
Pustaka
07 Mar
2025
09:40:06

1. Memperbaiki kajian teori
 2. Memperbaiki kerangka berpikir
- Silahkan perbaiki sesuai saran saran dan koreksi saat bimbingan, tetap mempedoman buku pedoman Penulisan Skripsi dlm penulisan karya tulis ilmiah.

Download
File Skripsi

4	Bab III Metode Penelitian 08 Mar 2025 09:42:06	1. Mene ntuka n samp el peneli tian 2. Mem perba iki instru men peneli tian	Silahkan perbaiki sesuai saran saran dan koreksi saat bimbingan, tetap mempedo mani buku pedoman Penulisan Skripsi dlm penulisan karya tulis ilmiah.
---	---	---	--

Download
File Skripsi

5	Bab III Metode Penelitian 08 Mar 2025 17:24:23	1. Mem perba iki Rumu s yang digun akan dala	Silahkan perbaiki sesuai saran saran dan koreksi saat bimbingan, tetan
---	---	--	--

m	mempedo
peneli	mani buku
tian	pedoman
2. Mem	Penulisan
perba	Skripsi dlm
iki	penulisan
Teknik	karya tulis
penuli	ilmiah.
san	
seper	
ti	
spasi,	<i>12 Mar 2025</i>
ukura	<i>16:31:14</i>
n	
huruf,	
dan	
kutipa	
n	

Download
File Skripsi

6	Bab III	1. Buat	Siap untuk
	Metode	RPP	diseminark
	Penelitian	2. Buat	an
	<i>10 Mar 2025</i>	Silabu	
	<i>18:34:34</i>	s	
		3. Buat	<i>12 Mar 2025</i>
		istru	<i>16:31:38</i>
		ment	
		tes	

Download
File Skripsi

7	Draf Skripsi 25 Jul 2025 13:06:55	1. Buatlah abstrak 2. Perbaiki lembar observasi	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mepedo mani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisan nya
---	---	--	---

Download
File Skripsi

31 Jul 2025
12:23:37

8	Draf w 28 Jul 2025 11:34:32	1. Uji Regresi Linear sederhana 2. Menambahkan dokumentasi/foto pada bagian lampiran	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mepedo mani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika
---	-----------------------------------	---	---

Download
File Skripsi

penulisann
ya

31 Jul 2025
12:23:59

9 Draf skripsi
29 Jul 2025
10:23:11

1. Bab 5
mena
mbah
kan
saran
untuk
sekol
ah
2. Mem
perba
iki
bagia
n
lampi
ran
Perbaiki
draft skripsi
sesuai
petunjuk
saat
bimbingan,
dan tetap
mempedo
mani buku
Pedoman
penulisan
skripsi
terkait
sistematika
penulisann
ya

Download
File Skripsi

31 Jul 2025
12:24:18

10 Draf skripsi
29 Jul 2025
15:54:59

1. Bagia
n
daftar
isi
diner
Perbaiki
draft skripsi
sesuai
petunjuk
saat

baik
2. Nomor halaman
bimbingan, dan tetap mempedoman buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya

Download
File Skripsi

31 Jul 2025
12:24:35

11 Draf Skripsi
30 Jul 2025
10:21:24

1. Pada bagian Bab V ditambahkan saran untuk sekolah
2. Mengatur Jarak Spasi
Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mempedoman buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya

Download
File Skripsi

31 Jul 2025
12:24:52

12 1. Draf
Skripsi
30 Jul 2025
16:36:42

1. Mem
perba
iki
daftar
Pusta
ka

Siap untuk
diuji

31 Jul 2025
12:25:28

Download
File Skripsi

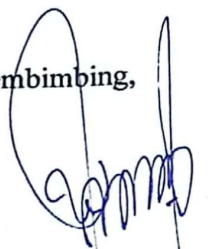
LEMBAR PERSETUJUAN RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan Penelitian yang diajukan oleh :

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap
Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS
Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi

Telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan.

Pembimbing,


Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E
NIDN.0125059202

Gunungsitoli, Maret 2025

Ketua Program Studi,




Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0112099301



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias ✉ 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR RANCANGAN PENELITIAN

Pada hari ini Seni tanggal dua puluh empat bulan Maret tahun dua ribu dua puluh lima telah diselenggarakan Seminar Rancangan Penelitian bagi mahasiswa Universitas Nias :

Nama : **Agus Candra Jaya Lahagu**
NIM : **219901001**
Program : **S-1**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi**

Hari / Tanggal : **Senin, 24 Maret 2025**
Waktu Pelaksanaan : **13.00 s/d 14.00 WIB**

Susunan Dewan Pembimbing dan Penelaah:

1. Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E
2. Yearning Harefa, S.E., M.Si

Tanda Tangan
1.
2.

Rekapitulasi Nilai

Susunan Dewan Pembimbing dan Penelaah:	Total Nilai
1. Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E	85
2. Yearning Harefa, S.E., M.Si	75
Total Nilai	160

Rata-rata nilai adalah: 80

Gunungsitoli, 24 Maret 2025
Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi



Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN.0112099301



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

Lembar Perbaikan Seminar Rancangan Penelitian
Program Studi Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Nias

1. Dosen Pembimbing

Nama : **Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.M**
NIDN : 0125059202
Jabatan : Pembimbing
Unit Kerja : Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : **Agus Candra Jaya Lahagu**
NIM : 219901001
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi

3. Waktu Pelaksanaan Ujian:

Hari/tanggal : **Senin, 24 Maret 2025**
Pukul : 13.00 Wib s/d 14.00 Wib
Tempat : Prodi Pendidikan Ekonomi

4. Perbaikan Skripsi:

No	Bab/Halaman	Uraian
		- <i>kelompok sendiri revisi dan penulisan.</i>

Gunungsitoli, 24 Maret 2025
Dosen Pembimbing,

[Signature]
Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0125059202



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

Lembar Perbaikan Seminar Rancangan Penelitian
Program Studi Pendidikan Ekonomi,
FKIP Universitas Nias

1. Dosen Penelaah

Nama : Yearning Harefa, S.E., M.Si
NIDN : 0118098002
Jabatan : Penelaah

2. Mahasiswa

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
NIM : 219901001
Program : S-1
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi

3. Waktu Pelaksanaan Ujian:

Hari/tanggal : Senin, 24 Maret 2025
Pukul : 13.00 Wib s/d 14.00 Wib
Tempat : Prodi Pendidikan Ekonomi

4. Perbaikan Skripsi:

No	Bab/Halaman	Uraian
		- Perbaiki: Batasan masalah - Perbaiki LKPD

Gunungsitoli, 24 Maret 2025
Dosen Penelaah,

Yearning Harefa, S.E., M.Si
NIDN. 0118098002

Rancangan Penelitian Yang Diajukan Oleh :

Nama : Agus Candra Jaya lahagu
Nim : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII Smp Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025

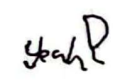
Telah Diseminarkan dan Disetujui Untuk Diteliti.

Gunungsitoli, April 2025

Pembimbing,

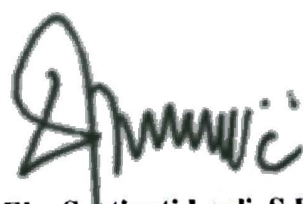

Wahyutra Aldiman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0125059202

Penelaah



Yearning Harefa, S.E., Msi
NIDN.0118098002

Ka. Prodi Pendidikan Ekonomi



Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0112099301



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias ✉ 22812
Home page : <https://fkip.unias.ac.id> email : fkip@unias.ac.id

Nomor : 061/UN10/PN.01.02/2025

22 April 2025

Lampiran : 1 (satu) set

Perihal : **Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian**

Yth.

Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi

di

Tempat

1. Dengan hormat, dalam rangka melengkapi data penelitian yang dilaksanakan oleh:

Nama : **Agus Candra Jaya Lahagu**

NIM : 219901001

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)

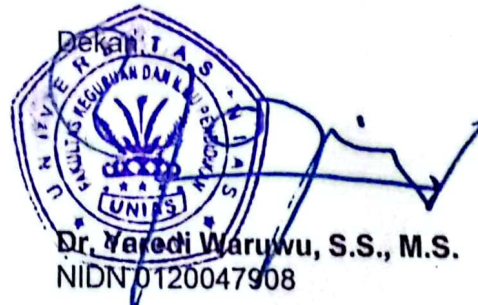
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025**

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Botomuzoi

Jadwal Penelitian : 28 April 2025 – 28 Mei 2025

Maka kami mohon kepada Ibu kiranya dapat memberi izin kepada mahasiswa yang namanya tersebut di atas untuk melaksanakan Penelitian di lokasi penelitian tersebut di atas (rancangan skripsi terlampir).

2. Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Yaredi Waruwu, S.S., M.S.
NIDN 0120047908

Tembusan Yth:

1. Rektor Universitas Nias

2. Wakil Rektor Lingkup Universitas Nias

3. Kepala LPPM Universitas Nias

4. Kaprodi Pendidikan Ekonomi

5. Peneliti yang bersangkutan (**Agus Candra Jaya Lahagu**)

6. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN NIAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 BOTOMUZOI

E-mail : smpn.2botomuzoi@gmail.com Kode Pos : 22815
Alamat : Karamo I, Desa Silmanaere Kecamatan Botomuzoi Kabupaten Nias

SURAT IZIN KEPALA SMP NEGERI 2 BOTOMUZOI
Nomor : 400.3.5/066-SMPN.2/BOT/V/2025

TENTANG

PELAKSANAAN PENELITIAN MAHASISWA UNIVERSITAS NIAS
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi Kecamatan Botomuzoi Kabupaten Nias Provinsi Sumatera Utara memberikan izin kepada :

Nama : **AGUS CANDRA JAYA LAHAGU**
NIM : 219901001
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)

Untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Botomuzoi sejak tanggal 28 April 2025 sampai dengan tanggal 28 Mei 2025 dalam rangka melengkapi data guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi TP. 2024/2025"**.

Demikianlah surat izin ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Karamo I, 28 April 2025

Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi,

ARTA TRISADES PINEM, S.Kom
Penata Tingkat I
NIP. 19841231 201403 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN NIAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 BOTOMUZOI

E-mail : smpn.2botomuzoi@gmail.com Kode Pos : 22815
Alamat : Karamo I, Desa Simanaere Kecamatan Botomuzoi Kabupaten Nias

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/067-SMPN.2/BOT/V/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi Kecamatan Botomuzoi Kabupaten Nias Provinsi Sumatera Utara menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : **AGUS CANDRA JAYA LAHAGU**
NIM : 219901001
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)

Yang namanya tersebut diatas telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 28 April 2025 sampai dengan tanggal 28 Mei 2025 di SMP Negeri 2 Botomuzoi dengan judul penelitian **"Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi TP. 2024/2025"**.

Demikian surat keterangan ini disampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Karamo I, 28 Mei 2025

Kepala SMP Negeri 2 Botomuzoi,

ARTA TRISADES PINEM, S.Kom

Penata Tingkat I

NIP. 19841231 201403 1 002

NIM :

219901001

NAMA MAHASISWA :

AOUS CANDRA JAYA LAHAGU

PRODI :

Pendidikan Ekonomi

JUDUL :

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzol T.P 2024/2025

Dosen Pembimbing :

Wahyutra Adilman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E

Konsentrasi :

Pendidikan Ekonomi

Tema :

MODEL PEMBELAJARAN

Riwayat Bimbingan Skripsi

NO	TOPIK	MATERI	CATATAN DOSEN
1	Draf Skripsi 25 Jul 2025 13:06:55	1. Buatlah abstrak 2. Perbaiki lembar observasi	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mempedomani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya
		Download File Skripsi	31 Jul 2025 12:23:37
2	Draf w 28 Jul 2025 11:34:32	1. Uji Regresi Linear sederhana 2. Menambahkan dokumentasi/foto pada bagian lampiran	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mempedomani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya
		Download File Skripsi	31 Jul 2025 12:23:59
3	Draf skripsi 29 Jul 2025 10:23:11	1. Bab 5 menambahkan saran untuk sekolah 2. Memperbaiki bagian lampiran	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mempedomani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya
		Download File Skripsi	31 Jul 2025 12:24:18

NO	TOPIK	MATERI	CATATAN DOSEN
4	Draf skripsi 29 Jul 2025 15:54:59	1. Baglan daftar isi diperbaiki 2. Nomor halaman Download File Skripsi	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mempedomani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya 31 Jul 2025 12:24:35
5	Draf Skripsi 30 Jul 2025 10:21:24	1. Pada bagian Bab V ditambah kan saran untuk sekolah 2. Mengatur Jarak Spasi Download File Skripsi	Perbaiki draft skripsi sesuai petunjuk saat bimbingan, dan tetap mempedomani buku Pedoman penulisan skripsi terkait sistematika penulisannya 31 Jul 2025 12:24:52
6	1. Draf Skripsi 30 Jul 2025 16:36:42	1. Memperbaiki daftar Pustaka Download File Skripsi	Siap untuk diuji 31 Jul 2025 12:25:28

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.**

Telah diperiksa dan disetujui untuk di sidangkan.

Gunungsitoli, 28 juli 2025

Ketua Program Studi,

Pembimbing,


Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0125059202




Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0112099301



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Rektorat : Jalan Pancasila No. 10 Kota Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias ✉ 22814
Homepage : <https://unias.ac.id> email: admin@unias.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 381/UN06.01/TU.01.20/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yupiter Mendrofa, S.E.,M.M**
NIDN : 0112078103
Pangkat / Golongan : Penata Tk.I / III/d
Jabatan : Plh. Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Nias

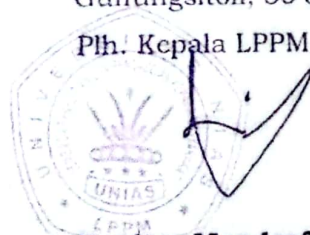
dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : **Agus Candra Jaya Lahagu**
NIM : 219901001
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PALYING TERHADAP PEMAHAMAN MATERI KEBUDAYAAN DALAM PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 2 BOTOMUZOI TP. 2024/2025

adalah benar telah melakukan pengecekan plagiarisme terhadap Skripsi mahasiswa tersebut di atas melalui aplikasi *Turnitin*, dan mendapat tingkat *Similarity* 22% dan tingkat *Artificial Intelligence* (AI) 0%, sehingga dinyatakan layak untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya sesuai dengan tahapan pada penyelesaian skripsi.

Gunungsitoli, 30 Juli 2025

Plh. Kepala LPPM,



Yupiter Mendrofa, S.E.,M.M.
NIDN. 0112078103

Tembusan:

1. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
2. Mahasiswa an. **Agus Candra Jaya Lahagu.**



**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI**

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS MATA KULIAH

Nomor: 174/UN10.05/PP.08.03/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Septianti Laoli, S.Pd.,M.Pd.E
NIDN : 0112099301
Pangkat : Penata/III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Agus Candra jaya lahagu
NIM : 219901001
Judul : Pengaruh Model pembelajaran Role Playing Terhadap pemahaman Materi
Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.

Yang bersangkutan dinyatakan telah menyelesaikan mata kuliah sebanyak: (144 SKS) di Program Studi Pendidikan Ekonomi, kecuali mata kuliah Penulisan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi



Eka Septianti Laoli
Eka Septianti Laoli, S.Pd.,M.Pd.E
NIDN. 0112099301

Agustus 2025

Perihal : Permohonan Ujian Skripsi
Lampiran : Satu Berkas

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
di
Gunungsitoli

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agus Candra jaya lahagu
NIM : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dosen Pembimbing : Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E
Judul Skripsi : pengaruh Model pembelajaran Role Playing Terhadap Materi
Kebudayaan Pemahaman materi kebudayaan Dalam Pelajaran IPS VIII
SMP Negeri2 Botomuzoi T.P 2024/2025.

Mengajukan permohonan untuk diperkenankan menempuh Ujian Skripsi. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan :

1. Biodata Peserta Ujian Skripsi
2. Lembar persetujuan Dosen Pembimbing Skripsi
3. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi (Print Out SIMAT)
4. Fotokopi Surat Penugasan Dosen Pembimbing Skripsi
5. Fotokopi KRS semester 1 sampai Semester Berkenaan
6. Fotokopi KHS dari semester 1 sampai terakhir
7. Fotokopi Pembayaran Uang Ujian Skripsi
8. Surat Keterangan telah menyelesaikan semua beban studi kecuali skripsi/penulisan skripsi/thesis writing*)
9. Transkrip Nilai yang telah di tanda tangani ketua program Studi
10. Surat Keterangan telah melakukan pengecekan Plagiarisme dari LPPM.
11. Transkrip Nilai yang telah di tanda tangani ketua program studi
12. Telah mengisi link bit.ly/MendaftarSeminarFKIP

Atas perhatian Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Pemohon,



Agus Candra Jaya Lahagu
219901001

Tembusan

Yth.
Dekan FKIP Universitas Nias



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/B Gunungsitoli 5 626 392620815 Nias 2 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

KESEDIAAN MENGHADIRI UJIAN SKRIPSI

Sehubungan dengan pelaksanaan ujian skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias,

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu

NIM : 219901001

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nias

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi
Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi
T.P 2024/2025.

Waktu Pelaksanaan Ujian Skripsi,

hari/Tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025

Pukul : 10.00 WIB - 12.00 WIB

Tempat : Ruang 1

Dengan ini menyatakan **kesediaan/ketidak sediaan** menghadiri sidang skripsi pada waktu yang telah ditetapkan.

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Dewan Penguji,

1. Yearning Harefa, S.E., M.Si

2. Drs. Bezisokhi Laoli, M.M

3. Wahyutra A. Telaumbanua S.Pd., M.Pd.E

Tanda Tangan,

1. 

2. 

3. 

- Coret yang tidak perlu



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

SURAT PENETAPAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI

Nomor: 405/UN10.05/PP.08.03/2025

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias menetapkan dewan pengujian skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias:

Nama : **Agus Candra Jaya Lahagu**
NIM : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025

Waktu pelaksanaan ujian:

Hari/tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
Pukul : 10.00-12.00 WIB
Tempat : Ruang 1 FKIP Universitas Nias

Dewan Pengujian dan Dosen Saksi:

No	Nama	Jabatan Dalam Ujian*)	Ket
1.	Yearning Harefa, S.E., M.Si	Penguji I	
2.	Drs. Bezisokhi Laoli, M.M	Penguji II	
3.	Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E	Pembimbing	

Gunungsitoli, 04 Agustus 2025

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi



Eka Septianti Laoli
Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN. 0112099301

Tembusan disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Nias, u.p. Wakil Rektor I
2. Dekan FKIP Universitas Nias
3. Mahasiswa yang dibimbing (**Agus Candra Jaya Lahagu**)



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli 25 +626392620815 Nias 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

Nomor : 406/UN10.05/PP.08.03/2025
Lampiran : 1 (satu) set
Perihal : Undangan Pelaksanaan Ujian Skripsi
atas nama **Agus Candra Jaya Lahagu**

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Dewan Penguji :

1. Yearning Harefa, S.E., M.Si
2. Drs. Bezisokhi Laoli, M.M
3. Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E

Penguji I
Penguji II
Pembimbing

di

Gunungsitoli

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Skripsi mahasiswa :

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
NIM : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025

diharapkan kehadiran Bapak/Ibu pada acara dimaksud yang diselenggarakan pada:

Hari/tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
Pukul : 10.00-12.00 WIB
Tempat : Ruang 1 FKIP Universitas Nias

Bersama ini turut terlampir: (1) Surat Penetapan Dewan Penguji Skripsi; (2) Naskah Skripsi; (3) Lembar Penilaian; dan (4) Lembar perbaikan; yang diserahkan langsung oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Gunungsitoli, 04 Agustus 2025
Ks. Prodi Pendidikan Ekonomi,



Eka Septianti Laoli, S.Pd., M.Pd.E
NIDN 0112099301

Tembusan Disampaikan Kepada :

1. Rektor Universitas Nias
2. Dekan FKIP Universitas Nias
3. Mahasiswa yang diuji (**Agus Candra Jaya Lahagu**)



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini, Kamis Tanggal Tujuh Bulan Agustus Dua Puluh Lima telah diselenggarakan Ujian Skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias :

Nama : **Agus Candra jaya Lahagu**
NIM : 219901001
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025
Waktu : 10.00 WIB – 12.00 WIB

Susunan Dewan Penguji

1. Yearning Harefa, S.E.,M.Si
2. Drs. Bezisokhi Laoli, M.M
3. Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd.,M.Pd.E

Tanda Tangan

1.
2.
3.

Penguji	Jumlah Nilai	
	Skor	Rata-rata
1. Yearning Harefa, S.E.,M.Si	85	
2. Drs. Bezisokhi Laoli, M.M	70	
3. Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd.,M.Pd.E	85	
Jumlah	240	

Berdasarkan perhitungan rata-rata nilai adalah 80... (...Delapan puluh.....)

Dengan demikian yang bersangkutan dinyatakan **LULUS**/~~TIDAK LULUS~~, dengan predikat kelulusan Memuaskan / B+

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Dewan Ujian Skripsi

Ketua,

Eka Septianti Laoli, S.Pd.,M.Pd.E
NIDN. 01120993301

1. Relevansi masalah dengan program studi
2. Metode penelitian
3. Presentasi/pemaparan skripsi
4. Penjelasan atas tanggapan penguji
5. Sistematika dan tata tulis



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini, Kamis Tanggal Tujuh Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima telah diselenggarakan Ujian Skripsi bagi mahasiswa Universitas Nias :

Nama : **Agus Candra jaya Lahagu**
NIM : 219901001
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi
Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P
2024/2025
Waktu : 10.00 WIB – 12.00 WIB

Susunan Dewan Penguji

1. Yearning Harefa, S.E.,M.Si
2. Drs. Bezisokhi Laoli, M.M
3. Wahyuutra A. Telaumbanua, S.Pd.,M.Pd.E

Tanda Tangan

1.....
2.....
3.....

.....
.....
.....

Berdasarkan penilaian para penguji, yang bersangkutan memperoleh nilai rata-rata
Dengan demikian yang bersangkutan dinyatakan **LULUS** / ~~TIKAP LULUS~~, dengan predikat
kelulusan

**YUDISIUM: SANGAT MEMUASKAN / MEMUASKAN / CUKUP / KURANG / SANGAT
KURANG**

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Dewan Ujian Skripsi

Ketua,

Eka Septianti Laoli, S.Pd.,M.Pd.E
NIDN. 01120993301



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS

1. Dosen Penguji

Nama : Drs. Bezisokhi Laoli, M.M
NIDN : 0005116002
Jabatan : Penguji II
Unit Kerja : Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
NIM : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.

3. Waktu Pelaksanaan Ujian:

Hari/tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
Pukul : 10.00 WIB – 12.00 WIB
Tempat : Ruang 1

4. Perbaikan Skripsi:

No	Bab/Halaman	Uraian
1.	Bayak kutipan yg	tdk tercatat dalam daftar kepastkaan
2.	Soal pre-test dan soal	post-test gunakan bentuk pilihan
3.	bagian dan materi	soal yg sama (misalnya 20 soal)
4.	Isi kesimpulan dan	saran dalam bentuk point.
5.	Belum terlihat	pernyataan hipotesis ada atau tidak ada pengaruh X dgn Y.

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Penguji II

Drs. Bezisokhi Laoli, M.M
NIDN. 0005116002



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias ✉ 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS

1. Dosen Penguji

Nama : Yearning Harefa, S.E., M.Si
NIDN : 0118098002
Jabatan : Penguji I
Unit Kerja : Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
NIM : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.

3. Waktu Pelaksanaan Ujian:

Hari/tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
Pukul : 10.00 WIB – 12.00 WIB
Tempat : Ruang 1

4. Perbaikan Skripsi:

No	Bab/Halaman	Uraian
		- Lembar observasi pemahaman siswa sebaiknya ditambahkan - Pergelas metodologi penelitian nya kelas kontrol & eksperimen di pergelas

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Penguji I

Yearning Harefa, S.E., M.Si
NIDN. 0118098002



YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS
UNIVERSITAS NIAS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Alamat : Jalan Yos Sudarso 118 E/S Gunungsitoli ☎ +626392620815 Nias 📠 22812
Homepage: <https://pe.unias.ac.id> email: pe@unias.ac.id

LEMBAR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS

1. Dosen Penguji

Nama : Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd.,M.Pd.E
NIDN : 0125059202
Jabatan : Pembimbing
Unit Kerja : Universitas Nias

2. Mahasiswa

Nama : Agus Candra Jaya Lahagu
NIM : 219901001
Program : Sarjana
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Kebudayaan Dalam Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Botomuzoi T.P 2024/2025.

3. Waktu Pelaksanaan Ujian:

Hari/tanggal : Kamis, 07 Agustus 2025
Pukul : 10.00 WIB – 12.00 WIB
Tempat : Ruang 1

4. Perbaikan Skripsi:

No	Bab/Halaman	Uraian
		- perbaiki instrumen yg digunakan - tetapkanlah kelas control dan eksperimen - perbaiki soal test awal dan terakhir - perbaiki lembar wawancara dan bptk - itu kata pengantar.

Gunungsitoli, 07 Agustus 2025

Pembimbing

Wahyutra A. Telaumbanua, S.Pd.,M.Pd.E
NIDN. 0125059202

BIODATA PENULIS



Agus Candra Jaya Lahagu, lahir di desa taraha, Kecamatan Mandrehe utara, Kabupaten Nias Barat pada tanggal 07 Maret 2001, anak ke 3 dari 5 bersaudara, pasangan dari **Elizama Lahagu** (Ayah) dan **Alisami Lahagu** (Ibu). Awal mengenal lingkungan pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2009 dan selesai tahun 2015 di SD Negeri Hilimbaruzo. Kemudian setelah tamat SD, penulis melanjutkan studi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Hilimbaruzo dari tahun 2015-2018

Setelah tamat SMP, Penulis melanjutkan studi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2

Hilimbaruzo dari tahun 2018-2021. Setelah tamat dari bangku SMK, Penulis melanjutkan pendidikan di salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Nias, Universitas Nias dan mengambil jurusan Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Pada awal tahun 2025, penulis memulai melaksanakan penelitian ilmiah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi di Universitas Nias. Setelah beberapa lama melaksanakan penelitian dan oleh karena Kuasa dan Berkat Tuhan, tepatnya pada tanggal 07 Agustus

2025 telah mampu mempertahankan di depan Dosen Penguji Skripsi dan dinyatakan “LULUS” dengan predikat Yudisium “SANGAT MEMUASKAN” dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Selama menempuh pendidikan di Universitas Nias banyak pengalaman belajar yang didapatkan dan terlibat dalam berbagai kegiatan sebagai mahasiswa, baik dibidang pendidikan dan pengajaran , bidang penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.