

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
KELAS IV MIN 7 KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**ULANDARI
NIM. 200209136**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH TAHUN
2025 M / 1446 H**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
KELAS IV MIN 7 KOTA BANDA ACEH**

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

Diajukan Oleh:

ULANDARI
NIM. 200209136

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Darmiah, M.A.
NIP. 197305062007102001



Putri Raimi, M.Pd.
NIP. 199003062023212042

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV
MIN 7 KOTA BANDA ACEH**

SKRIPSI

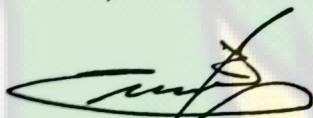
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 29 April 2025
24 Syawal 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Darmiah, M.A.

NIP. 197305062007102001

Sekretaris,



Putri Rahmi, M.Pd.

NIP. 199003062023212042

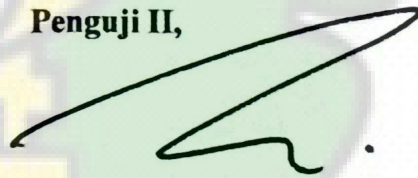
Penguji I,



Syahidan Nurdin., M.Pd.

NIP. 198104282009101002

Penguji II,



Daniah, S.Si., M.Pd.

NIP. 197907162007102002

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph. D

NIP. 19730102 199703 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulandari
NIM : 200209136
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan 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, 03 April 2025
Yang Menyatakan



Ulandari

Ulandari
NIM. 200209136

ABSTRAK

Nama : Ulandari
NIM : 200209136
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh
Pembimbing I : Darmiah, M.A.
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd.
Kata kunci : Metode *Role Playing*, Hasil Belajar.

Penelitian dilakukan di kelas IV salah satu sekolah dasar dengan jumlah peserta didik sebanyak 40 siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, berdasarkan pengamatan di MIN 7 Banda Aceh, pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan beberapa siswa belum mampu memahami materi dengan baik, hal ini dibuktikan dari data observasi belajar siswa masih di bawah KKTP. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk menganalisis aktivitas guru, (2) Menganalisis aktivitas siswa, (3) Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing* di kelas IV MIN 7 Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes, teknik analisis data yang digunakan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas guru siklus I memperoleh persentase 73,61% kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 88,88% kategori sangat baik. (2) Aktivitas siswa siklus I memperoleh nilai persentase 69,44% kategori cukup, meningkat pada siklus II mencapai 87,50% dengan kategori baik sekali. (3) Peningkatan hasil belajar siswa siklus I nilai persentase 59,45% dengan kategori kurang, dan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 88% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 7 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada ummat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah membimbing kita umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang disinari ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Penyusun skripsi ini bertujuan untuk memenuhi beban studi guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Tersusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam memberikan sumber serta memberikan arahan. Dalam kesempatan ini penulis ingin bermaksud mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Pihak pihak tersebut antara lain:

1. Bapak Prof Safrul muluk,S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry beserta seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah yang telah membantu penulis dalam pengurusan administrasi selama pengurusan skripsi ini.

2. Ibu Yuni Setia Ningsih,S.Ag.,M.Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry beserta staf dan para dosen yang telah membantu kelancaran penulis skripsi ini.

3. Ibu Darmiah, M.A sebagai pembimbing I dan Ibu Putri Rahmi,M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis.,

4. Ibu Hilmiyati,S.Ag., M.A selaku kepala sekolah MIN 7 Kota Banda Aceh

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis sadar akan segala kelemahan dan kekurangan, karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca agar skripsi ini mengalami perubahan kearah yang lebih baik.Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian. Aamiin Yaa Rabbal'alamin.

Banda Aceh, 03 April 2025
Penulis,

Ulandari

PERSEMBAHAN

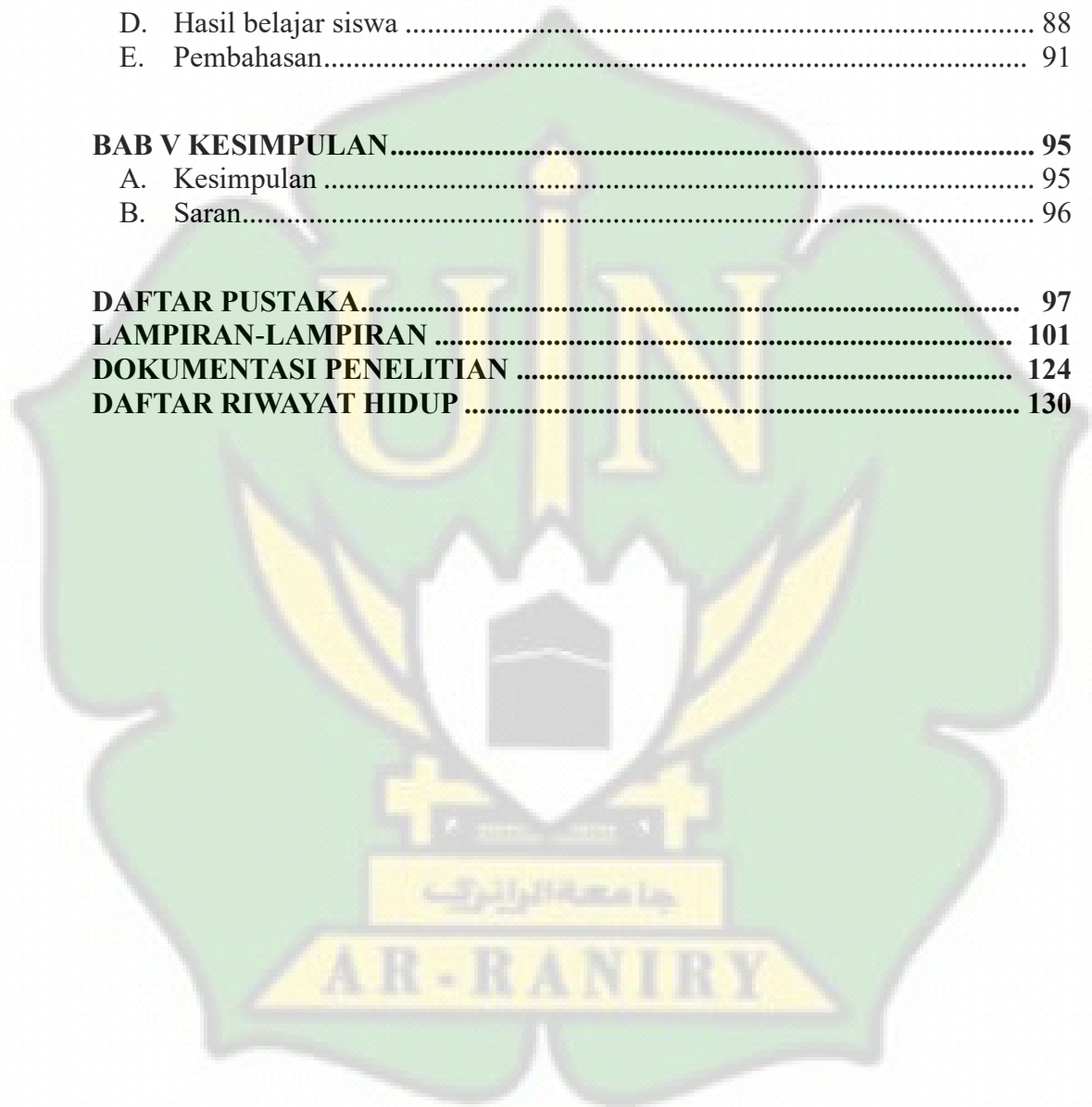
Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, sujud syukur kepada Allah. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Cinta pertamaku dan panutanku, ayahanda Abdurrahman dan pintu surgaku ibunda Murni. Terimakasih atas segala pengorbanan yang selalu memberikan do’a dan dukungan serta motivasi yang baik bagi penulis. Meskipun banyak rintangan yang kami lalui, namun tekad dan harapan inilah yang menjadi motivasi.
2. Kakak Adik hebatku, Mayatika, A.Md. Ak dan Ariga Syahputra, A.Md, Summarlina, S.Pd dan Akmal Rinaldi, S.Sos dan adik Asyifa Nisa Mulya. yang selalu memberikan dukungan, semangat dan kasih sayang yang luar biasa kepada penulis.
3. Ponakanku tersayang, Angga Alghiffari, Khalisa Salsabila dan Qianzy Lanakilla Rinaldi, peneliti harap tumbulah lebih baik dan berbakti kepada orang tua dan jadi anak yang pintar bisa membanggakan kedua orang tua.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	12
A. Metode <i>Role Playing</i>	12
B. Manfaat Metode <i>Role Playing</i>	14
C. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	15
D. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	17
E. Hasil belajar	18
a. Pengertian Hasil Belajar	18
b. Ciri-Ciri Hasil Belajar	20
c. Penilaian Hasil Belajar	21
d. Pembelajaran (IPAS)	25
F. Aspek-aspek Hasil Belajar	27
a. Afektif	28
b. Kognitif	28
c. Psikomotorik	29
G. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
a. Faktor Internal	30
b. Faktor Eksternal	31
H. Pengaruh Hasil Belajar terhadap Pembelajaran Selanjutnya	32
I. Materi Pembelajaran	33
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Rancangan Penelitian	56
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	59
C. Instrumen Pengumpulan Data	59
D. Indikator Keberhasilan	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Hasil Penelitian	65
B. Siklus 1	66
C. Siklus II	80
D. Hasil belajar siswa	88
E. Pembahasan.....	91
 BAB V KESIMPULAN.....	 95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
 DAFTAR PUSTAKA.....	 97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	101
DOKUMENTASI PENELITIAN	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Akar Tunggang dan Akar Serabut.....	30
Gambar 2.2 : Tumbuhan dan Fungsinya	32
Gambar 4.10 : Diagram Peningkatan Aktivitas Guru	63
Gambar 4.11 : Diagram Peningkatan Siswa.....	64
Gambar 4.12 : Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru.....	41
Tabel 3.2	: Klasifikasi Penilaian Aktivitas Siswa... ..	42
Tabel 3.3	: Klasifikasi Nilai	43
Tabel 4.1	: Kegiatan Penelitian.....	44
Tabel 4.2	: Lembar Aktivitas Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	47
Tabel 4.3	: Hasil Observasi Siswa pada Siklus I.....	49
Tabel 4.4	: Hasil belajar siswa pada Siklus I	51
Tabel 4.5	: Hasil Temuan Refleksi pada Pembelajaran Siklus I	52
Tabel 4.6	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	57
Tabel 4.7	: Lembar Aktivitas Siswa pada Siklus II.....	58
Tabel 4.8	: Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	60
Tabel 4.9	: Refleksi Pembelajaran pada Siklus II	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai positif. Ini merupakan pengalaman yang menghasilkan kesan dari bahan yang telah dipelajari. Aktivitas belajar dapat dilakukan di berbagai tempat seperti di sekolah, rumah, museum, laboratorium. Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, proses belajar hanya dialami oleh individu itu sendiri dan menentukan apakah proses belajar terjadi atau tidak.¹

Menurut Galloway yang mendefinisikan belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Lebih lanjut Hergenhahn dan Olson mengemukakan lima hal yang perlu di perhatikan berkaitan dengan belajar yaitu, (1) Belajar menunjuk pada suatu perubahan tingkah laku, (2) Perubahan tingkah laku tersebut terjadi relatif menetap, (3) Perubahan tingkah laku tersebut tidak terjadi segera setelah mengikuti pengalaman, (4) Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil latihan, (5) Pengalaman dan latihan harus diberi penguatan.²

¹Anitah W. Sri, dkk, *Strategi pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008)

² Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 32

Berdasarkan pendapat diatas maka belajar dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar mengandung tiga hal pokok, yaitu (1) belajar mengakibatkan perubahan kemampuan atau perilaku, (2) perubahan kemampuan atau perilaku yang terjadi bersifat relatif menetap, (3) perilaku tersebut di sebabkan karena adanya hasil.

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.³ Belajar pada umumnya memiliki tujuan yang perlu diciptakan, sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan yang lebih merupakan hasil sampingan yaitu tercapai, karena menghidupkan suatu sistem lingkungan belajar tertentu seperti contohnya, kemampuan berfikir kritis, kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima pendapat orang lain. Dari latihan atau pengalaman bukan karena proses dari pertumbuhan dan kematangan.

Berbicara masalah pendidikan berarti menyangkut masa depan suatu bangsa karena kualitas suatu bangsa dapat ditentukan oleh faktor pendidikan, peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai dan demokratis. Oleh karena itu pembaruan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan selain aspek-aspek penting lainnya. Penunjang dalam pendidikan adalah sebuah proses pelaksanaan belajar mengajar agar pendidikan tersebut menghasilkan kualitas yang diharapkan oleh bangsa dan negara.

³ Omar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal 27

Proses belajar mengajar merupakan yang mengandung kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar . Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak sekedar hubungan komunikasi antara siswa dan guru, tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran.⁴

Permasalahan yang sering didapati ada sistem pendidikan di indonesia yaitu lemahnya proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Di mana pada umumnya proses pembelajaran yang sering dilakukan yaitu proses belajar mengajar yang berpusat pada guru dan siswa hanya dianggap sebagai objek penelitian pendidikan, sedangkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang.

Dalam pembelajaran, salah satu tugas guru adalah *mentransfer* pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan. Guru berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan sebagai sumber daya manusia. Sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif agar menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama pendidikan lembaga formal. Hal ini terbukti bahwa dari tahun ketahun kurikulum pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang mengarah pada

⁴ Nuryani R, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Malang: Uniersitas Negeri Malang,2005), hal. 5

kesempurnaan, selain itu metode, strategi, metode dan pendekatan dalam pembelajaran pun masih terus diupayakan agar dapat melahirkan suasana belajar yang efektif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi di kelas IV MIN 7 saat pembelajaran berlangsung, terlihat proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru atau dengan metode berceramah. Namun, hal ini bukan berarti menyalahkan guru, melainkan sebuah refleksi untuk mencari cara agar pembelajaran bisa lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya murid menjadi pasif sehingga siswa tidak memiliki keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut berpengaruh terhadap pemahaman dan kemampuan siswa sehingga berakibat pada hasil belajar siswa cenderung menurun dan tidak maksimal. Di samping itu penggunaan metode pembelajaran jarang digunakan sehingga pembelajaran di kelas cenderung monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat dilihat ketika proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang aktif dan dalam pembelajaran dan membuat siswa kurang termotivasi, sehingga timbul pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi peserta didik.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian tingkat ketuntasan baik secara individu maupun klasikal yang telah ditentukan yaitu 80. Dari 40 siswa, hanya 19 siswa yang mendapatkan nilai 80 ke atas, sedangkan 21 siswa hanya mendapatkan nilai di bawah 80 ke bawah (Batasan KKTP 80) kurikulum merdeka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu cara yang dilakukan guru agar siswa mampu belajar secara optimal adalah dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberi nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran menjadi sebuah bagian yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran, oleh karena itu guru harus tahu kriteria, faktor-faktor metode pembelajaran yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Metode belajar sambil bermain membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran karena pada umumnya siswa selalu ingin bermain, begitu juga jika siswa tersebut belajar dan masih senang belajar sambil bermain-main, bukan layaknya belajar monoton hanya duduk mendengarkan guru menerangkan dan mencatat di papan tulis. Pengalaman mengajar dan bermain memiliki persamaan yang sama yaitu terjadi perubahan yang dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman, sebaliknya keduanya terdapat perbedaan pada tujuannya, kegiatan belajar mempunyai tujuan yang terletak pada masa depan. Namun, kegiatan bermain bertujuan untuk kesenangan dan kepuasan di waktu kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fauzatul Maru'fah Rohmanumeta dengan judul peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada siswa sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa setelah peneliti menerapkan metode *role playing*, hasil belajar siswa yang terdiri dari ketuntasan

belajar maka rata-rata nilai dan tes hasil evaluasi dapat meningkatkan setiap siklus.⁵ Persamaan dari penelitian tersebut adalah terletak pada keinginan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*. sedangkan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode *role playing*, sedangkan perbedaan peneliti dengan peneliti tersebut adalah dilihat dari kelas dan mata pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPAS Kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPAS kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh?

⁵ Fauzatul Maru'fah Rohmanumeta, *peningkatan hasil belajar bahasa indonesia melalui metode role playing pada siswa sekolah dasar*.

C. Tujuan Penelitian

Berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap aktivitas guru dan belajar siswa pada pembelajaran tema hubungan tumbuhan, sumber kehidupan di bumi di kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema tumbuhan, sumber kehidupan di bumi di kelas IV MIN 7 Kota Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran IPAS di MIN 7 Kota Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat jadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dan tempat bertumpu dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini lebih luas.

2. Bagi guru

Dengan di terapkan metode pembelajaran metode *role playing*:

Dapat dijadikan bahan masukan untuk merancang metode pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang optimal, dengan keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran, sehingga anak termotivasi dan dapat menerima pelajaran dengan mudah.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan untuk peningkatan kualitas layanan pendidikan dan membantu sekolah untuk berkembang lebih baik

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pemahaman dan salah penafsiran pada istilah-istilah yang dipahami pada permasalahan penelitian ini maka perlu ada penjelasan terhadap istilah tersebut.

1. Metode *Role Playing*

Menurut Hamzah B. Uno metode *role playing* merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajar nilai-nilai dan memecahkan masalah, yang dihadapi dalam hubungan social dengan orang di lingkungan sekolah maupun masyarakat, dalam pelaksanaannya siswa diberi peran serta mendiskusikannya di kelas.⁶

Menurut Jacob Moreno, yang dikenal sebagai pelopor dalam psikodrama, menjelaskan *role playing* sebagai metode yang melibatkan individu dalam memerankan peran tertentu dalam situasi yang dibuat, dengan tujuan untuk mengeksplorasi perasaan, memahami dinamika sosial, dan memecahkan masalah interpersonal. Psikodrama, yang dikembangkan oleh Moreno, adalah bentuk awal dari *role playing* yang berfokus pada pemahaman diri dan hubungan antar individu.

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 160.

2. Hasil Belajar

Menurut Slameto hasil belajar adalah bukti keberhasilan, cara bersikap yang baik serta dapat bertindak cepat dan dapat meningkat secara optimum setelah proses belajar mengajar berlangsung.⁷ Sedangkan hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah hasil yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sehingga hal tersebut akan meningkatkan serta minat para peserta didik pada proses belajar. Hal ini, sesuai dengan Taksonomi Bloom yaitu domain Kognitif (*Pemahaman*), Afektif (*Sikap*), dan psikomotorik (*Keterampilan*).

- a) Kognitif merujuk pada proses mental yang berkaitan dengan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, memahami informasi, dan memproses pemikiran.
- b) Efektif merujuk pada kemampuan untuk mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan dengan cara yang tepat dan memadai.
- c) Psikomotorik merujuk pada keterampilan fisik yang melibatkan interaksi antara pikiran (proses kognitif) dan tubuh (gerakan fisik).

⁷ Slemato, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Bina Aksara, 2010), hal. 82

⁷Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 101

3. Materi

Tumbuhan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi proses peningkatan ukuran dan perubahan struktur tubuh. Pertumbuhan melibatkan penambahan ukuran sel dan massa, sedangkan perkembangan melibatkan diferensiasi sel dan pembentukan organ baru. Adapun bagian- bagian pada tumbuhan adalah sebagai berikut:

- a. Akar
- b. Batang
- c. Daun
- d. Bunga
- e. Buah
- f. Biji

Adapun perkembangbiakan pada tumbuhan meliputi:

- a. Generatif (Seksual)

Generatif adalah penyerbukan dari pembuahan, contohnya bunga mawar, mangga dan jagung.

- b. Vegetatif (Aseksual)

Vegetatif terbagi menjadi dua yaitu vegetatif alami dan vegetatif buatan.

Adapun contoh vegetatif alami adalah tunas pisang, umbi kentang, rimpang (jahe), geragih. Sedangkan contoh vegetatif buatan adalah cangkok, stek, okulasi, kultur jaringan.⁸



⁸ Romli et al. (2025). "*Struktur Internal Organ Reproduksi Tumbuhan Berbiji.*" Flora: Jurnal Kajian Ilmu Pertanian dan Perkebunan,