

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATA PELAJARAN IPS
KELAS V MIN 3 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**ELSA WELMANORA
NIM. 140209083**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2019 M**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATA PELAJARAN IPS
KELAS V MIN 3 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

ELSA WELMANORA

NIM: 140209083

Mahasiswi Fakultas dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Azhar, M.Pd

NIP.196812121994021002

Pembimbing II



Sri Mutia, M.Pd

NIP.-

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATA PELAJARAN IPS
KELAS V MIN 3 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 04 Januari 2019
20 Jumadil Awal 1440 H

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Azhar, M.Pd
NIP.196812121994021002

Sekretaris,



Fanny Fajria, M.Pd
NIP.

Penguji I,



Sri Mutia, M.Pd
NIP.

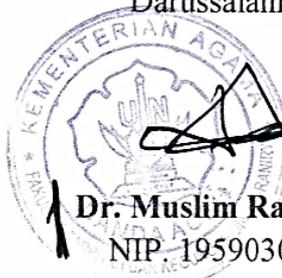
Penguji II,



Hafidh Maksum, M.Pd
NIDN. 0124038103

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Welmanora
NIM : 140209083
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pertanyaan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 20 Desember 2018



Yang menyatakan,

Elsa Welmanora

NIM. 140209083

ABSTRAK

Nama : Elsa Welmanora
NIM : 140209083
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Hari/Tanggal Sidang : Jumat, 04 Januari 2019
Tebal Skripsi : 84 Lembar
Pembimbing I : Dr. Azhar, M.Pd
Pembimbing II : Sri Mutia, M.Pd
Kata Kunci : Model *Role Playing* (Bermain Peran), Hasil Belajar Siswa

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Siswa akan merasa jenuh dalam menerima sebuah materi apabila hanya memperhatikan penjelasan dari guru tanpa adanya sebuah model pembelajaran. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* yaitu bermain peran yang dapat dirancang oleh guru agar siswa dapat memainkan peran yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan penelitian ini dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Data diperoleh dari observasi dan post test (LKPD). Adapun prosedur pengumpulan data adalah melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan post test. Sedangkan teknik analisis data, peneliti menggunakan nilai rata-rata sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian dari lembar observasi guru pada siklus I (3,30) dengan kategori (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu (3,54) dengan kategori (baik sekali). Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I (3,04) dengan kategori (baik), sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu (3,83) dengan kategori (baik sekali). Hasil belajar siswa pada siklus I jumlah nilai diperoleh sebanyak 6,43 dengan jumlah 12 orang siswa yang tuntas dan 16 orang siswa yang tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II jumlah nilai sudah mengalami peningkatan menjadi 8,53 dengan jumlah 26 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan melakukan penerapan model pembelajaran *Role Playing* mata pelajaran IPS kelas V MIN 3 Aceh Besar menjadi lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam belajar, aktivitas guru menjadi lebih terarah dan meningkat serta hasil belajar siswa juga semakin meningkat.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir (Skripsi) ini. Shalawat dan salam keharibaan Nabi Besar Muhammad Saw yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 3 Aceh Besar”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua yang paling teristimewa, Ayahanda tercinta Aliakim dan Ibunda tercinta Neli Andriani beserta adik-adik tersayang saudari Abel Araskinta dan saudara Anelka Alfatan yang tak henti-hentinya mengiringi langkah penulis dengan berdoa serta selalu memberi dorongan dan dukungan atas kesuksesan penulis. Terima kasih juga atas cinta dan kasih sayang yang tak pernah hilang kepada ananda.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai Bapak Dr. Muslim Razali, S.H.,M.Ag dan Wakil Dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Ridhwan, M.Daud, M.Ed selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam masalah perkuliahan
4. Bapak Dr. Azhar, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Sri Mutia, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis, sejak awal penulisan.
5. Bapak Irwandi, M.A selaku Ketua Prodi beserta para dosen dan staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak bekerja sama dalam proses perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Kepala Sekolah MIN 3 Aceh Besar Bapak Iskandar, S.Ag dan guru kelas Vc Ibu Syamsidar, S.Ag beserta staf pengajar dan karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi.
7. Kepada karyawan dan karyawan perempuan perpustakaan UIN Ar-Raniry dan Pustaka Wilayah serta perpustakaan lainnya yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas dengan sebaik mungkin dalam meminjamkan buku-buku dan referensi yang diperlukan dalam penulisan skripsi.

8. Keluarga dan saudara lainnya Riki Main Aksi, Nisrina Adelia Wahyuni, Elen Anjelina, Siti Maryam, Syaifah Arya Azzahra, Agil Suteldi, Marda Eka Wulandari, Indri Aulia, M.Falka Adha, Furqan yang telah memberikan doa, semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan mahasiswa/i Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2014 yang telah bekerja sama dan belajar bersama-sama dalam menempuh pendidikan serta memberikan doa, semangat dan dukungan kepada penulis serta membantu menyelesaikan penulisan skripsi.
10. Sahabat-sahabat terbaik Apriza Lupita, Putri Hilda P.S, Ramala Yanti, Asyerin Maria Ulfah, Harselita, Lusiana Elsida, Veratul Uhra, Rusma Wardani, yang telah memberikan doa, semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, namun kesempatan bukanlah milik manusia akan tetapi hanya milik Allah SWT. Jika terdapat kesilapan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan pada masa yang akan datang. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 20 Januari 2019

Elsa Welmanora
NIM. 140209083

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Defenisi Operasional.....	9
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	12
B. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	14
C. Pembelajaran IPS di MI	20
D. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	22
1. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	27
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	28
3. Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	30
4. Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	33
5. Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam <i>Role Playing</i>	34
6. Bentuk-Bentuk Bermain Peran	35
7. Proses Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	36
8. Materi Pembelajaran IPS di MI.....	37

BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	39
B. Subjek Penelitian.....	42
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Instrumen Penelitian.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV : HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian	51
1. Siklus I	52
2. Siklus II.....	66
C. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian	80
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88
RIWAYAT HIDUP	135

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN 3 Aceh Besar	48
Tabel 4.2 Perincian Jumlah Murid MIN 3 Aceh Besar	49
Tabel 4.3 Perincian Jumlah Tenaga Administrasi dan Guru di MIN 3 Aceh Besar	50
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	55
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	59
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	62
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus II	69
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus II	72
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus II	76

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Tentang Pengangkatan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry	88
2. Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	89
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN 3 Aceh Besar	90
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I	91
5. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) I	99
6. Soal <i>Post-Test</i> I	101
7. Kunci Jawaban <i>Post-Test</i> I	104
8. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (Siklus I)	105
9. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa (Siklus I)	109
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II	112
11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) II	120
12. Soal <i>Post-Test</i> II	121
13. Kunci Jawaban <i>Post-Test</i> II	123
14. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (Siklus II)	124
15. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa (Siklus II)	128
16. Dokumentasi	132
17. Daftar Riwayat Hidup	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sarana tempat terjadinya interaksi antara pengajar dengan muridnya baik guru dengan individu maupun guru dengan kelompok siswanya. Sekolah merupakan lembaga yang sudah sepatutnya melahirkan peserta didik yang berkualitas. Dalam hal ini, gurulah yang memiliki peran paling penting dalam melahirkan peserta didik yang berkualitas tersebut. Guru selaku pendidik sudah selayaknya mendidik para siswanya untuk menjadi siswa yang bermanfaat untuk negara di kemudian hari. Guru sangat berpengaruh dalam menentukan terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, jadi sudah sepatutnya guru harus memikirkan bagaimana cara agar pesan atau bahan pembelajaran yang ia sampaikan akan dimengerti oleh para siswa sehingga siswa mampu menangkap dan berfikir kritis tentang apa yang sudah dipelajarinya. Sudah pasti hal ini tidak terlepas dari strategi seorang guru untuk menerapkan ilmu tersebut kepada para siswa.

Guru adalah pelaksana pendidikan sekaligus merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan. Dalam pelaksanaan tugas dan kegiatannya sesuai dengan kemajuan dan perkembangan teknologi menyebabkan guru harus mampu menumbuh-kembangkan kreasi dan kreativitas siswa.¹ Guru sebagai faktor utama

¹Hodriani, *Peranan Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Jurnal Kewarganegaraan*, (2013), Vol 10 No 01, h. 23.

mempunyai tugas dan kewajiban, tidak hanya mengajar, mendidik, dan membimbing siswa tetapi juga patut sebagai model dalam pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Guru sangat berperan menjadi contoh sekaligus motivator dan inspirator sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan antusias dalam belajar, sehingga hasil belajar yang didapat berdaya guna dan berhasil.²

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, selalu berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perubahan yang terjadi dalam pelajaran IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat Indonesia. Dengan perubahan yang terjadi tersebut, berubah pula kurikulum IPS sehingga menyebabkan perubahan pula terhadap jumlah dan isi mata pelajaran IPS tersebut. Hamid Hasan mengemukakan bahwa konsep kurikulum dapat ditinjau dalam empat dimensi, yaitu:

1. Kurikulum sebagai suatu ide, yang dihasilkan melalui teori-teori dan penelitian, khususnya dalam bidang kurikulum dan pendidikan.
2. Kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, sebagai perwujudan dari kurikulum sebagai suatu ide, yang di dalamnya memuat tentang tujuan, bahan, kegiatan, alat-alat, dan waktu.
3. Kurikulum sebagai suatu kegiatan, yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, dalam bentuk praktek pembelajaran.

² Sri Sunarti dan Widyaiswara Pertama, *Peran Guru sebagai Model dalam Pembelajaran Karakter dan Budaya Bangsa Melalui Pendidikan Bahasa Inggris*, (Kementerian Pendidikan Nasional 2010) h.5.

4. Kurikulum sebagai suatu hasil yang merupakan konsekwensi dari kurikulum sebagai suatu kegiatan, dalam bentuk ketercapaian tujuan kurikulum yakni tercapainya perubahan prilaku atau kemampuan tertentu dari para peserta didik.³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.⁴

Guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang maksimal dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar bahan IPS tersebut. Guru selaku pendidik harus bisa memilih model dan metode apa yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar para siswanya. Hal ini sangat penting untuk guru karena model dan metode sangat berpengaruh pada efektivitas dan hasil belajar siswa. Jika seorang guru hanya mengajar dengan cara yang sama secara terus-menerus, maka siswa cenderung merasa bosan sehingga mereka tidak fokus dalam mencerna ajaran dari gurunya sehingga hasil belajar siswa pun cenderung rendah. Jadi, guru harus memiliki kemampuan profesional dan kemampuan dalam memanfaatkan dan menggunakan metode atau model yang tepat dalam pembelajaran.

³ Rudy Gunawan , *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 16

⁴ Rudy Gunawan , *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi...* h. 17

Namun jika dilihat kebanyakan siswa yang umumnya di daerah sekolah MIN 3 Aceh Besar memiliki hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang masih rendah. Hal ini terjadi karena adanya kendala yang dihadapi oleh guru SD/MI ketika melaksanakan proses pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS masih relative rendah, karena dalam proses pembelajarannya guru tidak memakai metode dan model yang diharapkan oleh siswa dan kurang menyenangkan menurut para siswa. Kebanyakan dari siswa merasa bosan ketika dalam kelas IPS, dikarenakan guru yang mengajar secara monoton, kurang menarik, dan kurang mengaktifkan siswanya. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan masih sangat minim.

Permasalahan tersebut maka guru selaku pengajar harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini dapat terjadi jika seorang guru menggunakan model yang bervariasi dengan menggunakan melalui *Role Playing* dimana guru menyuruh siswa untuk bermain peran dalam suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi yang terdapat pada kehidupan nyata.

Apabila menggunakan *Role Playing* ini anak dapat diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kesempatan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh dibawakan. Contoh kegiatan ini misalnya anak memerankan bagaimana Bapak Tani mencangkul sawahnya,

bagaimana cara Dokter menangani pasiennya dengan baik, bagaimana Guru mengajar siswa agar pembelajarannya sesuai dengan perencanaannya, dan sebagainya.⁵ Dengan menggunakan *Role Playing* ini guru lebih mudah menunjukkan objek yang mana yang akan dijelaskan atau bagian yang mana yang akan dijelaskan. Sehingga para siswa juga bisa melihat secara langsung melalui peran siswa yang akan dibawakan dengan jelas di mana letak dan bagaimana proses dari apa yang sedang mereka bahas.

Maka dari itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Pada tipe ini siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa. Prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, siswa akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan untuk memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari. Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di MIN 3 Aceh Besar khususnya pada mata pelajaran IPS ditemukan bahwa guru hanya menerapkan metode

⁵ Asrina, *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo 2016), h. 11

ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi pada saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa tidak meningkat. Apabila dalam proses belajar mengajar guru tidak mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta guru tidak menyajikan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, maka dapat dipastikan siswa akan jenuh dalam belajar sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Peneliti memilih Mata Pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Pemilihan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan mampu mengekspresikan perasaannya dan bahkan melibatkan sikap, nilai dan keyakinan serta mengarahkan kesadaran dan keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*, penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yang dicapai oleh siswa. Diantaranya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Wirma Juwita⁶ “Penerapan Model *Role Play* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN Alue Rindang”. Asrina⁷ “Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMP

⁶ Wirma Juwita⁶ “Penerapan Model *Role Play* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN Alue Rindang”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2012.

⁷ Asrina “Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMP Negeri I Darul Hikmah”. Skripsi Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2012.

Negeri I Darul Hikmah”. Sarmadan Siregar⁸ “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Keterampilan Kalam Siswa Kelas VIII-5 MTsN Model Banda Aceh”.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut fokus pada penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan minat, keterampilan serta interaksi sosial siswa. Oleh karena itu penelitian ini ingin membuktikan apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam penerapan model *Role Playing* di Kelas V MIN 3 Aceh Besar?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan model *Role Playing* di Kelas V MIN 3 Aceh Besar?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam penerapan model *Role Playing* di Kelas V MIN 3 Aceh Besar?

⁸ Sarmadan Siregar, S.Pd.I “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Keterampilan Kalam Siswa Kelas VIII-5 MTsN Model Banda Aceh”. Program Pendidikan Profesi Guru Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2013.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model *Role Playing* di Kelas V MIN 3 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model *Role Playing* di Kelas V MIN 3 Aceh Besar.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penerapan model *Role Playing* di Kelas V MIN 3 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti adalah:

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga menjadi pelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dan menambah pemahaman pada pembelajaran tematik.

2. Bagi guru

Dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dan membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru

untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran *Role Playing* sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang baik.

E. Definisi Operasional

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Adapun peningkatan hasil belajar siswa adalah sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.⁹ Peningkatan hasil belajar siswa harus adanya unsur proses yang bertahap yaitu dari tahap terendah, tahap menengah, dan tahap puncak. Dalam penelitian ini yang penulis maksud adalah meningkatkan hasil belajar siswa yang mendapat nilai rendah, ditingkatkan agar hasil belajarnya lebih tinggi dan memuaskan dengan cara meningkatkan keterampilan belajarnya.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Penerapan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guna mencapai peningkatan hasil belajar siswa serta keikutsertaan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

⁹ Sawiwati, *Peningkatan Hasil Belajar*. (Palembang: Perpustakaan UT. 2015). h. 4

Menurut Istarani model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait dengan digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar.¹⁰ Menurut Hamzah B. Uno menyatakan bahwa “Bermain Peran” sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.¹¹ *Role Playing* adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.¹² Dalam penelitian ini yang penulis maksud adalah agar peserta didik lebih aktif dan kreatif pada saat pembelajaran dan dapat memainkan peran atau memperagakan sesuatu yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS sehingga dapat dilihat kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan sesuatu hal yang tercantum dalam pembelajaran.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang

¹⁰ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. (Medan:Media Persada, 2014), h. 1

¹¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara 2011), h. 26

¹² Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif ...* h. 228

mendalam kepada siswa, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.¹³

¹³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Persada Media Group, 2013), h. 137

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.¹ Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai situasi hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah proses perubahan perilaku agar menjadi lebih baik melalui praktik atau pengalaman.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman. Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Taraf hasil belajar akan tergantung pada perbandingan relatif antara waktu yang sesungguhnya digunakan dengan waktu yang diperlukan mempelajari sesuatu. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai oleh seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau memperoleh sesuatu.²

¹ Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi KBK*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 91

² Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. 88

Menurut Sudjana, hasil belajar pada hakikatnya adalah “perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif, psikomotor.”³ Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴ Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran untuk memahami materi yang diajarkan dan perubahan perilaku siswa melalui pengalaman dan pelatihan setelah mengikuti pembelajaran IPS, sehingga siswa memperoleh informasi baru yang berkaitan dengan informasi sebelumnya agar dapat menjawab permasalahan.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak mengetahui menjadi mengetahui. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu: (a) Ranah Kognitif, berdasarkan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. (b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan satuan nilai atau kompleks nilai. (c) Ranah Psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda koordinasi neuromuscular (menghubungkan dan mengamati). Berdasarkan pengertian dapat

³ Sudjana, dkk, *Penilaian Hasil Belajar*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), h. 3

⁴ Slameto, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 2

disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.⁵

Penulis sangat berharap bahwa hasil belajar siswa sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena hasil belajar adalah tujuan yang diharapkan setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan, apakah sudah tercapai tujuan yang diharapkan atau masih belum tercapai. Guru mempunyai peran yang besar untuk membawa siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dengan demikian guru dapat menerapkan model-model inovatif untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa dan membuat materi pelajaran yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

B. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Pada hakikatnya setiap kegiatan yang dilakukan ada faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Kedua faktor tersebut sangat menentukan lancar atau tidaknya kegiatan yang dilakukan termasuk dalam pelaksanaan pendidikan pada anak. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri anak itu sendiri dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak yaitu lingkungan. Kedua faktor ini sangat mempengaruhi pada penyelenggaraan pendidikan guna mencapai tujuan yang diharapkan.

⁵ Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 32

1. Faktor Internal adalah faktor yang ada pada diri anak, secara rinci ada dua sudut pandang yang terdapat dalam faktor ini. Kedua sisi sudut pandang tersebut dapat dilihat dari sisi jasmaniah dan psikologis.
 - a) Jasmaniah yaitu faktor yang dapat mempengaruhi pendidikan yang dilihat dari segi fisik, jika fisik anak terganggu akan terpengaruhi pada kesiapan anak dalam materi yang diajarkan. Faktor ini juga dapat diartikan sebagai kesehatan fisik, sebab kegiatan pendidikan akan terganggu apabila kesehatan anak terganggu. Gangguan kesehatan tersebut dapat terjadi pada anak apabila orang tua kurang peduli terhadap kesehatan anak. Faktor ini sangat terkait dengan keberhasilan tempat tinggal dan lingkungan anak. Agar pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung baik, maka diperlukan kepedulian semua pihak terutama orang tua dalam menjaga kesehatan anak-anaknya. Orang tua hendaknya dapat menciptakan suasana nyaman dalam setiap kesempatan terutama pada saat anak belajar.
 - b) Psikologis, yaitu faktor yang berasal dari segi kejiwaan anak yang biasanya dibawa dari sejak lahir. Yang termasuk dalam faktor ini biasanya sebagai berikut:
 - 1) Intelegensi adalah kecerdasan pikiran, dengan intelegensi fungsi pikir ini dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi yang memecahkan masalah.⁶ Pada setiap anak intelegensi, berbeda-beda tergantung kepada kecerdasan yang dibawa sejak lahir. Pada umumnya, intelegensi ini dapat dilihat dari kemampuan anak

⁶ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 182

menerima materi yang diajarkan. Tingkat kecerdasan ini sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan, sebab terkait dengan tercapai tidaknya tujuan yang diharapkan.

- 2) Bakat adalah kemampuan individu untuk melakukan sesuatu yang memperlihatkan potensinya apabila ia sering berlatih. Bakat ini sudah ada sejak anak dilahirkan. Seorang anak akan lebih berhasil apabila ia belajar dalam lapangan yang sesuai dengan bakatnya.⁷ Dalam hal ini tugas orang tua dan pendidiklah untuk mengenal bakat anak sejak awal anak dapat diarahkan sedini mungkin. Demikian pula dalam ajaran agama bakat turut menentukan ke mana anak akan diarahkan sesuai dengan bakatnya.
- 3) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang dari itu akan diperoleh kepuasan. Minat ini turut berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan, sebab apabila bahan yang diajarkan tidak sesuai dengan minat anak, maka ia tidak akan dapat mengikuti kegiatan pendidikan dengan sebaik-baiknya. Dalam hal ini kemampuan pendidik menggunakan metode sangat berperan dalam membangkitkan minat belajar anak.

2. Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri.⁸

Faktor eksternal merupakan faktor lingkungan kehidupan sehari-hari siswa itu

⁷ Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 67

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 52

sendiri. Faktor eksternal meliputi tiga faktor yaitu faktor keluarga, sekolah, dan faktor masyarakat.⁹

- a) Faktor keluarga merupakan faktor yang sangat berpengaruh pada belajar anak, karena keluarga merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak sebelum anak mengenal Paud, TK, SD, bahkan perguruan tinggi. Dalam keluarga, orang tua dituntut dapat memberikan keteladan kepada anak, apabila orang tua tidak dapat memberikan keteladan kepada anak, maka anak akan menganggap rendah orang tua, dan kehilangan wibawa orang tua di mata anak. Dengan demikian sulit membentuk kepribadian sang anak. Keteladanan merupakan prioritas yang harus ditanamkan dan dicontohkan kepada anak.
- b) Faktor sekolah merupakan faktor kedua setelah orang tua yang mendorong keberhasilan belajar siswa. “Hambatan terhadap kemajuan belajar tidak saja bersumber dari siswa akan tetapi kemungkinan faktor sekolah juga dapat menimbulkan kesulitan belajar.”¹⁰ Contohnya, apabila guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpati dan memperlihatkan sikap yang baik dan rajin dalam belajar. Misalnya rajin membaca dan berdiskusi, maka siswa akan menunjukkan sikap yang sama ditunjukkan oleh guru.
- c) Faktor Masyarakat juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Kondisi masyarakat di lingkungan yang tidak layak yang serba kekurangan dan

⁹ Muhibuddin Syah Ed, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2010), h. 95

¹⁰ Purwanto Ngalm, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 41

anak-anak pengangguran, misalnya akan sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. “Perubahan tingkah laku yang bersumber dari masyarakat dapat berupa positif dan negatif.¹¹ Oleh karena itu siswa sangat terpengaruh dengan masyarakat sekitar kehidupan sehari-hari, karena siswa akan meniru tingkah laku yang dilakukan oleh masyarakat sekitarnya.

Menurut David Krech, dkk untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan melalui proses kognisi yang kompleks dan menghasilkan sesuatu yang mungkin dicapai atau dicita-citakan. Karena itu, prestasi merupakan berperan aktif sebagai stimulus yang diterima, tetapi diri orang tersebut secara total, baik pengalaman, sikap serta motivasinya terhadap stimulus atau objek itu.¹²

Meningkatkan prestasi siswa merupakan tugas dan tanggung jawab guru yang harus dilakukan jika terdapat siswa yang nakal dalam belajar.¹³ Namun dalam melakukan usaha peningkatan prestasi siswa, maka guru memerlukan beberapa cara, antara lain:

- 1) Memberi angka atau simbol dari nilai kegiatan belajar.
- 2) Memberi hadiah dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan.
- 3) Saingan/kompetensi sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.

¹¹ Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan...* h. 42

¹² Yahya, dkk, *Mendidik Anak yang Berprestasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 1

¹³ Roestiyah N.K, *Strategi Pengajaran Ilmu Eksact*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 45

- 4) Materi ulangan yang menjadi giat belajar jika mengetahui adanya ulangan.
- 5) Mengetahui hasil yang mendorong siswa untuk lebih giat belajar agar siswa mengetahui grafik hasil belajarnya meningkat atau menurun.
- 6) Pujian yang berbentuk positif sekaligus umpan balik yang baik.
- 7) Hasrat untuk belajar yang terdapat pada diri anak didik yang termotivasi untuk terus belajar sehingga hasilnya akan lebih baik.
- 8) Minat belajar yang berhubungan dengan motivasi muncul karena ada kebutuhan proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat.
- 9) Tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa, akan merupakan alat komunikasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

C. Pembelajaran IPS di MI

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.¹⁴ Menurut Dimayanti, pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. (Jakarta: Grafindo Persada, 2013), h.134

untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pelajaran ini memberikan pengetahuan tentang gejala satu masalah sosial yang berkaitan dengan isu sentral yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS di MI yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah proses interaksi antara pendidik dengan siswa untuk mempelajari tentang konsep, peristiwa, fakta yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sosial. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Tujuan utama pembelajaran IPS di MI adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat.¹⁶ Menurut *The Social Science Frame Work For California School* tujuan IPS di SD/MI adalah: (1) membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian berdasarkan data, generalisasi, serta konsep ilmu tertentu, maupun bersifat interdisipliner dari berbagai cabang ilmu pengetahuan sosial. (2) membina siswa ke arah nilai-nilai kemasyarakatan serta dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya. (3) membina dan mendorong

¹⁵ Dimayanti dan Moedjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rhineka Cipta, 2011), h.157

¹⁶ Buchari Alma, *Pembelajaran Studi Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 6

siswa untuk memahami, menghargai, dan menghayati adanya keanekaragaman, dan kesamaan kurtur maupun individu. (4) membina siswa agar dapat mengembangkan dan mempraktikkan keanekaragaman studi, kerja dan intelektualnya, secara pantas sebagaimana yang diharapkan oleh ilmu-ilmu sosial. (5) membina siswa berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, baik secara individu maupun sebagai warga masyarakat.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep-konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Pembelajaran IPS harus memperhatikan perkembangan anak usia (6-11 tahun). Menurut Havighurst anak usia (6-11 tahun) yaitu “anak mulai mempelajari keterampilan fisik, belajar menyesuaikan diri dengan teman-temannya, mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial”. Masa ini disebut masa Operasional Konkret. Pada tahap ini anak mampu berfikir rasional, mengenal simbol-simbol, mengembangkan sikap sosial yang baik, bekerja sama dengan teman kelompoknya.¹⁷ Anak yang berumur (7-11 tahun) masih berfikir secara konkret, aspek intelektualnya mulai berkembang lebih nyata tentang konsep-konsep, belajar menyesuaikan diri dengan teman-temannya, mulai mengembangkan peran sosial.

D. Model Pembelajaran *Role Playing*

¹⁷ Rifa Hidayah, *Psikologi Pengasuhan Anak*. (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2011), h.

Menurut E.Mulyasa terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, antara lain sebagai berikut:

- 1) Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- 2) Bermain peran memungkinkan para peserta mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan).
- 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Model ini mendorong peserta didik untuk aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.¹⁸ Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru, sehingga diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihannya adalah sebagai berikut:

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.¹⁹

¹⁸ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*. (Medan: Media Persada 2014), h. 228-231

¹⁹Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 60-61

Menurut Hamzah B.Uno model ini pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Menurut Rusman bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.²⁰

Menurut Sudjana mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Di samping itu, model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.²¹

Menurut Fogg dalam Miftahul Huda, berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran adalah “sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan,

²⁰ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 224

²¹Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada. 2014, h. 227-228

aturan dan *adutainment*.²² Dalam *Role Playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.²³

Menurut *Joyce, Weil, dan Calhoun* menjelaskan *Role Playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model pengajaran *Role Playing* ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema yang terjadi dalam diri individu melalui bantuan kelompok sosial.²⁴

Menurut Istrani model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait dengan digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Sedangkan Mohammad Ali menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan mengarahkan pembelajaran di kelas atau di luar kelas yang sesuai dengan karakteristik

²² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2014, h. 208

²³Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran...* h. 210

²⁴Joyce, Weil, dan Calhoun, *Model Of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011, h. 328

perkembangan dan karakteristik belajar siswa.²⁵ Dengan adanya model *Role Playing* maka siswa akan lebih aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena siswa dapat memerankan apa yang akan diperankan sehingga siswa juga senang pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak merasa jenuh dan bosan.

1. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hamzah B.Uno mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.²⁶ Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal senada dikemukakan oleh Rusman yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung

²⁵ Mohammad Ali, *Modul Teori dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Dasar*, (Bandung: UPI Press, 2012), h. 120.

²⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 26

sifat-sifat sebagai berikut: (1) Memahami perasaan orang lain, (2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, (3) Menghargai pendapat orang lain, (4) Mengambil keputusan dalam kelompok, (5) Membantu penyesuaian diri dengan kelompok, (6) Memperbaiki hubungan sosial, (7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap, (8) Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah.²⁷

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan dari penggunaan model bermain peran adalah sebagai berikut: (a) Untuk memotivasi siswa, (b) Untuk menarik minat dan perhatian siswa, (c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, (d) Menarik siswa untuk bertanya, (e) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, (f) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.²⁸

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Shaftels dalam Joyce berpendapat bahwa ada sembilan langkah *Role Playing* yaitu: (1) memilih partisipan, (2) menyiapkan peneliti, (3) mengatur *setting* tempat kejadian, (4) memanaskan suasana kelompok, (5) pemeran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memerankan kembali, (8) berdiskusi dan mengevaluasi, (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.²⁹

Menurut Hamzah B.Uno menjelaskan ada sembilan langkah prosedur bermain peran yaitu: (1) memilih partisipan, (2) menyiapkan pengamat, (3) menata

²⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 229

²⁸Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...h. 232*

²⁹Joyce, Weil, dan Calhoun, *Models Of Teaching Model-Model Pembelajaran...h. 332*

panggung, (4) pemanasan, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.³⁰

Agar bermain peran berjalan secara efektif, maka pelaksanaan bermain peran dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan, mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan. Sebelum memulai bermain peran peserta didik harus ada kesiapan terlebih dahulu untuk memerankan perannya masing-masing.
2. Penentuan pelaku atau pemeran, setelah mengemukakan tema cerita serta memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran, para pelaku diberi petunjuk agar mereka siap mental. Pemilihan dilakukan untuk mengetahui peserta yang akan mengikuti kegiatan.
3. Pemain bermain peran, para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tangkap suatu titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat. Peserta didik memainkan peran yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dipilih untuk mengamati tahap-tahap kegiatan yang berlangsung. Pemanasan/membangkitkan semangat kelompok, agar siswa antusias di dalam kelompok.
5. Diskusi, permainan dihentikan para pemeran dipersilahkan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan guru yang diikuti

³⁰ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar...*h. 27

oleh semua peserta didik. Mendiskusikan kembali hasil permainan peran dan mengadakan penilaian.

6. Ulangan permainan, setelah diskusi selesai dilakukan ulangan permainan atau bermain peranan ulangan dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi yang sesuai dengan apa yang telah didiskusikan.³¹

Dengan demikian dapat disusun bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut: (1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. (2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar. (3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang. (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. (5) Memanggil para peserta yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. (6) Masing-masing para peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. (7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum. (10) Evaluasi. (11) Penutup.³²

3. Kelebihan Model *Role Playing*

³¹ Tukiran Taniredja, dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 70

³² Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Ghalia Indonesia, 2014), h. 191

Melalui bermain peran (*Role Playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Menurut M. Basyiruddin Usman model bermain peran cocok digunakan bilamana: “Pelajaran yang dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis. Pelajaran tersebut dimaksud untuk melatih siswa agar menyelesaikan masalah yang bersifat psikologis. Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberikan kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya”.³³

Kelebihan yang diperoleh dengan melaksanakan bermain peran antara lain:

1. Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain. Adanya model pembelajaran model *Role Playing* ini, setiap peserta didik diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya dan merasakan bagaimana perasaan orang lain yang betul-betul merasakan sesuai dengan yang diperankan.
2. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik. Kalau dalam belajar kadang-kadang guru hanya mengetahui kemampuan peserta didik dengan jalan observasi saja, sehingga guru tidak

³³ Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. (Semarang: Ciputat Pers, 2012), h. 51

bisa melihat dengan sebenarnya sampai mana kemampuan peserta didik dalam memainkan peranan yang dipegangnya.

3. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup. Bukan saja bagi permainan peranan tapi juga bagi penonton. Terutama sekali kalau yang diperankan itu masalah menarik bagi peserta didik atau masalah yang hangat dibicarakan. Bagi penonton bukan saja pasif tapi juga mereka akan melakukan kritik dan saran terhadap kekurangan yang di temui dalam semua peranan yang dimainkan.³⁴
4. Peserta didik akan mengerti *sosialologis*. Pada saat bermain peran peserta didik tentunya akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Tentu saja dalam pelaksanaannya peserta didik akan memecahkan masalah yang ada hubungannya sesama manusia tersebut. Apakah latar belakang kejadian tersebut. Bagaimana cara mengatasinya dan sebagainya.
5. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik. Bukan saja karena model ini merupakan model yang baru, tapi juga dalam model ini peserta didik akan dapat menemui bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
6. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi. Peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada waktu menyelesaikan drama, dan di

³⁴ Tien Kartini, *Penggunaan Metode dan Model untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010), h. 79

samping itu juga mereka dapat mengembangkan daya fantasinya dalam peran yang diinginkannya.³⁵

4. Kelemahan Model *Role Playing*

Kelemahan-kelemahan penggunaan model bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam pelaksanaan model ini peranan yang diperankan hendaknya betul-betul dilaksanakan seperti apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya. Dalam bermain peran kadang-kadang perasaan orang lain tersinggung. Hal ini dipengaruhi oleh perbedaan tersebut walaupun bagaimana baiknya suatu bermain peran dilaksanakan, suatu pihak mungkin akan tersinggung walaupun banyak yang akan menyetujui. Oleh sebab itu guru hendaknya mengawasi jalannya bermain peran tersebut supaya bersifat netral, sehingga tak satupun pihak di dalam masyarakat akan tersinggung sehingga tujuan dari bermain peran dicapai dengan baik.
3. Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif. Dalam bermain peran tidak semua dapat diikutsertakan apalagi peserta didik yang tidak mempunyai watak dan bakat tentang hal ini. Oleh sebab itu peserta didik

³⁵ Tien Kartini, *Penggunaan Metode dan Model...* h. 81

yang tidak ikut serta akan pasif saja, karena tugasnya hanya sekedar mengikuti jalan bermain peran saja.³⁶

4. Kalau model ini dipakainya untuk tujuan yang tidak layak. Setiap model yang dipakai ada suatu tujuan yang harus dicapai terutama sekali tujuan yang berhubungan dengan persoalan cara bertingkah laku dalam kehidupan kelompok. Oleh sebab itu jangan dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan yang bertentangan dengan tujuan di atas, seperti mendramakan suatu sifat sadis, balas dendam dan sebagainya.
5. Apabila guru kurang bijaksana tujuan yang dicapai tidak memuaskan. Untuk mencapai kesuksesan dalam pelaksanaannya dan langkah-langkah yang harus dituruti oleh peserta didik. Oleh sebab itu, guru memberikan pengertian yang mendalam terhadap anak-anak. Apabila guru tidak memberikan pengertian tentang langkah-langkah yang harus ditempuh, maka bermain peran akan terlaksana secara serampangan saja sehingga hasil yang dicapai tidak memuaskan.³⁷

5. Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam *Role Playing*

Menurut Rusman hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: (1) Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik. (2) Penentuan pemeran hendaknya cara sukarela dan memotivasi dari guru. (3)

³⁶ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*h. 243

³⁷ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*h. 245

Jangan terlalu banyak disutradarai biarkan peserta didik mengembangkan kreatifitas mereka. (4) Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan), bukan kepada baik atau tidaknya seseorang peserta didik berperan. (5) Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru. (6) Bermain peran bukanlah sandiwara atau drama bisa melainkan merupakan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.³⁸

6. Bentuk-Bentuk Bermain Peran

Terdapat beberapa bentuk bermain peran yang dapat digunakan dalam pembelajaran diantaranya:

1. Permainan bebas.

Ketika peserta didik bermain secara bebas tampak bahwa mereka melakukan berbagai kegiatan secara spontan, menanggapi dunia sekitarnya dengan alam fantasi dan imajinasinya sendiri-sendiri dan permainan itu semata-mata untuk memenuhi hasrat terpendam tanpa maksud mengundang orang lain untuk melihat pertunjukkan yang mereka sajikan.

2. Memerankan suatu cerita.

Bentuk lain yang biasa juga didramatisasikan ialah memerankan suatu cerita atau mempertunjukkan suatu tingkah laku tertentu yang disimak dari suatu

³⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 232

cerita. Cerita tersebut dibacakan keras-keras baik oleh guru maupun oleh salah seorang peserta didik dan kemudian mencoba menirukan tingkah laku atau perbuatan yang akan diceritakan.

3. Sandiwara boneka dan wayang.

Peserta didik juga dapat secara bebas memainkan boneka dan wayang yang dibawa mereka atau yang telah disediakan atau di sekolah. Ide-ide cerita dapat dirangsang melalui berbagai media seperti: cerita guru, cerita dari buku, radio, televisi maupun film.³⁹

7. Proses Pelaksanaan Model *Role Playing*

Menurut Aunurrahman menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku.⁴⁰ Agar pelaksanaan model ini dapat berjalan lancar, maka tahapan-tahapan yang harus dilakukan adalah: (1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. (2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. (3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri. (4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang

³⁹ Sulastriningsih Djumingin, *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2011), h. 176

⁴⁰ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 155

tidak menjadi pemain atau pemeran. (5) Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran. (6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa. (7) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *Role Playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.⁴¹

8. Materi Pembelajaran IPS di MI

Tema: Benda-Benda di Lingkungan Sekitar

Lingkungan alam dapat berubah apabila ulah manusia yang tidak dapat menjaga lingkungan sekitar. Mengenai lingkungan alam yang disebabkan oleh ulah manusia seperti membuang sampah ke sungai, serta menebang pohon sehingga mengakibatkan dampak negatif terhadap lingkungan. Lingkungan dibagi menjadi dua yaitu lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih. Lingkungan bersih adalah lingkungan yang terhindar dari sampah serta adanya pohon-pohon agar manusia dapat menghirup udara yang segar serta hidup yang nyaman, sedangkan lingkungan yang tidak bersih adalah lingkungan yang terdapat banyak sampah di lingkungan sekitar sehingga menyebabkan penyakit dan hidup yang tidak sehat.

⁴¹Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif...*h. 248-249

Selanjutnya terdapat pada sampah, sampah dibagi menjadi dua yaitu sampah kering dan sampah basah, sampah kering dapat didaur ulang kembali contohnya seperti plastik, botol aqua, kaleng, dan lain sebagainya. Sedangkan pada sampah basah tidak dapat didaur ulang kembali karena disebabkan sampah yang terdiri dari bekas makanan sehingga tidak dapat diolah kembali. Sampah juga sangat berbahaya bagi manusia apabila sampah dibuang ditumpukkan selokan yang akan mengakibatkan banjir.⁴²

⁴² Daryanto, *Pembelajaran Tematik Terpadu Terintegrasi (Kurikulum 2013)*, (Yogyakarta: Gava Media), h. 102

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.¹ PTK merupakan kegiatan kolaborasi antara peneliti, praktisi (guru) yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila guru mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk kelasnya sendiri maka ia bertindak sebagai peneliti sekaligus praktisi.

Menurut Sukardi penelitian dapat dilakukan dengan baik secara grup maupun individu dengan harapan pengalaman mereka dapat ditiru atau diakses untuk memperbaiki kualitas kerja orang lain. Secara praktis, penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Subjek penelitian ini dapat berupa kelas maupun sekelompok orang yang bekerja di industri atau lembaga sosial lain yang berusaha meningkatkan kualitas kinerja.²

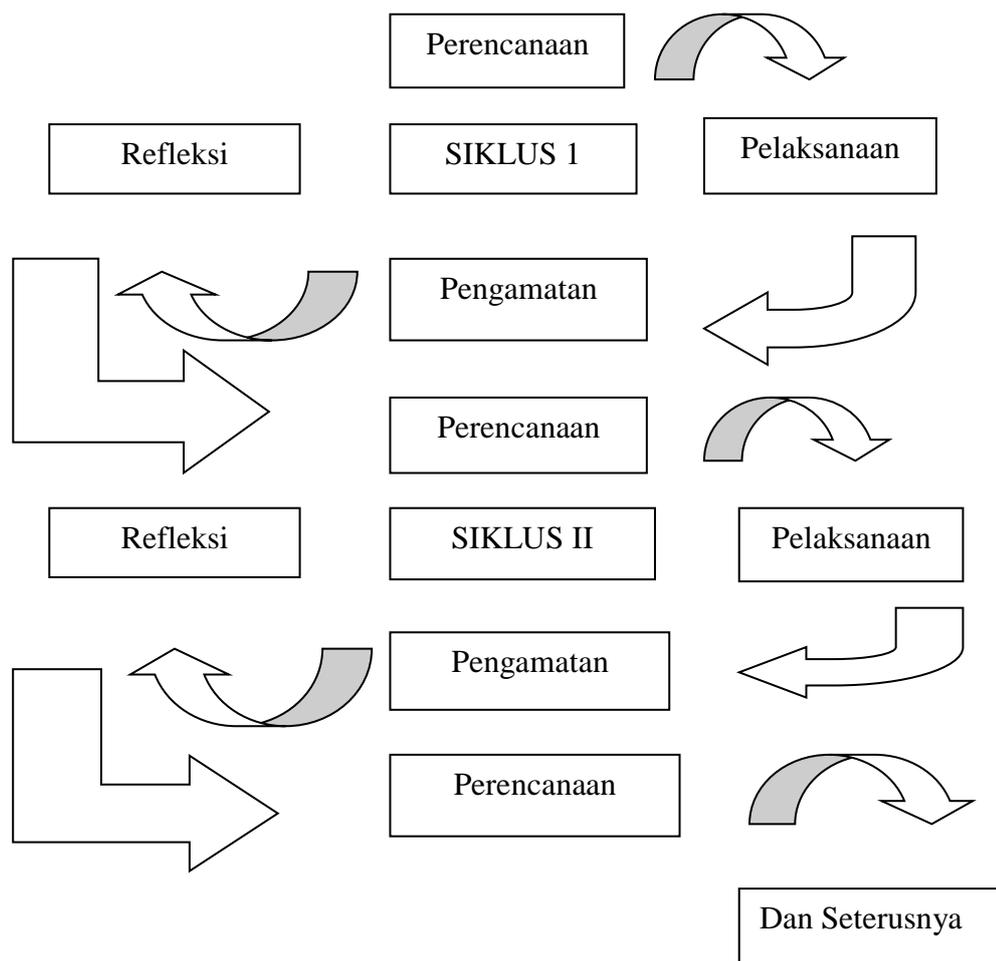
Tujuan utama PTK adalah untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan perkembangan profesinya. Sedangkan menurut penulis, PTK merupakan

¹ Hamzah, *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 41

² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 210

penelitian tentang proses pembelajaran oleh guru yang bersangkutan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru tersebut dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran.

Adapun siklus dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut:



Bagan 1.1 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dari gambar di atas dipahami bahwa siklus penelitian tindakan kelas merupakan siklus yang berkelanjutan berulang. Siklus tersebut berulang terus sampai mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

Penjelasan tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

a. Tahap 1: Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan semua atribut instrument yang diperlukan dalam pelaksanaan PTK seperti RPP, lembar observasi, post test. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan.

b. Tahap 2: Pelaksanaan

Pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan dari rancangan, yaitu menggunakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingat bahwa dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang dirumuskan dalam rancangan, tetapi guru juga harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan maksud semula.

c. Tahap 3: Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh pengamat, sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Sebutan tahap ke-2 diberikan untuk memberikan peluang kepada guru pelaksana yang juga berstatus sebagai pengamat.

d. Tahap 4: Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Istilah refleksi berasal dari kata bahasa Inggris *reflektion*,

yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pemantulan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.³

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 3 Aceh Besar yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 17 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V MIN 3 Aceh Besar.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data ditetapkan.⁴

Adapun dua teknik digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Teknik Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui dan melihat kelemahan dan kekurangan guru dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan lembar pengamatan yang telah disediakan. Observasi merupakan salah satu teknik

³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Jakarta: Bima Aksara, 2013), h.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Komulatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 76

pengumpulan data yang sangat menentukan dalam penelitian tindakan kelas. Observasi ini berfungsi untuk mengetahui dari hasil data yang diperoleh sebagai fakta untuk melihat ada tidaknya dampak perbaikan pembelajaran yang diharapkan dengan menggunakan model *Role Playing*. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.⁵

2. Teknik Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ulangan akhir. Sejumlah soal yang diberikan kepada siswa mengenai materi yang telah diberikan. Hal ini untuk memperoleh hasil belajar siswa.

D. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengevaluasi berbagai subjek ataupun kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan yang peneliti maksud adalah kegiatan yang lebih mengarah kepada hasil belajar siswa dalam proses belajar dengan menggunakan pembelajaran model *Role Playing*. Lembar observasi berupa daftar cek list yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru selama

⁵ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 168

proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan observasi siswa selama proses belajar mengajar dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa.

2. Soal Tes

Tes merupakan sejumlah soal sebagai alat ukur hasil belajar yang diberikan kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini tes yang diberikan berbentuk tes objektif yang terdiri dari 10 butir soal *multiple choice* yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan pada RPP. Tes dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa.⁶

E. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data untuk masing-masing data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Data tentang aktivitas guru dan siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini disesuaikan dengan langkah-langkah kegiatan yang terdapat dalam RPP. Aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata tingkat kemampuan guru dan siswa dengan rumus sebagai berikut:

⁶ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 71

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah aktivitas seluruhnya⁷

Skor rata-rata aktivitas guru/siswa sebagai berikut:

K (Kurang)	$1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$
C (Cukup)	$1,51 \leq \text{TKG} < 2,50$
B (Baik)	$2,51 \leq \text{TKG} < 3,50$
BS (Baik Sekali)	$3,51 \leq \text{TKG} < 4,50$

Keterangan: TKG adalah Tingkat Kemampuan Guru.⁸

Ketentuan:

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

⁷ Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: Tarsito, 2010), h. 50

⁸ Sukardi, *Metodologi Penelitian, Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.169

1 = Kurang

Keterangan: TKS adalah Tingkat Kemampuan Siswa.

2. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Aceh Besar melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*, dianalisis dengan statistik deskriptif yaitu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase (KKM Klasikal)

f = Jumlah siswa yang memiliki skor hasil tes (70) (KKM)

N = Jumlah siswa keseluruhan

Ketentuan:

- 1) Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila mencapai daya serap 70%.
- 2) Ketuntasan klasikal tercapai apabila paling sedikit 80% dalam kelas tersebut telah tuntas belajar.⁹

⁹ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2012)
h.85

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Aceh Besar Jln. Lambaro Angan Kecamatan Darussalam. MIN 3 Aceh Besar ini mempunyai gedung permanen dengan jumlah ruangan kelas sebanyak 15 ruangan. Tiga ruangan untuk kelas I, tiga ruangan untuk kelas II, dua ruangan untuk kelas III, tiga ruangan untuk kelas IV, tiga ruangan untuk kelas V, dan dua ruangan untuk kelas VI. Selain itu, sekolah ini juga dilengkapi dengan ruangan kepala sekolah, ruangan waka/bimpen, ruang bendahara, ruang dewan guru, ruang tata usaha, ruang UKS, ruang perpustakaan, dan kantin.¹

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN 3 Aceh Besar

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1.	Ruang kelas	15
2.	Ruang kepala sekolah	1
3.	Ruang wakil kepala sekolah	1
4.	Ruang bendahara	1
5.	Ruang dewan guru	1
6.	Ruang UKS	1
7.	Ruang tata usaha,	1
8.	Ruang perpustakaan	1
9.	Kantin	1

¹ *Dokumentasi MIN 3 Aceh Besar pada tahun 2018*

10.	WC guru	2
11.	WC siswa	4
Jumlah		29

Dokumentasi MIN 3 Aceh Besar pada tahun 2018

Jumlah siswa MIN 3 Aceh Besar seluruhnya adalah 502 siswa yang terdiri dari 261 laki-laki dan 241 perempuan, dengan rincian pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Perincian Jumlah Murid MIN 3 Aceh Besar

Perincian Kelas	Banyak Murid		
	LK	Pr	Jumlah
I	55	39	94
II	53	41	94
III	39	32	71
IV	45	39	84
V	37	61	98
VI	32	29	61
Total	261	241	502

Sumber : MIN 3 Aceh Besar

Dapat dilihat dari tabel 4.2 pada kelas V terdiri dari tiga ruangan yaitu kelas Va berjumlah 35 siswa, kelas Vb berjumlah 33 siswa, dan kelas Vc berjumlah 30 siswa. Penulis meneliti di kelas Vc yang berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan. Dengan jumlah siswa yang maksimal, maka peneliti menerapkan model *Role Playing* yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran.

MIN 3 Aceh Besar sekarang ini dipimpin oleh Bapak Iskandar, S.Ag. Untuk kelancaran tugas sehari-hari, kepala madrasah dibantu oleh satu orang wakil kepala

madrasah, yaitu Ibu Hayatul Badri, S.Pd.I, 23 orang pegawai tetap, 5 orang pegawai honorer, dan 2 orang pegawai non PNS. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perincian Jumlah Tenaga Administrasi dan Guru di MIN 3 Aceh Besar

No	Nama	L/P	Guru Bidang Studi/Guru Kelas/ Penata Bagian	Keterangan
1.	Iskandar, S.Ag	L	Aqidah Akhlak	Kepala Madrasah
2.	Syamsidar, S.Ag	P	Alquran Hadits	Pegawai Tetap
3.	Marwidah, S.Ag	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
4.	Drs Syahabuddin	L	Bahasa Arab	Pegawai Tetap
5.	Isnawaati S.Ag	P	Alquran Hadist	Pegawai Tetap
6.	Ummi kalsum	P	IPA	Pegawai Tetap
7.	Rohani S.Ag	P	Matematika	Pegawai Tetap
8.	Hayatul Badri , S.Pd.I	P	Bahasa Inggris	Wakil Madrasah
9.	Nurma, A.Ma	P	IPS	Pegawai Tetap
10.	Suzanna, S.Pd	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
11.	A. Karim, S.Pd	L	Bahasa Arab	Pegawai Tetap
12.	Mariani, S.Pd.I	P	Matematika	Pegawai Tetap
13.	Munzir, S.Pd.I	L	PJOK	Pegawai Tetap
14.	Nur Jannah	P	Matematika	Pegawai Tetap
15.	Rosdiana, S.Ag	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
16.	Baihaqqi, M. Pd	L	Matematika	Pegawai Tetap
17.	Khairiani, M. Pd	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
18.	Risminahanim, M. Pd	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
19.	Irwani, M. Pd	P	Matematika	Pegawai Tetap
20.	Syamsidar, S.Pd	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
21.	Nur Azmi, S.Pd	P	IPA	Pegawai Tetap
22.	Evanauli, S.Pd	P	IPA	Pegawai Tetap
23.	Rahmawati	P	Tenaga ADM	Pegawai Tetap
24.	Ramli	L	Matematika	Pegawai Tetap
25.	Nasriah, S.Pd	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
26.	Suraiya	P	Bahasa Indonesia	Pegawai Tetap
27.	Rusli, S.Pd	P	Bahasa Indonesia	Guru Honor

28.	Nurfuadi, S.Pd	L	Alquran Hadist	Guru Honor
29.	Zahratul Hayati, S.Pd	P	Bahasa Inggris	Guru Honor
30.	Syarifah Mihridar	P	Fiqih	Guru Honor
31.	Yuliana, S.Pd	P	Quran Hadits	Guru Honor
32.	Faddhil, S.Pd.I	L	Pesuruh	Tenaga Bakti

Sumber: MIN 3 Aceh Besar Tahun 2018

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian PTK dengan menerapkan model *Role Playing* pada pembelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas Vc dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini berlangsung dalam 1 bulan selama 2 hari yaitu hari Senin tanggal 17 September 2018 dan hari Senin tanggal 24 September 2018. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS Tema I Benda-Benda di Lingkungan Sekitar dengan penerapan model *Role Playing*. Penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus, pada setiap siklus dilengkapi dengan RPP sebagai perangkat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran diamati oleh dua orang observer guru pengamat dan teman sejawat, baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa.

Dalam penelitian ini, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pemberian tes yaitu *post test*. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskripsikan sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hal yang harus dipersiapkan diantaranya adalah menentukan materi pembelajaran, menentukan sumber belajar, membuat RPP lengkap dengan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, dengan bermain peran siswa dapat mengetahui perbedaan lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih, serta menyusun soal test dan lembar observasi yang diperlukan. Perencanaan ini harus disesuaikan dengan materi dan bahan ajar yang diperlukan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar dapat memunculkan perilaku dan keterampilan baru yang harus dimiliki siswa, guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tentang Lingkungan Alam Sekitar.

2. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Tahap pelaksanaan pembelajaran IPS siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 September 2018. Tindakan dilaksanakan setelah segala sesuatu sudah dipersiapkan dengan baik. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS maka kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan pembelajaran dengan penerapan model *Role Playing* yang dilaksanakan sesuai dengan skenario yang ada dalam RPP. Dalam proses pembelajaran kegiatan awal yang dilakukan guru adalah membuka pembelajaran dengan memberi salam serta pengelolaan kelas agar suasana kelas terkondisi dengan baik. Kemudian guru mengajak siswa untuk berdoa dan menanyakan keadaan siswa. Memotivasi siswa dan memberikan beberapa pertanyaan kepada

siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian guru memberitahu tema yang akan dipelajari yaitu Benda-Benda di Lingkungan Sekitar.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti, guru menempelkan beberapa gambar yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari dan menanyakan kepada siswa mengenai gambar tersebut. Kemudian guru memberikan penguatan atas jawaban yang diberikan siswa serta menjelaskan tentang materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kemudian setiap kelompok diberikan wacana berupa bahan bacaan serta LKPD untuk didiskusikan. Setiap kelompok akan bermain peran untuk memperagakan dari bacaan tersebut. Masing-masing kelompok yang bermain peran akan memerankan siapa yang akan menjadi orang yang membuang sampah sembarangan, dan orang yang menjaga lingkungannya dengan baik serta peran-peran lainnya. Kemudian siswa akan membedakan peran perilaku siapa yang harus diikuti dan tidak diikuti. Setiap kelompok mendiskusikan LKPD tentang memilih perbedaan gambar lingkungan bersih yang dilekatkan dengan pasir dan gambar lingkungan tidak bersih dilekatkan dengan daun-daun yang berupa sampah. Guru membimbing kerja siswa dalam kelompok. Setelah diskusi selesai masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan guru memperhatikan ide-ide pokok yang disampaikan siswa agar tetap sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada siswa atas keberhasilannya.

Pada tahap akhir kegiatan akhir guru membimbing siswa dan bersama-sama menyimpulkan materi yang akan dipelajari kemudian guru memberi penguatan dan refleksi di akhir pembelajaran. Setelah itu guru memberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah belajar dengan penerapan model *Role Playing* serta memberikan pesan moral kepada siswa dan diakhiri menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi atau pengamatan yang dilakukan pada siklus I yaitu pengamatan terhadap aktivitas guru dan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh peneliti dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model *Role Playing*. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua pengamat. Aktivitas guru di MIN 3 Aceh Besar diamati oleh Ibu Syamsidar S.Ag sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat peneliti yang juga merupakan mahasiswi prodi PGMI yaitu saudari Zahratul Firdaus. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang urgen dalam menentukan efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

a) Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yaitu Ibu Syamsidar S.Ag selaku guru MIN 3 Aceh Besar terhadap aktivitas guru dalam mengelolah

pembelajaran dengan penerapan model *Role Playing* pada pertemuan pertama secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Tahap Awal	1. Guru memberi salam				√
	2. Guru menanyakan kabar siswa “apa kabar anak-anak hari ini? Apakah sudah sarapan sebelum berangkat ke sekolah?”				√
	3. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar.				√
	4. Guru melakukan komunikasi mengabsen kehadiran siswa.				√
	5. Guru melakukan apersepsi pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran.			√	
	6. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan minat belajar.			√	
	7. Kemampuan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu “Benda-benda di Lingkungan Sekitar” Subtema “Wujud Benda dan Cirinya”			√	
	8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
Inti	9. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.			√	
	10. Guru meminta siswa menyebutkan bagaimana cara menjaga lingkungan alam dengan baik.				√

	11. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang.			√	
	12. Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui perbedaan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.			√	
	13. Guru meminta setiap kelompok akan memperagakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.			√	
	14. Guru meminta siswa untuk memperagakan apa yang diberikan oleh guru.			√	
	15. Guru meminta siswa untuk melekatkan pasir diatas gambar lingkungan bersih dan melekatkan daun-daun di gambar lingkungan tidak bersih yang telah disediakan.			√	
	16. Dari kegiatan eksplorasi siswa akan membuat kesimpulan, dan guru bertanya kembali tentang lingkungan alam.			√	
	17. Guru membagikan LKPD				√
	18. Guru meminta setiap kelompok menjelaskan kembali apa yang diperagakan tentang dampak negatif lingkungan alam oleh ulah manusia.			√	
Tahap akhir	19. Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi.			√	
	20. Guru bertanya jawab kembali tentang materi yang telah dipelajari.			√	
	21. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.			√	

	22. Guru memberikan pesan moral			√	
	23. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran.				√
Jumlah	76				
Rata-rata	3.30	Baik			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2018

$$\text{Rata-rata} = \frac{76}{23} \times 100 = 3.30$$

Keterangan

Kurang $1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$

Cukup $1,51 \leq \text{TKG} < 2,50$

Baik $2,51 \leq \text{TKG} < 3,50$

Baik Sekali $3,51 \leq \text{TKG} < 4,50$

Berdasarkan tabel 4.4 terlihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas kemampuan guru dalam kategori (baik) dengan nilai rata-rata 3.30. Oleh karena itu harus dilakukan perbaikan pada siklus II. Selain itu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus ini masih memiliki beberapa kelemahan yaitu dalam mengaitkan materi pelajaran dengan pengetahuan awal siswa dan kurangnya kemampuan guru mengelola waktu.

b) Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

Kegiatan pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer yaitu oleh saudari Zahratul Firdaus selaku teman sejawat peneliti. Pengamatan aktivitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan kegiatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Siswa menjawab salam				√
	2. Siswa menjawab pertanyaan kabar dari guru			√	
	3. Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar			√	
	4. Siswa mendengarkan absen				√
	5. Siswa mengamati dan mendengarkan guru mengaitkan pembelajaran			√	
	6. Siswa mendengarkan motivasi dari guru			√	
	7. Siswa mendengarkan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari			√	
	8. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			√	
Inti	9. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.			√	

	10. Siswa menyebutkan bagaimana cara menjaga lingkungan alam dengan baik.			√	
	11. Siswa dibagi beberapa kelompok				√
	12. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru untuk bermain peran dengan cara mengetahui perbedaan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.		√		
	13. Siswa memperagakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.			√	
	14. Siswa memperagakan apa yang diberikan oleh guru.		√		
	15. Siswa melekatkan pasir diatas gambar lingkungan bersih dan melekatkan daun-daun di gambar lingkungan tidak bersih yang telah disediakan				√
	16. Siswa membuat kesimpulan tentang lingkungan alam		√		
	17. Siswa menjawab LKPD			√	
	18. Siswa menjelaskan kembali apa yang diperagakan tentang dampak negatif lingkungan alam oleh ulah manusia			√	
Tahap akhir	19. Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi		√		
	20. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari			√	
	21. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti		√		
	22. Siswa mendengarkan pesan moral dari guru				√
	23. Siswa berdoa mengakhiri pembelajaran				√

Jumlah	70	
Rata-rata	3.04	Baik

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2018

$$\text{Rata-rata} = \frac{70}{23} \times 100 = 3.04$$

Keterangan

Kurang $1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$

Cukup $1,51 \leq \text{TKG} < 2,50$

Baik $2,51 \leq \text{TKG} < 3,50$

Baik Sekali $3,51 \leq \text{TKG} < 4,50$

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori (baik) dengan jumlah nilai 3.04. Oleh karena itu harus dilakukan siklus ke II. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan siswa yang harus ditingkatkan lagi, yaitu kurangnya antusias siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi yang diajarkan, kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat tentang materi, kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi, kemampuan siswa dalam bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dan ada beberapa aspek lain yang perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya.

c) Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di MIN 3 Aceh Besar untuk pembelajaran IPS adalah 70. Hasil tes belajar siswa pada siklus I pada tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar, dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Data Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I

No	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	S-1	70	70	Tuntas
2	S-2	80	70	Tuntas
3	S-3	80	70	Tuntas
4	S-4	70	70	Tuntas
5	S-5	100	70	Tuntas
6	S-6	70	70	Tuntas
7	S-7	50	70	Tidak Tuntas
8	S-8	60	70	Tidak Tuntas
9	S-9	50	70	Tidak Tuntas
10	S-10	60	70	Tidak Tuntas
11	S-11	100	70	Tuntas
12	S-12	60	70	Tidak Tuntas
13	S-13	80	70	Tuntas
14	S-14	50	70	Tidak Tuntas
15	S-15	40	70	Tidak Tuntas
16	S-16	40	70	Tidak Tuntas
17	S-17	50	70	Tidak Tuntas
18	S-18	50	70	Tidak Tuntas

19	S-19	60	70	Tidak Tuntas
20	S-20	60	70	Tidak Tuntas
21	S-21	80	70	Tuntas
22	S-22	70	70	Tuntas
23	S-23	70	70	Tuntas
24	S-24	60	70	Tidak Tuntas
25	S-25	70	70	Tuntas
26	S-26	60	70	Tidak Tuntas
27	S-27	50	70	Tidak Tuntas
28	S-28	60	70	Tidak Tuntas
39	S-29	-	70	-
30	S-30	-	70	-
	Jumlah siswa yang tuntas			12
	Jumlah siswa yang tidak tuntas			16

Sumber: Hasil Data Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2018

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas

Interval ketuntasan hasil belajar klasikal

0 – 39 = Sangat Rendah

40 – 59 = Rendah

60 – 75 = Sedang

75 – 84 = Tinggi

85 – 100 = Sangat Tinggi

Hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus di atas adalah:

$$KS = \frac{12}{28} \times 100 = 42,85$$

Berdasarkan hasil tes dari tabel 4.6 di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 12 siswa dan 18 siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Sedangkan keberhasilan secara klasikal adalah 42,85 dalam kategori rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Ukuran ketuntasan ini berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ketuntasan belajar secara individu adalah 70 ketuntasan belajar secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada pembelajaran IPS untuk siklus I belum tercapai.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa dan memperbaiki semua tahapan pada setiap siklus yang digunakan untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Adapun hasil yang telah dicapai pada siklus I adalah sebagai berikut:

a) Aktivitas Guru

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I masih dalam kategori (baik) dengan 3,30. Semua faktor ini disebabkan karena guru kurang menguasai materi dan dalam mengelola waktu masih kurang sehingga waktu yang diperoleh tidak sesuai dengan yang telah ditetapkan, maka untuk tahap selanjutnya guru perlu memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Dengan demikian, berdasarkan lembar aktivitas guru dapat disimpulkan bahwa perlu diadakan lagi siklus selanjutnya.

b) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I juga masih dalam kategori (baik) dengan nilai 3,04. Hal ini disebabkan kesediaan kerja sama siswa dalam kelompok dan antar kelompok masih kurang sehingga kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD tidak serius. Karena dari setiap kelompok hanya sebagian siswa yang mau bekerja sama dalam kelompok sehingga sebagian siswa lain lalai dengan kegiatannya masing-masing dan membuat keributan dalam kelas sehingga teman sekelompoknya tidak fokus dalam mengerjakan LKPD. Untuk itu guru perlu memberikan semangat atau motivasi belajar kepada siswa agar ada

kesediaan bekerja sama dalam kelompok masing-masing dan mau membantu teman-temannya dalam bekerja sama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan pencapaian hasil belajar individu dan klasikal belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah. Sehingga pada tahap ini perlu dilakukan revisi dan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada siklus I berdasarkan hasil pengamatan dari observer.

- a. Merevisi kembali RPP yang telah disusun
- b. Menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
- c. Menyusun alat evaluasi berupa, post tes dan LKK (Lembar Kerja Kelompok)
- d. Menyusun lembar pengamatan aktivitas guru yang dalam hal ini diamati oleh Ibu Syamsidar S.Ag dan lembar aktivitas siswa yang akan diamati

oleh saudari Zahratul Firdaus selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

2. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 September 2018. Pembelajaran pada siklus II masih dikelompokkan menjadi tiga tahap yaitu tahap awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan yang telah disiapkan yaitu sebagai berikut: (1) Memulai pembelajaran dengan berdoa bersama serta merapikan tempat duduk. (2) Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. (3) Merumuskan tujuan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (4) Siswa secara klasikal mengamati gambar tentang lingkungan alam sekitar yaitu manfaat dari sampah yang dapat didaur ulang kembali. (5) Guru menjelaskan kembali atas jawaban-jawaban siswa untuk memperjelas pemahaman siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami atas penjelasan guru. (6) Setelah itu memberikan pemahaman secara klasikal kepada siswa. Kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang. (7) Guru menyuruh siswa salah satu anggota dari masing-masing kelompok untuk memerankan peran tentang manfaat daur ulang sampah. (8) Membagikan LKS pada setiap kelompok dan menjelaskan langkah-langkah serta tugas-tugas yang dilakukan oleh setiap kelompok untuk membuat kerajinan daur ulang sampah yang terdiri dari koran, aqua gelas, lem, gunting untuk membuat tempat pensil. (9) Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa aktif dalam setiap kelompoknya. (10)

Mengarahkan perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada siswa atas keberhasilannya. (11) Memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok siswa. (12) Dalam kegiatan akhir guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (13) Memberikan penguatan dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. (14) Menutup pembelajaran

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru diamati oleh Ibu Syamsidar S.Ag kelas Vc dan pengamatan terhadap aktivitas siswa diamati oleh saudari Zahratul Firdaus mahasiswi PGMI. Pengamatan ini dilakukan ketika peneliti mengelola pembelajaran pada mata pelajaran IPS penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V MIN 3 Aceh Besar.

a) Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran IPS dengan tema Benda-Benda di Lingkungan Sekitar sudah ada perbaikan dibandingkan dengan siklus I dengan penerapan model *Role Playing*. Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus II

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Tahap Awal	1. Guru memberi salam				√
	2. Guru menanyakan kabar siswa “apa kabar anak-anak hari ini? Apakah sudah sarapan sebelum berangkat ke sekolah?”				√
	3. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar				√
	4. Guru melakukan komunikasi mengabsen kehadiran siswa				√
	5. Guru melakukan apersepsi pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran				√
	6. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan minat belajar			√	
	7. Kemampuan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu “Benda-benda di Lingkungan Sekitar” Subtema “Wujud Benda dan Cirinya”			√	
	8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
Inti	9. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.			√	
	10. Guru meminta siswa menyebutkan contoh daur ulang sampah yang dapat dibuat untuk kebutuhan manusia dan menyebutkan penyebab kegiatan manusia yang merusak lingkungan				√
	11. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang.				√

	12. Guru meminta setiap kelompok akan memperagakan kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan			√	
	13. Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan			√	
	14. Guru meminta siswa untuk memperagakan apa yang diberikan oleh guru			√	
	15. Guru meminta siswa membuat kesimpulan mengenai dampak negatif lingkungan alam oleh kegiatan ulah manusia yang merusak lingkungan			√	
	16. Guru bertanya kembali tentang lingkungan alam.				√
	17. Guru meminta setiap kelompok menjelaskan kembali apa yang diperagakan oleh kegiatan manusia yang merusak lingkungan alam.			√	
	18. Guru meminta siswa untuk membuat kerajinan tangan kotak pensil yang terbuat dari daur ulang sampah seperti koran dan bekas aqua gelas				√
	19. Guru membagikan LKPD				√
Tahap akhir	20. Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi			√	
	21. Guru bertanya jawab kembali tentang materi yang telah dipelajari			√	
	22. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan			√	

	pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti				
	23. Guru memberikan pesan moral				√
	24. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran				√
Jumlah	85				
Rata-rata	3.54	Baik Sekali			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2018

$$\text{Rata-rata} = \frac{85}{24} \times 100 = 3.54$$

Keterangan

Kurang $1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$

Cukup $1,51 \leq \text{TKG} < 2,50$

Baik $2,51 \leq \text{TKG} < 3,50$

Baik Sekali $3,51 \leq \text{TKG} < 4,50$

Berdasarkan tabel 4.7 terlihat pada siklus II bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kemampuan guru pada siklus ini memperoleh peningkatan presentasi nilai 3,54 dengan kategori (baik sekali).

b) Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

Adapun aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus II

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Siswa menjawab salam				√
	2. Siswa menjawab pertanyaan kabar dari guru				√
	3. Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar.			√	
	4. Siswa mendengarkan absen				√
	5. Siswa mengamati dan mendengarkan guru mengaitkan pembelajaran				√
	6. Siswa mendengarkan motivasi dari guru				√
	7. Siswa mendengarkan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari			√	
	8. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
Inti	9. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.				√
	10. Siswa menyebutkan contoh daur ulang sampah yang dapat dibuat untuk kebutuhan manusia dan menyebutkan penyebab kegiatan manusia yang merusak lingkungan				√
	11. Siswa dibagi beberapa kelompok			√	
	12. Siswa memperagakan kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon,			√	

	dan membuang sampah sembarangan.				
	13. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan.				√
	14. Siswa memperagakan apa yang diberikan oleh guru			√	
	15. Siswa membuat kesimpulan mengenai dampak negatif lingkungan alam oleh kegiatan ulah manusia yang merusak lingkungan				√
	16. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lingkungan alam.			√	
	17. Siswa menjelaskan kembali apa yang diperagakan oleh kegiatan manusia yang merusak lingkungan alam.			√	
	18. Siswa membuat kerajinan tangan kotak pensil yang terbuat dari daur ulang sampah seperti koran dan bekas aqua gelas				√
	19. Siswa menjawab LKPD			√	
Tahap akhir	20. Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi			√	
	21. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari				√
	22. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti			√	
	23. Siswa mendengarkan pesan moral dari guru				√
	24. Siswa berdoa mengakhiri pembelajaran				√
Jumlah	92				
Rata-rata	3.83	Baik Sekali			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2018

$$\text{Rata-rata} = \frac{92}{24} \times 100 = 3.83$$

Keterangan

Kurang	$1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$
Cukup	$1,51 \leq \text{TKG} < 2,50$
Baik	$2,51 \leq \text{TKG} < 3,50$
Baik Sekali	$3,51 \leq \text{TKG} < 4,50$

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus II memperoleh peningkatan kategori (baik sekali) dengan nilai 3,83. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan awal, inti dan akhir pada siklus II jauh lebih meningkat dibandingkan pada siklus I.

c) Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada tema I Benda-Benda di Lingkungan Sekitar di MIN 3 Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Data Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus II

No	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	S-1	60	70	Tidak Tuntas
2	S-2	80	70	Tuntas
3	S-3	90	70	Tuntas
4	S-4	90	70	Tuntas
5	S-5	90	70	Tuntas
6	S-6	100	70	Tuntas
7	S-7	80	70	Tuntas
8	S-8	60	70	Tidak Tuntas
9	S-9	100	70	Tuntas
10	S-10	90	70	Tuntas
11	S-11	90	70	Tuntas
12	S-12	70	70	Tuntas
13	S-13	60	70	Tidak Tuntas
14	S-14	80	70	Tuntas
15	S-15	90	70	Tuntas

16	S-16	80	70	Tuntas
17	S-17	90	70	Tuntas
18	S-18	80	70	Tuntas
19	S-19	100	70	Tuntas
20	S-20	90	70	Tuntas
21	S-21	100	70	Tuntas
22	S-22	80	70	Tuntas
23	S-23	60	70	Tidak Tuntas
24	S-24	100	70	Tuntas
25	S-25	80	70	Tuntas
26	S-26	100	70	Tuntas
27	S-27	100	70	Tuntas
28	S-28	90	70	Tuntas
39	S-29	80	70	Tuntas
30	S-30	90	70	Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas			26
	Jumlah siswa yang tidak tuntas			4

Sumber: Hasil Data Penelitian di MIN 3 Aceh Besar 2018

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa dalam kelas

Interval ketuntasan hasil belajar klasikal

0 – 39 = Sangat Rendah

40 – 59 = Rendah

60 – 75 = Sedang

75 – 84 = Tinggi

85 – 100 = Sangat Tinggi

Hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus diatas adalah:

$$KS = \frac{26}{30} \times 100 = 86,66$$

Pada siklus II dapat dilihat bahwa sudah ada peningkatan pada hasil belajar siswa yaitu 30 siswa yang tuntas dalam belajar secara klasikal dengan nilai 86,66 dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan 13,33. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 86,66 dan sudah mencapai KKM yang ditentukan di sekolah yaitu 70 dan ketuntasan klasikal 85, maka hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa

pada pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* ini mengalami peningkatan.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* menjadi lebih baik.

a) Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus II mengalami peningkatan dengan kategori (baik sekali) dengan nilai 3,54. Karena tingkat aktivitas guru penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS untuk siklus II di kelas Vc MIN 3 Aceh Besar sudah meningkat dari pada siklus I. Dengan demikian, pada siklus ini guru sudah mampu menguasai materi sesuai dengan pengetahuan awal siswa dengan baik dan dalam mengelola waktu sangat sesuai dengan yang direncanakan dalam RPP pada siklus II.

b) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah mengalami peningkatan dengan kategori (baik sekali) dengan nilai 3,83. Karena sudah ada kesediaan kerja sama siswa dalam kelompok dan antar kelompok serta kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD. Hal ini dikarenakan siswa sudah ada

kemauan untuk bekerja sama dalam kelompok sehingga setiap siswa dari kelompok mau mengerjakan tugas yang diberikan guru. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas siswa pada siklus II sangat meningkat dibandingkan dengan siklus I.

c) Hasil Belajar Siswa

Nilai yang diperoleh untuk ketuntasan secara klasikal pada siklus II yaitu 86,66, dan yang belum mencapai ketuntasan 13,33. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes belajar siswa pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

C. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat dengan cara melakukan secara kolaboratif.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil tes belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil tes belajar siswa diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung telah memenuhi kriteria pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

1. Analisis Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* sudah menunjukkan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut berpusat kepada aktivitas siswa yaitu untuk mengetahui kegiatan belajar siswa dengan baik dan benar.

a) Aktivitas Guru

Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada tahap ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I yaitu 3,30 dengan kategori (baik) dan siklus II yaitu 3,54 kategori (baik sekali). Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori (baik sekali). Aktivitas guru dalam pembelajaran pada kegiatan awal, inti, dan akhir sudah terlaksana sesuai dengan yang disusun pada RPP I dan RPP II.

b) Aktivitas Siswa

Dalam proses belajar aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 3,04 dengan kategori (baik) dan pada siklus II yaitu 3,83 dengan kategori (baik sekali). Data yang telah diperoleh pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung

sudah mencapai kategori (baik sekali). Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran, sehingga siswa terlibat langsung dalam kategori pembelajaran.

2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Dalam siklus I siswa diberikan soal tes secara tertulis, dari hasil tes tersebut dapat dilihat hanya 12 siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar secara individu yang memperoleh skor nilai 42,85 dan jika dilihat ketuntasan secara klasikal pada siklus ini juga belum mencapai karena masih ada 16 siswa yang memperoleh skor nilai 57,14 yang belum tuntas.

Adapun pada siklus II dapat dilihat hampir semua siswa mencapai ketuntasan secara klasikal dengan skor nilai 86,66 dan tidak tuntas dengan skor nilai 13,33. Hal ini dapat dilihat dengan jelas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan analisis aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V MIN 3 Aceh Besar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V MIN 3 Aceh Besar pada siklus I yaitu 3,30 dengan kategori (baik). Sedangkan proses belajar mengajar pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 3,54 dengan kategori (baik sekali).
2. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V MIN 3 Aceh Besar pada siklus I walaupun masih ada kekurangan yaitu 3,04 dengan kategori (baik). Sedangkan pada siklus II sudah mengalami peningkatan yaitu 3,83 dengan kategori (baik sekali).
3. Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar pada siklus I belum mencapai ketuntasan yaitu hanya 12 siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu dengan skor nilai 42,85. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 16 siswa dengan skor nilai 57,14. Akan tetapi pada siklus

II sudah mengalami peningkatan yaitu hanya 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan secara individu dengan skor nilai 13,33. Sedangkan siswa yang sudah mencapai ketuntasan secara klasikal berjumlah 26 siswa dengan skor nilai 86,66. Berdasarkan analisis tersebut peningkatan hasil belajar siswa telah tercapai. Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas hasil dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran guna meningkatkan mutu pembelajaran IPS khususnya di MIN 3 Aceh Besar sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar di kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mencapai kualitas belajar yang baik dan maksimal, diharapkan kepada pendidik agar lebih kreatif, efektif, terampil dan profesional dalam mengajar dan mengelola kelas, membuat dan mengkomunikasikan media pembelajaran yang secara tepat dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, dan Nur Uhbiyati, 2016, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Ali, Mohammad, 2012, *Modul Teori dan Praktek Pembelajaran Pendidikan Dasar*, Bandung: UPI Press
- Alma, Buchari, 2010, *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi, 2013, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Jakarta: Bima Aksara
- Asrina, 2016, *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo
- Aunurrahman, 2010, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta
- B, Suryosubroto, 2014, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- B. Uno, Hamzah, 2011, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimayanti dan Moedjiono, 2011, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Djumingin, Sulastriningsih, 2011, *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif*, Makassar: Badan Penerbit UNM
- Ed, Muhibuddin Syah, 2010, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Yogyakarta: Media Abadi
- Gunawan, Rudy, 2013, *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, 2013, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, 2011, *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara

- Hamdayama, Jumanta, 2014, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, Ghalia Indonesia
- Hidayah, Rifa, 2011, *Psikologi Pengasuhan Anak*. Yogyakarta: UIN Malang Press
- Hodriani, 2013, *Peranan Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, *Jurnal Kewarganegaraan*, , Vol 10 No 01
- Huda, Miftahul, 2014, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Istrani, 2014, *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada
- Kartini, Tien, 2010, *Penggunaan Metode dan Model untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Kunandar, 2010, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rajawali Pers
- Mahmud, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Munandar, Utami, 2012, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta
- Mustaqim, 2011, *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ngalim, Purwanto, 2011, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- N.K, Roestiyah, 2011, *Strategi Pengajaran Ilmu Eksact*, Jakarta: Rineka Cipta
- Nurochim, 2013, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rusman, 2013, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina, 2010, *Pembelajaran Dalam Impelementasi KBK*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sawiwati, 2015, *Peningkatan Hasil Belajar*. Palembang: Perpustakaan UT.
- Slameto, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Sudijono, Anas, 2012, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, 2010, *Metode Statistik*, Bandung: Tarsito
- Sudjana, dkk, 2010, *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Komulatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukardi, 2013, *Metodologi Penelitian, Kompetensi dan Prakteknya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sunarti, Sri dan Widyaishwara Pertama, 2010, *Peran Guru sebagai Model dalam Pembelajaran Karakter dan Budaya Bangsa Melalui Pendidikan Bahasa Inggris*, (Kementerian Pendidikan Nasional)
- Susanto, Ahmad, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Persada Media Group
- Taniredja, Tukiran dkk, 2013, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta
- Usman, Basyiruddin, 2012, *Media Pembelajaran*. Semarang: Ciputat Pers
- Weil, Joyce, dan Calhoun, 2011, *Model Of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yahya, dkk, 2013, *Mendidik Anak yang Berprestasi*, Jakarta: Bumi Aksara

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-691/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2018

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 11 Desember 2017

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Azhar, M. Pd. | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Sri Mutia, M. Pd | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Elsa Welmanora
NIM : 140209083
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2017/2018
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 15 Januari 2018



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

: B- 8863 /Un.08/FTK.I/ TL.00/09/2018

10 September 2018

: -
: Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Elsa Welmanora
N I M : 140 209 083
Prodi / Jurusan : PGMI
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Inoeng Balee Lr. Bayeun No 33 Darussalam

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 3 Aceh Besar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Mata Pelajaran IPS di Kelas V MIN 3 Aceh Besar

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,
dan Kelembagaan,



Mustafa



KEMENTERIAN AGAMA RI
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI
MIN 3 ACEH BESAR**

KECAMATAN DARUSSALAM- ACEH BESAR
Jl.Lambaro Angan Desa Miruek Taman No. Tel. 06517551688
Darussalam 23373

No Surat : Mi.01./04/18/KP.01.1/286/2018
Lampiran : -
Hal : Persetujuan selesai penelitian

Kepada Yth :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar – Raniry
Darussalam Banda Aceh

Sehubungan dengan surat saudara nomor : B- 8863/Un.08/FTK.I/TL.00/09/2018 Perihal mohon izin untuk mengumpulkan data menyusun Skripsi, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Elsa Welmanora
Nim : 140209083
Fak/ Prodi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar– Raniry
Darussalam / PGMI
Alamat : Jl. Inoeng Balee Lr. Bayeun No.33 Darussalam

Telah selesai melaksanakan tugas penelitian pada tanggal 17 dan 24 September 2018 dalam rangka Menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Mata Pelajaran IPS di kelas V MIN 3 Aceh Besar.**

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan seperlunya.

Aceh Besar, 10 Oktober 2018
Kepala sekolah

Iskandar, S. Ag
NIP: 196804031997031001



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 3 ACEH BESAR
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 1	: Benda-benda di Lingkungan Sekitar
Sub Tema 1	: Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit (1 x Pembelajaran)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar:

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- 3.1.1 Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia
- 4.1.1 Menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan, misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan.

IPS

- 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional
- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

- 3.1.1 Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional
- 4.1.1 Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar-ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional

Matematika

- 3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkailan dan pembagian
- 4.8 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

Indikator:

- 3.2.1 Mengenal operasi perkalian berbagai bentuk pecahan
- 4.8.1 Melakukan operasi perkalian berbagai bentuk pecahan.

PPKn

- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup
- 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan kebutuhan nasional

Indikator:

- 3.6.1 Mengidentifikasi kebutuhan hidup bertetangga
- 4.6.1 Mendaftar asal daerah dari barang-barang yang digunakannya sehari-hari di rumah

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati gambar, siswa dapat menemukan contoh perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia dengan cermat dan teliti.
- Menjelaskan tentang perilaku manusia yang berbuat kerusakan dalam lingkungan
- Menemukan informasi dan data mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam secara mandiri, cermat, dan teliti.
- Dengan eskplorasi, siswa dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam secara cermat dan teliti.

D. Materi Pembelejaran

1. Prilaku manusia terhadap lingkungan alam
2. Pengaruh negatif terhadap kesehatan manusia
3. Pengaruh buruk terhadap kualitas lingkungan

E. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Model : *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode : Tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan

Pendekatan : Saintifik

F. Media, Alat, dan Sumber belajar

- **Media dan Alat:**

Gambar, pasir, daun-daun

- **Sumber:**

Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V Tema I Benda-Benda di Lingkungan Sekitar

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Fase Model Role Playing	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<p>Fase 1: Guru menyampaikan tujuan dan motivasi</p> <p>Fase 2: Penyajian informasi/materi</p>	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam - Menanyakan kabar siswa “apa kabar anak-anak hari ini? Apakah sudah sarapan sebelum berangkat ke sekolah?” - Menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar. - Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (absen). - Guru melakukan apersepsi pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang akan diajarkan dengan lingkungan sekitar melalui tanya jawab. “Apakah anak-anak sebelum berangkat ke sekolah ada yang membersihkan tempat tidur sendiri?” “Siapa yang membantu orang tuanya menyapu di rumah sebelum ke sekolah?” - Memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan minat belajar. “Apabila anak-anak ibu rajin membersihkan rumah, maka hidup kita akan sehat karena lingkungan kita juga akan bersih dan rapi. Untuk itu anak-anak ibu harus rajin-rajin membersihkan 	5 menit

<p>Fase 5: Guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyebutkan bagaimana cara menjaga lingkungan alam dengan baik. (mengeksplorasi). - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang. - Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui perbedaan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih. - Setiap kelompok akan memperagakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih. 	
<p>Fase 6: Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah pembagian kelompok, guru meminta siswa untuk memperagakan apa yang diberikan oleh guru. - Guru meminta siswa untuk melekatkan pasir diatas gambar lingkungan bersih dan melekatkan daun-daun di gambar lingkungan tidak bersih yang telah disediakan. (menganalisis) - Dari kegiatan eksplorasi siswa akan membuat kesimpulan, guru bertanya kembali tentang lingkungan alam. - Guru membagikan LKPD - Setiap kelompok menjelaskan kembali apa yang diperagakan tentang dampak negatif lingkungan alam oleh ulah manusia. 	5 menit

	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi. - Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. - Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. - Pesan moral - Mengajak semua siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran. 	
--	---	--

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap:
 - a) Percaya diri
 - b) Teliti
2. Penilaian Pengetahuan:
 - a) Penugasan
3. Penilaian Keterampilan:
 - a) Penugasan

I. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membudaya	Ke
1.	Teliti					
2.	Bertanggung jawab					

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menuliskan perbedaan lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih		
2.	Siswa mampu menuliskan dampak negatif lingkungan alam oleh ulah manusia		
3.	Siswa mampu menjelaskan pengaruh buruk terhadap lingkungan alam yang tidak bersih		
4.	Memahami perilaku ulah manusia terhadap lingkungan alam		
5.	Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup terhadap lingkungan alam		

3. Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu bermain peran dengan aturan yang benar		
2.	Siswa mampu bekerja sama dengan teman		

Mengetahui,

Guru Kelas

Banda Aceh, 17 September 2018

Mahasiswa Penelitian

Svamsidar S.Ag

NIP. 196905231994032004

Elsa Welmanora

NIM. 140209083

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar

1. Apa dampak yang akan terjadi apabila seseorang menebang pohon sembarangan...
 - a. Banjir
 - b. Kesuburan tanah
 - c. Gundul
 - d. Bersih
2. Apabila lingkungan tidak sehat dan sudah terkena berbagai penyakit seperti diare, DBD, dan jamur kulit yang disebabkan karena...
 - a. Membakar sampah sembarangan
 - b. Membersihkan lingkungan sekitar
 - c. Membuang sampah sembarangan
 - d. Membuang sampah pada tempatnya
3. Bagaimana cara agar menjaga lingkungan alam tetap bersih dan sehat agar terhindar dari penyakit...
 - a. Tidak peduli terhadap lingkungan sekitar
 - b. Tidak mau membersihkan lingkungan
 - c. Merawat tumbuhan
 - d. Membuang sampah pada tempatnya dan gotong royong bersama
4. Apa yang kamu lakukan apabila ada seorang teman yang membuang sampah sembarangan...
 - a. Memarahi teman
 - b. Mendukung teman
 - c. Memberi tahu dengan baik
 - d. Melapor kepada guru

5. Perhatikan gambar tersebut, manakah lingkungan yang tidak bersih...

a.



c.



b.



d.



6. Berikut ini adalah kegiatan manusia yang menyebabkan perubahan lingkungan, kecuali...

a. Penebangan hutan

c. Pembukaan lahan

b. Pembuatan jalan

d. Gunung meletus

7. Prilaku manusia yang dapat merusak alam yaitu...

a. Membersihkan selokan

c. Menanam pohon

b. Membuang sampah di sungai

d. Gotong royong

8. Salah satu dampak negatif penggunaan kendaraan bermotor terhadap lingkungan dapat mengakibatkan...

a. Polusi udara

c. Polusi tanah

b. Polusi air

d. Semua benar

9. Perilaku yang mana yang harus di contoh agar kita menjaga lingkungan alam, kecuali...

a.



c.



b.



d.



10. Kampung sebelah mengalami bencana alam yaitu banjir, sehingga banyak rumah yang hanyut di kampung tersebut, melihat keadaan itu apa yang kamu lakukan...

a. Acuh karena itu bukan urusan kita

c. Membantu semampu kita

b. Membantunya supaya dipuji pemerintah

d. Kita serahkan kepada pemerintah

Kunci jawaban:

1. A
2. C
3. D
4. C
5. A
6. B
7. B
8. A
9. D
10. C

Lembar Kegiatan Kelompok

Kelompok :

Ketua :

Anggota :

Petunjuk:

- Perhatikan gambar di bawah ini, ada dua gambar lingkungan alam bersih dan lingkungan alam tidak bersih
- Diskusikan dengan teman kelompokmu
- Lekatkan gambar rumah A dengan pasir, sedangkan gambar rumah B lekatkan dengan daun-daun yang berupa sampah

Rumah A



Rumah B



Latihan:

1. Manakah lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih?
2. Jelaskan perbedaan antara lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih...
3. Bagaimana cara kamu agar menjaga lingkungan tetap bersih?
4. Apa dampak positif apabila lingkungan alam kita bersih?
5. Apa dampak negatif apabila lingkungan alam kita tidak bersih?

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar
Subtema : Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran : 4
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Hari/Tanggal : Senin / 17 September 2018

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamat

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Guru memberi salam				\checkmark
	2. Guru menanyakan kabar siswa "apa kabar anak-anak hari ini?"				\checkmark

	Apakah sudah sarapan sebelum berangkat ke sekolah?"				
	3. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar.				√
	4. Guru melakukan komunikasi mengabsen kehadiran siswa.				√
	5. Guru melakukan apersepsi pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran.			√	
	6. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan minat belajar.			√	
	7. Kemampuan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu "Benda-benda di Lingkungan Sekitar" Subtema "Wujud Benda dan Cirinya"			√	
	8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.			√	
Inti	9. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.			√	
	10. Guru meminta siswa menyebutkan bagaimana cara menjaga lingkungan alam dengan baik.				√

	11. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang.			√	
	12. Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui perbedaan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.			√	
	13. Guru meminta setiap kelompok akan memperagakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.			√	
	14. Guru meminta siswa untuk memperagakan apa yang diberikan oleh guru.			√	
	15. Guru meminta siswa untuk melekatkan pasir diatas gambar lingkungan bersih dan melekatkan daun-daun di gambar lingkungan tidak bersih yang telah disediakan.			√	
	16. Dari kegiatan eksplorasi siswa akan membuat kesimpulan, dan guru bertanya kembali tentang lingkungan alam.			√	
	17. Guru membagikan LKPD				√
	18. Guru meminta setiap kelompok menjelaskan kembali apa yang diperagakan tentang dampak			√	

	negatif lingkungan alam oleh ulah manusia.				
Tahap akhir	19. Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi.			√	
	20. Guru bertanya jawab kembali tentang materi yang telah dipelajari.			√	
	21. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.			√	
	22. Guru memberikan pesan moral			√	
	23. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran.				√
	<i>Penerapan model Role Playing</i> (Bermain Peran)				

C. Saran dan Komentor Pengamat

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

Banda Aceh, 17 September 2018

Pengamat

Syamsidar S.Ag

NIP. 196905231994032004

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar
Subtema : Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran : 4
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Hari/Tanggal : Senin / 17 September 2018

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamat

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Siswa menjawab salam				\checkmark
	2. Siswa menjawab pertanyaan kabar dari guru			\checkmark	

	3. Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar			√	
	4. Siswa mendengarkan absen				√
	5. Siswa mengamati dan mendengarkan guru mengaitkan pembelajaran			√	
	6. Siswa mendengarkan motivasi dari guru			√	
	7. Siswa mendengarkan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari			√	
	8. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai			√	
Inti	9. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.			√	
	10. Siswa menyebutkan bagaimana cara menjaga lingkungan alam dengan baik.			√	
	11. Siswa dibagi beberapa kelompok				√
	12. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru untuk bermain peran dengan cara mengetahui perbedaan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.		√		
	13. Siswa memperagakan lingkungan yang bersih dan lingkungan yang tidak bersih.			√	

	14. Siswa memperagakan apa yang diberikan oleh guru.		√		
	15. Siswa melekatkan pasir diatas gambar lingkungan bersih dan melekatkan daun-daun di gambar lingkungan tidak bersih yang telah disediakan				√
	16. Siswa membuat kesimpulan tentang lingkungan alam		√		
	17. Siswa menjawab LKPD			√	
	18. Siswa menjelaskan kembali apa yang diperagakan tentang dampak negatif lingkungan alam oleh ulah manusia			√	
Tahap akhir	19. Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi		√		
	20. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari			√	
	21. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti		√		
	22. Siswa mendengarkan pesan moral dari guru				√
	23. Siswa berdoa mengakhiri pembelajaran				√

C. Saran dan Komentor Pengamat

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

Banda Aceh, 17 September 2018
Pengamat

Zahratul Firdaus
NIM. 1402090106

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: MIN 3 ACEH BESAR
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema 1	: Benda-benda di Lingkungan Sekitar
Sub Tema 1	: Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit (1 x Pembelajaran)

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar:

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- 3.1.1 Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia
- 4.1.1 Menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan, misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan.

IPS

- 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional
- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

- 3.1.1 Mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional
- 4.1.1 Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar-ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional

Matematika

- 3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian
- 4.8 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

Indikator:

- 3.2.1 Mengenal operasi perkalian berbagai bentuk pecahan
- 4.8.1 Melakukan operasi perkalian berbagai bentuk pecahan.

PPKn

- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup
- 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan kebutuhan nasional

Indikator:

- 3.6.1 Mengidentifikasi kebutuhan hidup bertetangga
- 4.6.1 Mendaftar asal daerah dari barang-barang yang digunakannya sehari-hari di rumah

C. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati gambar, siswa dapat menemukan contoh perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia dengan cermat dan teliti.
- Menjelaskan tentang perilaku manusia yang berbuat kerusakan dalam lingkungan
- Menemukan informasi dan data mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam secara mandiri, cermat, dan teliti.
- Dengan eskplorasi, siswa dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam secara cermat dan teliti.

D. Materi Pembelejaran

1. Prilaku manusia terhadap lingkungan alam
2. Pengaruh negatif terhadap kesehatan manusia
3. Pengaruh buruk terhadap kualitas lingkungan

E. Model, Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Model : *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode : Tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan

Pendekatan : Sainifik

F. Media, Alat, dan Sumber belajar

- **Media dan Alat:**

Gambar, pasir, daun-daun

- **Sumber:**

Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V Tema I Benda-Benda di Lingkungan Sekitar

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Fase Model Role Playing	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<p>Fase 1: Guru menyampaikan tujuan dan motivasi</p> <p>Fase 2: Penyajian informasi/materi</p>	<p>Pendahuluan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengucapkan salam - Menanyakan kabar siswa “apa kabar anak-anak hari ini? Apakah sudah sarapan sebelum berangkat ke sekolah?” - Menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar. - Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (absen). - Guru melakukan apersepsi pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang akan diajarkan dengan lingkungan sekitar melalui tanya jawab. “Apakah anak-anak ibu pernah membuat kotak pensil yang terbuat dari koran?”. “dan siapa disini yang tahu cara membuatnya?” - Memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan minat belajar. “Apabila anak-anak ibu kreatif untuk membuat kerajinan dari daur ulang sampah maka sampah pun ada manfaatnya bagi kita dan tidak sembarangan untuk membuang sampah yang sudah tidak digunakan lagi.” 	5 menit

<p>Fase 3: Menentukan kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu Tema 1 “Benda-benda di Lingkungan Sekitar” Subtema 1 “Wujud Benda dan Cirinya” - Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. “Nah tujuan pembelajaran kita hari ini adalah agar kita dapat mengetahui apa saja kegiatan manusia yang merusak lingkungan dan manfaat sampah untuk manusia”. 	25 menit
<p>Fase 4: Membimbing kelompok belajar dan bekerja</p>	<p>Inti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai lingkungan alam yang disebabkan oleh ulah manusia seperti pembangunan rumah yang tidak terencana, menebang pohon dan pembakaran hutan sehingga mengakibatkan dampak negatif terhadap lingkungan alam. - Siswa menyebutkan contoh daur ulang sampah yang dapat dibuat untuk kebutuhan manusia dan menyebutkan penyebab kegiatan manusia yang merusak lingkungan. (mengeksplorasi). 	
<p>Fase 5: Guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang. - Kemudian setiap kelompok akan memperagakan kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, 	

<p>kompetensi yang ingin di capai</p> <p>Fase 6: Evaluasi</p>	<p>menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan. - Setelah pembagian kelompok, guru meminta siswa untuk memperagakan apa yang diberikan oleh guru. - Dari kegiatan eksplorasi siswa akan membuat kesimpulan mengenai dampak negatif lingkungan alam oleh kegiatan ulah manusia yang merusak lingkungan. (menganalisis) - Guru bertanya kembali tentang lingkungan alam. - Setiap kelompok menjelaskan kembali apa yang diperagakan oleh kegiatan manusia yang merusak lingkungan alam. - Guru meminta siswa untuk membuat kerajinan tangan kotak pensil yang terbuat dari daur ulang sampah seperti koran dan bekas aqua gelas. - Guru membagikan LKPD <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi. 	<p>5 menit</p>
--	---	----------------

	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. - Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. - Pesan moral - Mengajak semua siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran. 	
--	---	--

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap:
 - a) Percaya diri
 - b) Teliti
2. Penilaian Pengetahuan:
 - a) Penugasan
3. Penilaian Keterampilan:
 - a) Penugasan

I. Bentuk Instrumen Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membudaya	Ke t
1.	Teliti					
2.	Bertanggung jawab					

2. Penilaian Pengetahuan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu menuliskan apa-apa saja kegiatan manusia yang merusak lingkungan alam		
2.	Siswa mampu menuliskan dampak negatif lingkungan alam oleh ulah manusia		
3.	Siswa mampu menjelaskan akibat dari ulah manusia yang merusak lingkungan alam		

3. Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Siswa mampu bermain peran dengan aturan yang benar		
2.	Siswa mampu bekerja sama dengan teman		
3.	Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif untuk membuat daur ulang sampah.		
4.	Siswa mampu membuat karya kerajinan dari koran untuk membuat kotak pensil		

Mengetahui,

Guru Kelas

Banda Aceh, 24 September 2018

Mahasiswa Penelitian

Syamsidar S.Ag**NIP. 196905231994032004****Elsa Welmanora****NIM. 140209083**

**Lembar Kerja Peserta Didik
(LKPD)**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar

1. Berikut ini yang bukan termasuk kenampakan alam adalah...
 - a. Sungai
 - b. Pelabuhan
 - c. Danau
 - d. Gunung
2. Laut yang menjorok ke daratan dinamakan...
 - a. Selat
 - b. Tanjung
 - c. Teluk
 - d. Semenanjung
3. Berikut ini adalah manfaat dari danau, kecuali untuk...
 - a. Irigasi pertanian
 - b. Tempat pembuangan limbah
 - c. Sumber air
 - d. Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA)
4. Hal berikut yang bukan merupakan tujuan manusia bersosialisasi dengan lingkungan adalah...
 - a. Mampu hidup sendiri
 - b. Mendapatkan makanan sesama
 - c. Mempertahankan hidup
 - d. Melakukan interaksi sesama
5. Tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku manusia yang suka membuang sampah sembarangan akan mengakibatkan...
 - a. Membuang sampah di sungai
 - b. Merusak manusia alam sekitarnya
 - c. Membuang sampah di laut
 - d. Dapat merusak lingkungan
6. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali...
 - a. Terjadi banjir sampah
 - c. Kegiatan manusia

- b. Bencana tanah longsor
- d. Kebakaran hutan
- 7. Ada dua macam sampah yaitu...
 - a. Sampah basah dan sampah kering
 - c. Sampah besar dan sampah kecil
 - b. Sampah kandang dan sampah buatan
 - d. Sampah udara dan sampah air
- 8. Bahaya tanah longsor bagi manusia adalah...
 - a. Terjadinya keributan dan kegaduhan
 - c. Adanya gelombang naik ke daratan
 - b. Tertimbunnya rumah
 - d. Terjadinya aliran lava dan awan panas
- 9. Di bawah ini adalah penyebab terjadinya banjir, kecuali...
 - a. Gundulnya kawasan hutan di sekitar aliran sungai
 - b. Berpindahnya penduduk di kawasan banjirBanjir dan longsor
 - c. Bantaran sungai dijadikan pemukiman
 - d. Sampah dibuang ke sungai
- 10. Sampah juga bermanfaat bagi manusia untuk dijadikan daur ulang kembali yang membuat perabotan rumah tangga, sampah yang dimaksud adalah...
 - a. Sampah organik
 - c. Sampah anorganik
 - b. Sampah non organik
 - d. Semua benar

Kunci jawaban:

1. B
2. C
3. B
4. A
5. D
6. C
7. A
8. B
9. B
10. C

Lembar Kegiatan Kelompok

Kelompok :

Ketua :

Anggota :

Latihan:

11. Sebutkan alat dan bahan cara membuat kotak pensil!
12. Buatlah langkah-langkah cara membuat kotak pensil!
13. Adakah manfaat bagi manusia untuk membuat daur ulang sampah? Jika ada berikan alasanmu!

Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar
Subtema : Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran : 4
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Hari/Tanggal : Senin / 24 September 2018

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamat

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Guru memberi salam				\checkmark
	2. Guru menanyakan kabar siswa "apa kabar anak-anak hari ini?"				\checkmark

Siklus II

	Apakah sudah sarapan sebelum berangkat ke sekolah?"				
	3. Guru menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar				√
	4. Guru melakukan komunikasi mengabsen kehadiran siswa				√
	5. Guru melakukan apersepsi pada siswa dengan mengaitkan pembelajaran				√
	6. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan minat belajar			√	
	7. Kemampuan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu "Benda-benda di Lingkungan Sekitar" Subtema "Wujud Benda dan Cirinya"			√	
	8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
Inti	9. Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.			√	
	10. Guru meminta siswa menyebutkan contoh daur ulang sampah yang dapat dibuat untuk kebutuhan manusia dan menyebutkan penyebab kegiatan				√

Siklus II

manusia yang merusak lingkungan				
11. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri atas 5-6 orang.				√
12. Guru meminta setiap kelompok akan memperagakan kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan			√	
13. Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan			√	
14. Guru meminta siswa untuk memperagakan apa yang diberikan oleh guru			√	
15. Guru meminta siswa membuat kesimpulan mengenai dampak negatif lingkungan alam oleh kegiatan ulah manusia yang merusak lingkungan			√	
16. Guru bertanya kembali tentang lingkungan alam.				√

Siklus II

	17. Guru meminta setiap kelompok menjelaskan kembali apa yang diperagakan oleh kegiatan manusia yang merusak lingkungan alam.			√	
	18. Guru meminta siswa untuk membuat kerajinan tangan kotak pensil yang terbuat dari daur ulang sampah seperti koran dan bekas aqua gelas				√
	19. Guru membagikan LKPD				√
Tahap akhir	20. Guru meminta siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi			√	
	21. Guru bertanya jawab kembali tentang materi yang telah dipelajari			√	
	22. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti			√	
	23. Guru memberikan pesan moral				√
	24. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa mengakhiri pembelajaran				√
	<i>Penerapan model Role Playing</i> (Bermain Peran)				

Siklus II

C. Saran dan Komentar Pengamat

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

Banda Aceh, 24 September 2018

Pengamat

Syamsidar S.Ag

NIP: 196905231994032004

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Tema 1 : Benda-benda di Lingkungan Sekitar
Subtema : Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran : 4
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Hari/Tanggal : Senin / 24 September 2018

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

B. Lembar Pengamat

Tahap Awal	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	1. Siswa menjawab salam				\checkmark
	2. Siswa menjawab pertanyaan kabar dari guru				\checkmark

	3. Ketua kelas memimpin doa sebelum memulai proses belajar mengajar.			√	
	4. Siswa mendengarkan absen				√
	5. Siswa mengamati dan mendengarkan guru mengaitkan pembelajaran			√	
	6. Siswa mendengarkan motivasi dari guru			√	
	7. Siswa mendengarkan guru menginformasikan tema yang akan dipelajari			√	
	8. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				√
Inti	9. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai lingkungan alam.				√
	10. Siswa menyebutkan contoh daur ulang sampah yang dapat dibuat untuk kebutuhan manusia dan menyebutkan penyebab kegiatan manusia yang merusak lingkungan				√
	11. Siswa dibagi beberapa kelompok			√	
	12. Siswa memperagakan kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan.			√	

	13. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru bahwa kegiatan hari ini adalah untuk bermain peran dengan cara mengetahui kegiatan yang merusak lingkungan seperti membakar hutan, menebang pohon, dan membuang sampah sembarangan.			√
	14. Siswa memperagakan apa yang diberikan oleh guru		√	
	2. Siswa membuat kesimpulan mengenai dampak negatif lingkungan alam oleh kegiatan ulah manusia yang merusak lingkungan			√
	3. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang lingkungan alam.		√	
	4. Siswa menjelaskan kembali apa yang diperagakan oleh kegiatan manusia yang merusak lingkungan alam.		√	
	5. Siswa membuat kerajinan tangan kotak pensil yang terbuat dari daur ulang sampah seperti koran dan bekas aqua gelas			√
	6. Siswa menjawab LKPD		√	
Tahap akhir	7. Siswa bersama-sama membuat kesimpulan hasil belajar dan refleksi		√	

8. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang materi yang telah dipelajari				√
9. Siswa menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti			√	
10. Siswa mendengarkan pesan moral dari guru				√
11. Siswa berdoa mengakhiri pembelajaran				√

C. Saran dan Komentar Pengamat

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

Banda Aceh, 24 September 2018

Pengamat

Zahratul Firdaus

NIM: 1402090106







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Elsa Welmanora
2. Tempat/Tgl. Lahir : Lakubang/29-September-1996
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia
6. Status : Mahasiswi
7. Alamat : Lr. Bayeun, Jln. Inong Balee, Darussalam Banda
Aceh
8. Pekerjaan : Pelajar
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Aliakim
 - b. Ibu : Neli Andriani
 - c. Pekerjaan : Wiraswasta
 - d. Alamat : Desa Suak Baru, Kec.Simeulue Tengah,
Kab.Simeulue
10. Riwayat Pendidikan
 - a. SD/MIN : SD Negeri 1 Simeulue Tengah
 - b. SMP/MTsN : MTs Negeri 1 Simeulue Tengah
 - c. SMA/MAN : SMA Negeri 1 Simeulue Tengah
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh, 20 Desember 2018

Penulis

Elsa Welmanora

NIM. 14020983