

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI KELAS V
MIN 10 BENER MERIAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RISNA DEWI

NIM. 170209017

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M /1443 H**

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI KELAS V
MIN 10 BENER MERIAH**

SKRIPSI

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

Oleh:

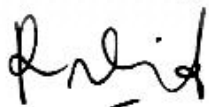
Risna Dewi

NIM. 170209017

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

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Realita, S.Ag., M.Ag.

NIP. 197710102006042002

Pembimbing II



Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd.

NIP. 198410012015032005

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI KELAS V
MIN 10 BENER MERIAH**

SKRIPSI

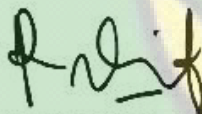
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 27 Desember 2021
23 Jumadil Awal 1443

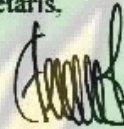
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



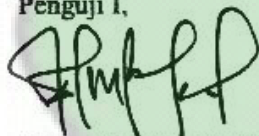
Realita, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197710102006042002

Sekretaris,



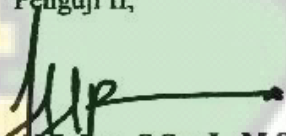
Rafidhah Hanum, M.Pd.
NIDN. 2003078903

Penguji I,



Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198410012015032005

Penguji II,

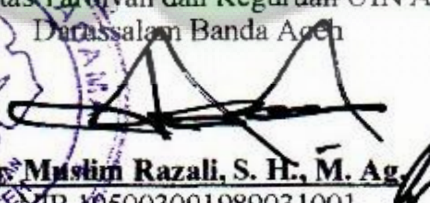


A. Qultra, S.Sos.I., M.S.I.
NIP. 198204182009011014

Mengetahui,

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




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195003091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risna Dewi
NIM : 170209017
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV MIN 10 Bener Meriah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian 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 data dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian 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 pernyataan ini, maka siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 25 Desember 2021

Yang Menyatakan,



METERAL TEMPEL
775AJX555004757

Risna Dewi

NIM. 170209017

ABSTRAK

Nama : Risna Dewi
NIM : 170209107
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MIN 10 Bener Meriah
Pembimbing I : Realita, S.Ag., M.Ag
Pembimbing II : Zikra Hayati S.Pd., M.Pd
Kata Kunci : *Role Playing*, Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi penelitian di MIN 10 Bener Meriah, masih banyak peserta didik yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan, dan siswa mudah bosan dengan suasana pembelajaran serta masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya kurang dari KKM (75) sehingga menyebabkan prestasi peserta didik menurun dan rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model *role playing*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 10 Bener Meriah yang berjumlah 21 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes. Adapun teknik analisis data menggunakan rumus persentase. Data hasil tes dianalisis berdasarkan nilai KKM yaitu (75) dengan ketuntasan klasikal 85 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I meningkat menjadi 61,76% katagori cukup, siklus II yaitu 73,52% katagori baik dan meningkat di siklus III yaitu 89,70% katagori sangat baik, aktivitas siswa pada siklus I 58,82% katagori cukup, siklus II 75 % katagori baik dan meningkat di siklus III yaitu 85,29% katagori sangat baik. Peningkatan prestasi belajar pada siklus I 42,85% katagori kurang, siklus II 76,19% katagori baik dan siklus III meningkat 85,71% katagori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bener Meriah.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberi kita nikmat iman, islam, dan senantiasa memberikan karunia-Nya berupa kekuatan, kesehatan, kesabaran serta kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana mestinya. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan ridha Allah penulis telah selesai menyusun skripsi yang sederhana ini guna memenuhi dan melengkapi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul, “**Penerapan Model Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas V Min 10 Bener Meriah**”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.A.g selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Wakil Dekan Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku ketua prodi PGMI, beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Realita, S.Ag., M.Ag selaku pembimbing I yang telah senantiasa ikhlas dan banyak meluangkan waktu untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing II dengan ikhlas dan penuh kesabaran dalam meluangkan waktu untuk memberi bimbingan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Drs. Yahya selaku kepala sekolah MIN 10 Bener Meriah dan Bapak Narwan S.Pd.I yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah tersebut.

Penulis terus berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun kesempatan bukanlah milik manusia semata, jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca yang lain, akhirul kalam semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Banda Aceh, 25 Desember 2021
Penulis,

Risna Dewi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
 BAB II: LANDASAN TEORI <i>ROLE PLAYING</i> DAN PRESTASI BELAJAR	
A. Model <i>Role Playing</i> (Bermain Peran).....	9
1. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	9
2. Langkah-langkah Pembelajaran Model <i>Role Playing</i>	11
3. Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	14
4. Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	15
B. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
C. Prestasi Belajar	17
1. Pengertian Prestasi Belajar.....	17
2. Indikator Peserta Didik	18
3. Macam-Macam Prestasi Belajar	19
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	20
D. Kajian Terdahulu yang Relevan	21
E. Indikator Keberhasilan.....	24
 BAB III :METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	29
C. Instrumen Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Teknik Analisis Data	31

BAB IV: HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
1. Siklus I	37
2. Siklus II	50
3. Siklus III.....	62
B. Pembahasan Penelitian	73

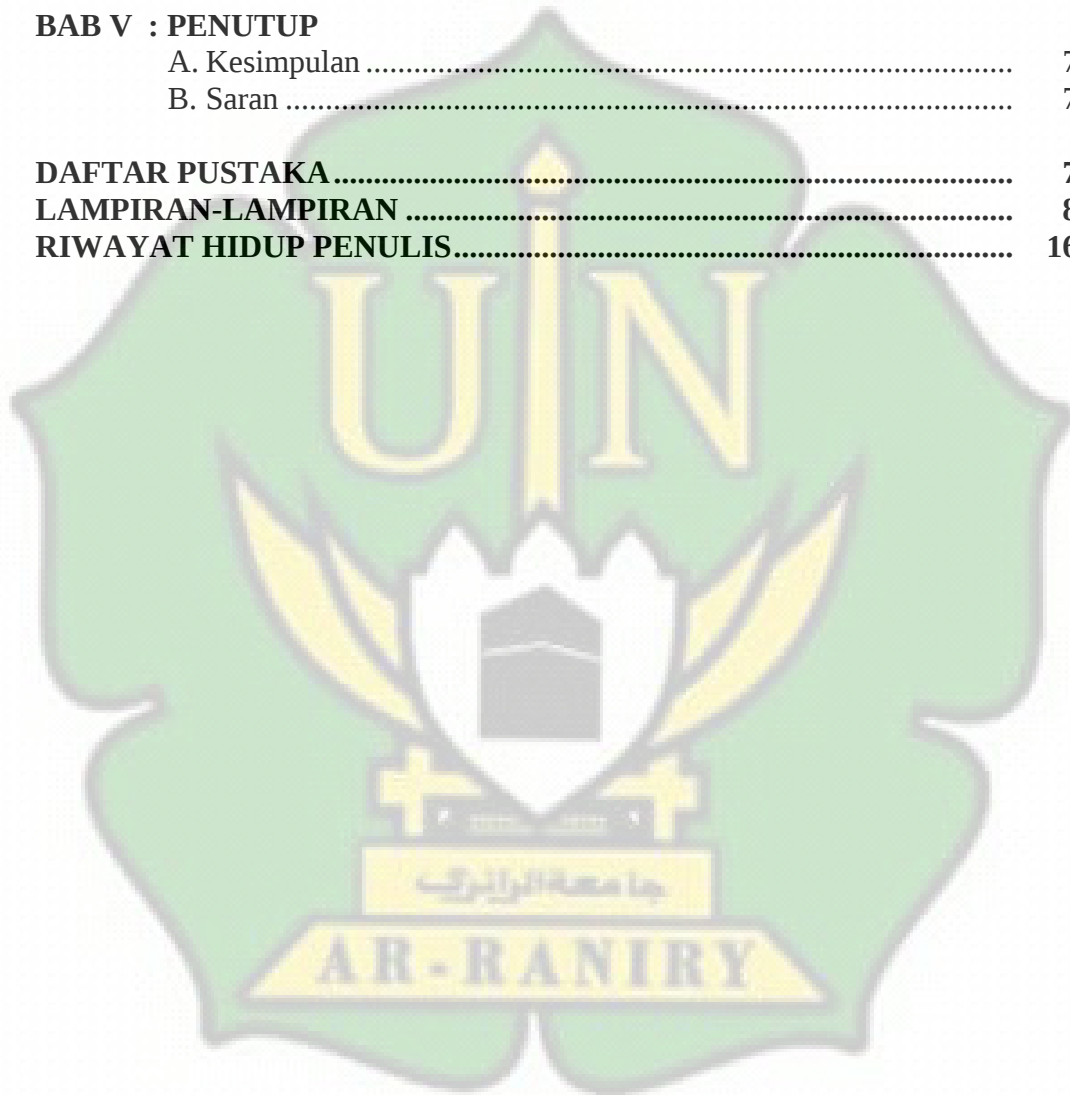
BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA.....	77
----------------------------	-----------

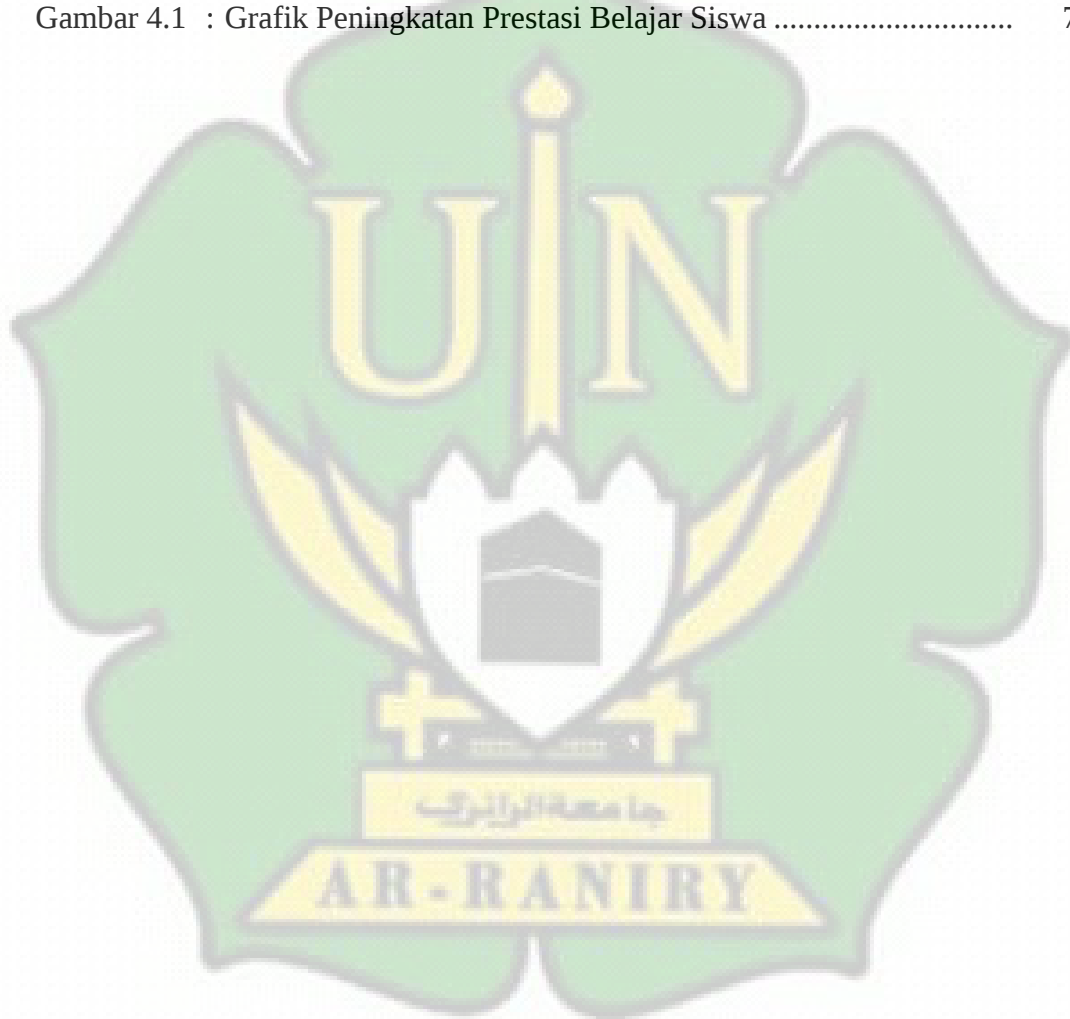
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80
--------------------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	165
-----------------------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 : Siklus Model Kurt Lewin Penelitian Tindakan Kelas	26
Gambar 3.2 : Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kleas V MIN 10 Bener Meriah	71
Gambar 3.3 : Grafik Peningkatan Aktivitas Guru	75
Gambar 3.4 : Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa.....	75
Gambar 4.1 : Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Siswa	76



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 : Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V MIN 10 Bener Meriah....	3
Tabel 2.1 : Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	22
Tabel 3.1 : Kriteria Penilaian Skor Aktivitas Guru	33
Tabel 3.2 : Kriteria Penilaian Skor Aktivitas Siswa	34
Tabel 4.1 : Jadwal Penelitian di MIN 10 Bener Meriah	36
Tabel 4.2 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	40
Tabel 4.3 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	42
Tabel 4.4 : Daftar Nilai Tes Belajar Siswa Siklus I	45
Tabel 4.5 : Hasil Temuan dan Revisi (Refleksi) Siklus I.....	47
Tabel 4.6 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	52
Tabel 4.7 : Lembar Pengamatan Siswa Aktivitas Siswa Siklus II.....	55
Tabel 4.8 : Daftar Nilai Tes Belajar Siklus II	56
Tabel 4.9 : Hasil Temuan dan Revisi (Refleksi) Siklus II	59
Tabel 4.10 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III.....	64
Tabel 4.11 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	67
Tabel 4.12 : Daftar Nilai Tes Belajar Siswa Siklus III	69
Tabel 4.13 : Ketuntasan Belajar Siswa	71
Tabel 4.14 : Daftar Nilai Hasil <i>Post Test</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 : Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	80
Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	81
Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah MIN 10 Bener Meriah.....	82
Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	83
Lampiran 5 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I	91
Lampiran 6 : Soal Tes Siklus I	93
Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	95
Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	103
Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	110
Lampiran 10 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	118
Lampiran 11 : Soal Tes Siklus II	122
Lampiran 12 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	124
Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	131
Lampiran 14 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	138
Lampiran 15 : Lembar Kerja Peserta Didik siklus III	146
Lampiran 16 : Soal Tes Siklus III.....	149
Lampiran 17 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III	151
Lampiran 18 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	159
Lampiran 20 : Lembar Validasi RPP	166
Lampiran 21 : Lembar Validasi LKPD.....	178
Lampiran 22 : Lembar Validasi Soal Tes	187
Lampiran 23 : Lembar Validasi Soal <i>Post Test</i>	195
Lampiran 24 : Dokumentasi Penelitian	198
Lampiran 25 : Daftar Riwayat Hidup	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman.¹ Sebagaimana yang terdapat dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Miarso, sebagaimana dikutip oleh Eveline Siregar dan Hartini Nara bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali.²

Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar anak didik yang dirancang sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar anak didik yang bersifat internal.³ Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik pada lingkungan belajar tertentu.

¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 10.

²Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 12.

³Ahmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*, (Semarang: UNNES Pres, 2004), h. 6.

Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hubungan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut salah satunya akan membentuk suatu kegiatan yang bernama proses pembelajaran.⁴

Peran guru dalam proses pembelajaran adalah untuk bisa menciptakan dan menggunakan model atau metode agar pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan dorongan kepada siswa agar mampu berpikir sambil menghasilkan karya dan pikiran yang kreatif. Oleh karenanya seorang guru perlu menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan berbagai pengalaman belajar melalui interaksi dengan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih bervariasi, serta guru juga dapat menerapkan berbagai model yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MIN 10 Bener Meriah, masih banyak peserta didik yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih terlihat sulit dalam

⁴Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 12.

memahami materi yang diajarkan guru, salah satunya pada materi bercerita tentang pengalaman, ketika peserta didik diminta berbicara di depan kelas untuk bercerita tentang pengalamannya, peserta didik cenderung malu dan susah dalam memahami materi atau teks yang mau diceritakan di depan kelas. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mereka mudah bosan dengan suasana pembelajaran sehingga menyebabkan prestasi peserta didik menurun dan rendah. Berdasarkan perolehan nilai ulangan harian peserta didik menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik harus memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75% yang ditentukan disekolah, nyatanya masih ada sebagian peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum tersebut.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas V MIN 10 Bener Meriah

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa
1	≥ 75	Tuntas	6
2	< 75	Belum Tuntas	15
		Jumlah	21

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hanya 6 orang yang memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran bahasa indonesia, selebihnya dibawah (KKM). Terlihat jelas bahwa nilai peserta didik dalam mata pelajaran bahasa indonesia masih rendah dalam setiap ulangan yang diberikan. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan teknik model atau kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktivitas menyenangkan peserta didik didalam kelas. Disini peneliti mengambil model

pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran).

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang.⁵ Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan model *role playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga peserta didik merasa senang mengikutinya dan akan membekas dalam ingatan peserta didik.

Model pembelajaran *role playing* yang akan diterapkan akan lebih aktif dalam memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika peserta didik belajar secara individual. Melalui pembelajaran *role playing* peserta didik juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan serta peserta didik juga di tuntut disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. *Role playing* dirancang untuk membantu peserta didik mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan pada dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain. Maka dengan menggunakan *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang diinginkan oleh guru.

⁵Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), h. 119.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang permasalahan ini dengan judul **“Penerapan Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas V Min 10 Bener Meriah”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* di kelas V MIN 10 Bener Meriah?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* di kelas V MIN 10 Bener Meriah?
3. Bagaimana peningkatan prestasi belajar peserta didik di kelas V MIN 10 Bener Meriah setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* di kelas VMIN 10 Bener Meriah.
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* di kelas V MIN 10 Bener Meriah.

3. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas V MIN 10 Bener Meriah.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat memperkaya model dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, sehingga menjadi acuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai dasar acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model.

3. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah akan menambah pengalaman tersendiri, dimana siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, dan siswa dapat aktif dalam kelas serta memahami pembelajaran yang dilakukan.

E. Definisi Operasional

1. *Role Playing*

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa model *role playing* (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang. peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.⁶

Oemar Hamalik berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.⁷

Role playing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan terciptalah suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa.

⁶Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), h. 119.

⁷Oemar Hamalik, *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 199.

2. Prestasi Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atas keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditangani dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.⁸ Menurut S. Nasution prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dapat dicapai seseorang dalam berfikir.⁹ Kemudian Suryadi Suryabrata menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman yang didukung oleh kesadaran. Jadi prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan dalam proses belajar.¹⁰

Prestasi belajar yang dimaksud peneliti adalah prestasi belajar yang bisa dijadikan sebagai cerminan hasil kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, yang dilihat dari pencapaian akhir di bidang kognitif setelah pembelajaran siswa kelas V MIN 10 Bener Meriah.

⁸Alwi Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2011), h. 787.

⁹S Nasution, *Prestasi Belajar*, (Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 1996), h.17.

¹⁰Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2002), h. 23.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model *Role Playing*

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (Bermain peran) merupakan sebuah model permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.¹¹

Oemar Hamalik berpendapat bahwa bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran atau sebagai pengamat (*observer*) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.¹²

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dengan

¹¹Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), h. 119.

¹²Oemar Hamalik, *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 199.

bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda antara dirinya dengan teman-teman yang lain.

Role playing merupakan berakting sesuai peran yang telah ditentukan terlebih dahulu dengan cara mengerjakan dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹³

Teori belajar yang digunakan yaitu teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Adapun tujuan dari teori ini adalah sebagai berikut: (a) adanya motivasi untuk siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri. (b) mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan siswa dan mencari sendiri pertanyaannya. (c) membantu siswa untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman konsep secara lengkap. (d) mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.¹⁴

Salah satu teori atau pandangan yang terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa

¹³Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta:Budi Utama, 2020), h. 62.

¹⁴ Agus N cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*, (Jogjakarta, Divapres: 2013), h. 33.

juga disebut teori pengembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa.¹⁵ Dalam model *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran dilakukan didalam kelas. Selain itu *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar mebayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Pada model permainan peran titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Role Playing*

Berikut tahapan langkah-langkah pembelajaran model *role playing*

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.

¹⁵Nurhadi, N, 2020, *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Edukasi dan Sains, Vol 2 No 1, h. 77.

- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang telah selesai diperagakan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi dan
- k. Penutup.¹⁶

Menurut Tukiran Tanirdja, dkk menyatakan bahwa model bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya minimal 5 orang
- c. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- d. Memanggil para siswa yang sudah ditunjukkan untuk melakokan skenario yang sudah disiapkan.
- e. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- f. Setelah selesai tampil, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok penyampaian hasil kesimpulannya.
- g. Guru memberikan kesimpulan secara umum

¹⁶Mulyadi, *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011), h. 136.

h. Evaluasi

i. Penutup¹⁷

Menurut Uno, langkah-langkah penerapan model *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan atau pemanasan
- b. Memilih peran (partisipan)
- c. Menata panggung (ruang kelas)
- d. Menyiapkan pengamat (observer)
- e. Memainkan peran
- f. Diskusi dan evaluasi
- g. Bermain peran ulang
- h. Diskusi dan evaluasi kedua
- i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.¹⁸

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sudah sangat jelas, bahwa model *role playing* mempunyai langkah-langkah untuk melakukan peran yang dapat membuat siswa mudah dalam memahami pelajaran. Penggunaan model bermain peran dengan baik akan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam menguasai pelajaran.

¹⁷Tukiran Taniredja Dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* , (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 107.

¹⁸Arlen tagiran, 2016, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*, Jurnal Primary Vol.5, No.1, h.104.

3. Kelebihan Model *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan model *role playing* adalah:

- a. Peserta didik melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif.
- b. Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- c. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- d. Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- e. Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.¹⁹

Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan model *role playing* adalah:

- a. Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik.
- b. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya.
- c. Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
- d. Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit.
- e. Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 100.

- f. Membangkitkan respon positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi.
- g. Melatih kecakapan berpikir kritis peserta didik.²⁰

Dilihat dari kelebihan-kelebihan *role playing* yang di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *role playing* itu akan membuat siswa belajar bagaimana cara menggunakan bahasa yang baik dan benar, serta dapat melibatkan seluruh siswa berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki pada setiap siswa.

4. Kelemahan Model *Role Playing*

Berikut adalah kelemahan model *role playing* antara lain:

- a. Membutuhkan waktu yang relatif lama.
- b. Dibutuhkan suasana kelas yang mendukung misalnya ruangan yang cukup luas.
- c. Tidak semua materi dapat diperankan.
- d. Jika siswa tidak dipersiapkan dan tidak diarahkan dengan baik, kemungkinan siswa tidak melakukan dengan sungguh-sungguh.
- e. Memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi.²¹

Berdasarkan uraian diatas, walaupun model bermain peran mempunyai kelemahan, namun hal tersebut dapat diantisipasi dengan cara memberikan cerita yang mudah dipahami siswa serta harus selalu memberikan penjelasan, arahan

²⁰Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), h. 121.

²¹Nining maria Ningsih, *Bukan Kelas Biasa*, (Surakarta: Kekata Group, 2018), h. 90.

dan bimbingan selama pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

B. Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok. Setiap kelompok membagi tugas peran dan tanggung jawab dalam menyajikan suatu permainan peran. Setiap anggota kelompok harus bisa memegang tanggung jawab peran yang ditunjukkan kepada dirinya. Adanya tanggung jawab siswa ini berpengaruh pada penampilan peran menyampaikan pesan, yang terkandung dalam permainan peran.
- b. Terdapat sebuah tim bermain peran. Kegiatan belajar dilakukan secara berkelompok untuk membentuk tim. Anggota tim terdiri dari banyaknya tokoh dalam suatu skenario bermain peran. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota adalah tim sehingga membutuhkan kerja sama yang baik.
- c. Kelompok tim mempunyai tujuan yang sama. Suatu kelompok tim memiliki tujuan yang sama, yakni menyampaikan suatu pesan ataupun konsep materi yang didesain dengan kegiatan bermain peran. Tujuan tersebut hendaknya tercapai dan dimengerti oleh siswa lain.
- d. Setiap anggota kelompok yang dikenai evaluasi. Setelah menampilkan permainan peran, dilakukan evaluasi setiap individu. Hal ini dilakukan

untuk mengoreksi hal yang telah berhasil dicapai dan kekurangan yang harus diperbaiki untuk penampilan selanjutnya.

- e. Setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan, untuk belajar bersama selama proses pembelajaran. Setiap anggota kelompok saling belajar untuk menyampaikan pesan kepada siswa lain. Siswa dalam satu kelompok dapat memberikan kritik dan saran untuk pemeran karakter, tokoh, serta alur cerita yang baik.
- f. Setiap anggota kelompok akan diminta pertanggungjawaban secara individual, materi yang ditangani dalam kelompok bermain. Setelah proses bermain peran berakhir, setiap anggota kelompok harus memahami bagaimana materi yang disampaikan dalam pementasan bermain peran.²²

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar gabungan dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar, yang mana pada setiap kata tersebut memiliki makna unik. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan.²³ Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar (*tachrevement*) berbeda

²²Isrok'atun amelia rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (jakarta: bumi aksara, 2018), h. 162-163.

²³Muhammad Fathurrahman, dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 118.

dengan hasil belajar (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan sedangkan hasil termasuk pelaporan watak peserta didik.²⁴

Winkel dan Srihastuti mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang.²⁵ Prestasi belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka.²⁶

Prestasi belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan suatu kriteria. Prestasi belajar siswa adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan/dikerjakan, serta keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

2. Indikator Prestasi Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologi yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya

²⁴Zaenal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Depag RI, 2009), h. 12.

²⁵W.S. Winkel dan Srihastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2007), h. 226.

²⁶Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), h. 226.

ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajarnya ada yang bersifat *intangible* (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.²⁷

3. Macam-Macam Prestasi Belajar

Pemaknaan menyeluruh prestasi belajar bukan hanya merupakan hasil intelektual saja, melainkan harus meliputi tiga aspek yang dimiliki siswa yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Menurut Bloom dkk yang dikutip oleh Oemar Hamalik, mengkategorikan prestasi belajar kedalam tiga ranah, yaitu:²⁸

- a. Ranah kognitif, meliputi kemampuan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, meliputi perilaku penerimaan, sambutan, penilaian, organisasi dan karakterisasi.
- c. Ranah psikomotorik meliputi kemampuan motorik berupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

²⁷Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 213-214.

²⁸Syaiful Bakhri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*,.... h. 24.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Belajar, secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam antara lain:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersikap (*conserving*) terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif (faktor internal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berinteleensi tinggi (faktor internal) dan dapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil belajar. Jadi karena pengaruh faktor-faktor di atas munculah siswa-siswa yang berprestasi tinggi, yang berprestasi rendah atau gagal sama sekali.²⁹

²⁹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar ...*, h. 153.

D. Kajian Terdahulu yang Relevan

1. Elaviana dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model *Role Playing* sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik kelas VII SDN Negeri 2 Wonosari. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa dari 100% siswa masih terdapat 25% siswa yang belum mencapai KKM 75. Rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa yang mencapai KKM 75 mengalami peningkatan dari 15% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 75% dengan katagori sangat tinggi.³⁰
2. Dwi Novita Sari dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi. Dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi “Baik”, motivasi siswa pada siklus II menunjukkan motivasi “Baik”. Motivasi dan persentase siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan katagori “Kurang”. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan Siklus II telah mencapai ketuntasan.³¹
3. Sumano dalam penelitiannya, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ppkn pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang

³⁰Elaviana, “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SDN Negeri Negeri 2 Wonogori Pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik”, 2018 *Skripsi* Fakultas Universitas Sanata Darma.

³¹Dwi Novita Sari, “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivai dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi “. 2016 *Skripsi* Univeritas Lampung.

Karanganyar”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut: hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan adanya rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa. Skor motivasi belajar sebelum pelaksanaan tindakan adalah 238 atau 33%, pada siklus I adalah 413 atau 57%, pada siklus II meningkat menjadi 603 atau 84%. Sedangkan hasil belajar Pkn pra siklus nilai rata-rata 57,87, pada tindakan siklus I nilai rata-rata 72,87 kemudian meningkat menjadi 82,33 pada pelaksanaan siklus II.³²

Berikut tabel persamaan dan perbedaan penelitian dibawah ini.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Penerapan Model <i>Role Playing</i> sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar pada Meteri Indra Penglihatan dan Alat Optik kelas VI SDN Negeri 2 Wonosari	Menggunakan model <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran dan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. (PTK)	penelitian skripsi Elaviana. Pada penelitiannya hanya melihat dari motivasi belajar belajar siswa pada materi indra penglihatan dan alat optik di kelas IV SDN Negeri 2 Wonosari. Sedangkan pada penelitian ini melihat dari peningkatan prestasi belajar siswa di kelas V Min 10 Bener Meriah.
Penerapan Model <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan	Menggunakan penerapan model <i>role playing</i>	Penelitian skripsi Dwi Novita Sari, pada penelitiannya dilihat dari peningkatan motivasi dan

³² Sumarno, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar”.2013 *Skripsi* Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi.	metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	hasil belajar siswa pelajaran Pkn kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi. Sedangkan pada penelitian ini dilihat dari peningkatan prestasi belajar peserta didik di kelas V Bener Meriah.
Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Ppkn pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganya.	Menggunakan penerapan model <i>role playing</i> metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam proses pembelajaran.	Pada penelitian Sumarno, penelitian yang dilakukan dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKN sedangkan pada penelitian ini hanya melihat peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan model <i>role palaying</i> .

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan belajar dari penelitian ini yaitu apabila hasil yang diperoleh kurang dari kriteria tersebut maka anak belum mengenai materi pelajaran dengan baik atau kriteria tersebut dikatakan tuntas. Siswa Dikatakan tuntas jika nilai peserta didik memiliki ketuntasan secara individu dan mendapat nilai lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75, sedangkan tuntas belajar secara klasikal jika dikelas tersebut nilai siswa mencapai 85% yang sudah tuntas belajar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. PTK adalah upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau penlitian untuk memecahkan masalah pembelajaran.³³ Rancangan penelitian adalah sebuah gambaran kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).³⁴

Metode penelitian ini merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Suatu metode penelitian memiliki rancangan penelitian (*research design*) tertentu. Rancangan ini menggambarkan prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data dan kondisi, arti apa data dikumpulkandan dengan cara bagaimana data tersebut dihimpun dan diolah.³⁵

³³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Peneitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 89.

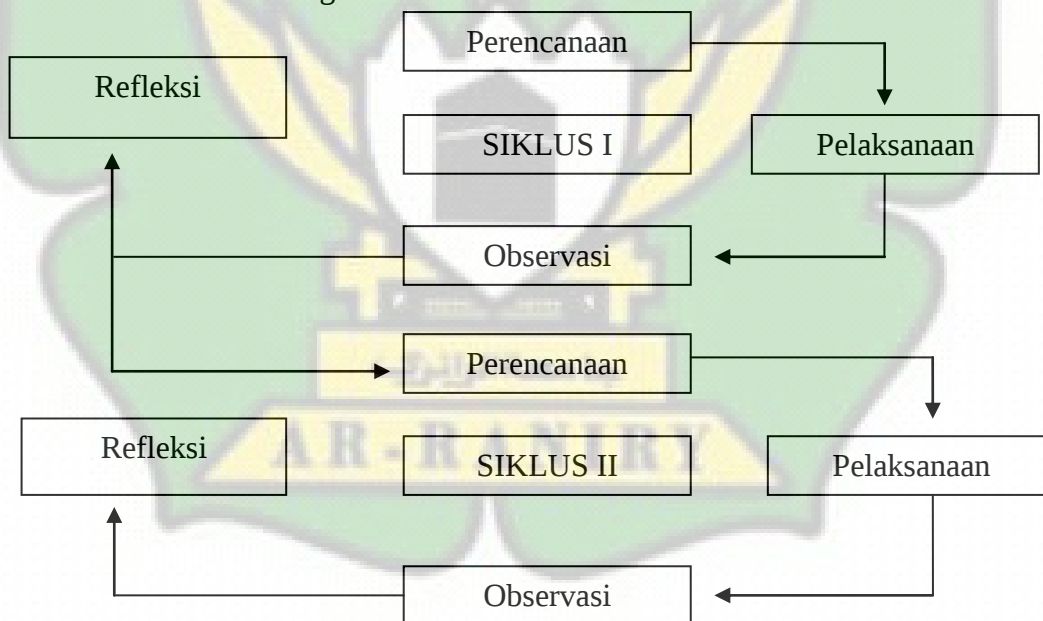
³⁴Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), h.4.

³⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), h. 52.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksi tindakannya secara kolaboratif dan partisipatif.

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) ini mengambil bentuk penelitian partisipatif, dimana peneliti mengadakan penelitian tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas V MIN 10 Bener Meriah dengan menggunakan model *role playing*.

Berikut adalah diagram Penelitian Tindakan Kelas:



Gambar 3.1 Siklus Model Kurt Lewin Penelitian Tindakan Kelas³⁶

³⁶Muhammad Djayadi, *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta :Arti Bumi Intaran, 2019), h. 11.

Adapun dalam pelaksanaannya, setiap siklus terdapat tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Peneliti menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.³⁷ Adapun tahap perencanaan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- b. Menyusun RPP lengkap dengan LKPD.
- c. Menyusun instrumen tes dengan meminta pertimbangan dari guru bidang studi.
- d. Menyusun format observasi siswa dan guru untuk melihat aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

2. Pelaksanaan

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah pelaksanaan yaitu kegiatan atau tindakan yang akan diimplementasikan atau penerapan isi rancangan. Tindakan ini dilaksanakan secara sadar dan terkontrol.³⁸ Dalam tahap ini peran yang akan dilakukan oleh guru atau peneliti dalam penelitian sebagai perbaikan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Peneliti mengimplementasikan perencanaan yang telah disusun dan melaksanakan pembelajaran siklus pertama

³⁷Suhardjono dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 75.

³⁸Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas...*, h. 9.

dengan menggunakan RPP dengan model pembelajaran *role playing* beserta lembar kerja peserta didik (LKPD).

3. Observasi

Observasi mempunyai fungsi untuk mendokumentasikan dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan.³⁹ Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan yang sedang berjalan dengan waktu yang bersamaan. Pada tahap ini peneliti mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ketika proses pelaksanaan tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan ini pengamat mengisi lembar observasi kegiatan guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi

Tahap ini peneliti akan mempelajari serta menganalisis hasil-hasil yang diperoleh baik berupa catatan peneliti maupun catatan pengamat. Dalam tahap refleksi ini, jika hasil yang diperoleh pada siklus I belum maksimal, maka peneliti akan melaksanakan siklus yang kedua. Dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi. Hasil refleksi pada siklus pertama akan menjadi perbaikan pada siklus yang kedua.

³⁹Hamzah B.Uno dkk, *Menjadi Peneliti PTK Profesional*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2011), h. 68.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini diterapkan di sekolah MIN 10 Bener Meriah yang berlokasi di Jln. Rambung Jaya, jungke, Kec. Permata, Kab. Bener Meriah yang berjumlah 21 orang siswa. Terdiri dari 9 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Alasan peneliti memilih kelas V MIN 10 Bener Meriah karena pada saat melakukan observasi awal disekolah tersebut peneliti masih menemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu masih banyak peserta didik yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran serta peserta didik masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan guru, sehingga dari masalah ini peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas tersebut.

C. Instrumen Penelitian.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Secara singkat instrumen penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Lembaran pengamatan aktivitas guru digunakan untuk melihat serta mengukur kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model *role playing*. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru (peneliti) dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* serta memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses

pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Pengamat menuliskan hasil pengamatannya dengan mengikuti petunjuk yang ada pada kolom yang tersedia sesuai dengan apa yang diamati.

2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa juga merupakan hal yang penting untuk diamati sebagai umpan balik dari aktivitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa digunakan untuk mengamati sejauh mana respon siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pengamatan ini boleh dilakukan oleh teman sejawat dari peneliti maupun guru.

3. Tes

Tes merupakan sejumlah soal yang mencakup materi atau pembahasan yang diajarkan atau yang telah dipelajari peserta didik. Tujuan tes yaitu untuk mengetahui, mengukur dan mendapatkan data tertulis tentang kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang telah diajarkan. Tes diberikan dalam bentuk *multiple choice* atau essay.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Observasi adalah pengambilan data dalam penelitian ketika peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar selama proses penelitian. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa untuk setiap penemuan. Pengamatan ini dilakukan oleh teman mahasiswi PGMI dan guru kelas.

2. Tes

Tes sebagai teknik pengumpulan data yaitu berupa penelitian tindakan. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang diberikan kepada siswa adalah tes akhir pertemuan yang terbentuk tulisan yang diberikan oleh guru setelah semua proses belajar mengajar selesai. Tes diberikan di setiap akhir pembelajaran pada siklus I yang berjalan, jika belum tuntas akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

E. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis dan mendeskripsikan data uraian hasil jawaban dari pengamatan.

Untuk mendiskripsikan data penelitian, maka dilakukan analisis sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi yaitu analisis terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, alokasi dan pengelolaan waktu serta pengelolaan kelas. Observasi dilakukan dengan cara melihat secara langsung proses pembelajaran di kelas V MIN 10 Bener Meriah, baik pengamatan terhadap aktivitas guru maupun aktivitas siswa.

2. Analisis Data Aktivitas Guru

Data observasi aktivitas guru dilakukan oleh pengamat selama pelaksanaan tindakan, dengan berpedoman dengan lembar observasi yang disediakan peneliti. Analisis data hasil observasi aktivitas guru dengan penerapan model *role playing* dilakukan dengan menganalisis persentase berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Jumlah aktivitas seluruhnya

100 % = Bilangan tetap⁴⁰

⁴⁰Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 2009), h. 43.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Skor Aktivitas Guru⁴¹

No	Nilai	Katagori Penilaian
1	80 –100	Sangat Baik
2	60 –79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang

Anas sudjono menjelaskan bahwa “Aktivitas guru selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada katagori baik atau baik sekali”.⁴² Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam katagori sangat kurang, kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.

3. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama pembelajaran berlangsung. Data tentang aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P =Persentase yang dicari

F =Jumlah nilai yang diperoleh

⁴¹Suharsimi Arikunto, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2010), h. 245.

⁴²Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2008), h. 36-37.

N =Jumlah aktivitas seluruhnya

100 % = Bilangan tetap⁴³

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Skor Aktivitas Siswa

No	Nilai	Katagori Penilaian
1	80 –100	Sangat Baik
2	60 –79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang

Anas Sudjono menjelaskan bahwa “aktivitas siswa selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada katagori baik atau baik sekali.⁴⁴ Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek yang masi berada dalam katagori sangat kurang, kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.

4. Analisis Data Prestasi Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan tingkat ketuntasan individual dan klasikal. Seorang siswa dikatakan berhasil belajar secara individu apabila memiliki daya serap kkm yaitu ≥ 75 . Menurut Trianto suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Rumus untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah:

⁴³Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta :Mutiar Permata, 2003), h. 99.

⁴⁴Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan...*, h. 36-37.

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

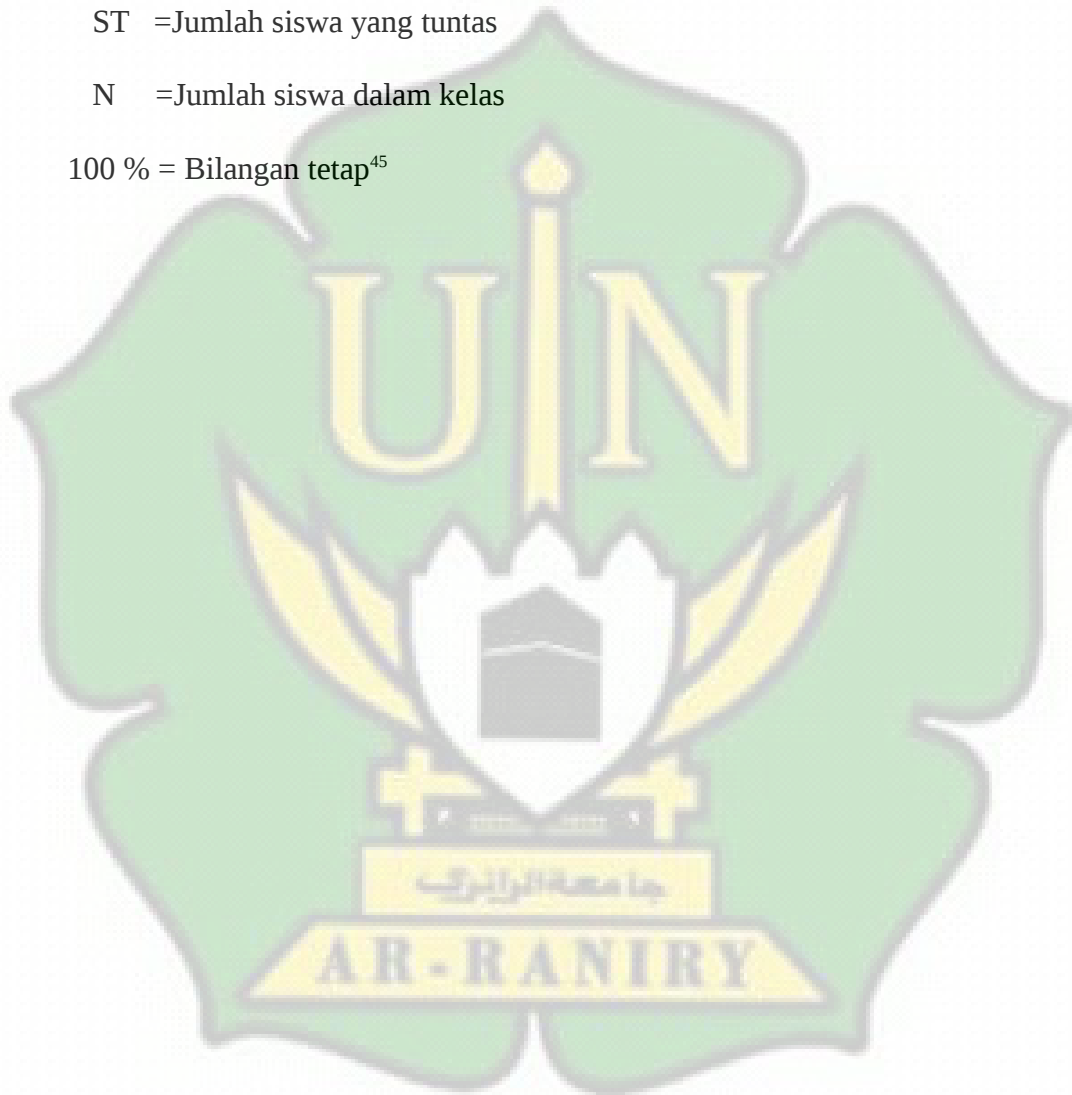
Keterangan:

KS =Ketuntasan Klasikal

ST =Jumlah siswa yang tuntas

N =Jumlah siswa dalam kelas

100 % = Bilangan tetap⁴⁵



⁴⁵Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 71.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 10 Bener Meriah pada semester ganjil 2021/2022 yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober sampai 26 Oktober 2021 di kelas V MIN 10 Bener Meriah. Penelitian ini dilakukan dengan model *role playing* pada tema 3 (Makanan Sehat) subtema 3 (Pentingnya menjaga asupan makanan sehat) pembelajaran satu, dua dan tiga. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Oktober 2021, siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 23 Oktober 2021, dan siklus III dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 25 Oktober 2021. Pada tanggal 26 Oktober 2021 peneliti memberikan soal *post-test* kepada siswa untuk melihat sejauh mana pemahaman dan prestasi siswa dalam memahami materi dengan menggunakan model *role playing* yang telah diajarkan. Jadwal tabel kegiatan penelitian dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian di MIN 10 Bener Meriah

No	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Kamis 21 Oktober 2021	08.30-10.00	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan model <i>role playing</i> pada tema 3 (makanan sehat) subtema 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 1

2	Sabtu 23 Oktober 2021	10.30-12.00	Pembelajaran siklus II, melakukan penerapan model <i>role playing</i> pada tema 3 (makanan sehat) subtema 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 2
3	Senin 25 Oktober 2021	08.30 - 10.00	Pembelajaran siklus III, melakukan penerapan model <i>role playing</i> pada tema 3 (makanan sehat) subtema 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat pembelajaran 3
4	Selasa 26 Oktober 2021	08. 25 – 09. 45	Memberikan soal <i>post-test</i>

Data hasil penelitian dalam skripsi ini dianalisis dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran untuk menunjang penelitian dalam proses pembelajaran. Perangkat belajar tersebut antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi guru, lembar observasi siswa, soal tes, soal *post-test*, dan alat peraga atau media yang mendukung dalam pembelajaran. Setiap siklus PTK ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Adapun uraian setiap siklusnya sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala kegiatan dalam melakukan penelitian, yaitu Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar

Kerja Peserta Didik (LKPD), membuat lembar observasi guru, lembar observasi siswa, menyiapkan soal tes, soal *post-test*, dan menyiapkan alat peraga atau media yang mendukung dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Setelah menyiapkan semua yang diperlukan dalam penelitian dengan baik, maka selanjutnya pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari Kamis, 21 Oktober 2021 dengan menggunakan model *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 (makanan sehat subtema) 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat), pada pembelajaran 1. Pembelajaran ini diikuti oleh seluruh siswa kelas V MIN 10 Bener Meriah yang berjumlah 21 siswa. Peneliti dibantu oleh Asmaul Husna (teman sejawat) dan Bapak Narwan S.Pd.I (wali kelas V) MIN 10 Bener Meriah yang bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan apersepsi dan motivasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan model bermain peran (*role playing*).

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru meminta peserta didik mengamati sebuah gambar organ pencernaan pada manusia yang telah disediakan oleh guru dan ditempel di papan tulis. Peserta didik diminta maju kedepan untuk melengkapi nama-nama organ yang ditanya oleh guru dan tak lupa

juga guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik yang lainnya. Guru tidak lupa juga untuk menguatkan pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan peserta didik kedalam 4 kelompok kemudian setiap kelompok akan diberi skenario naskah drama yang nantinya akan di perankan oleh kelompok masing-masing. Guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok. Setelah selesai mengerjakan LKPD setiap kelompok dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD tersebut.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup), pada kegiatan ini guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang belum mengerti dan peserta didik diminta untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Kemudian guru membimbing peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya. Setelah itu guru memberi soal tes untuk melihat peningkatan prestasi belajar peserta didik dan diakhiri dengan pembacaan doa dan salam penutup.

c. Tahap Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang. Aktivitas guru diamati oleh guru kelas V yaitu Bapak Narwan S.Pd.I sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Asmaul Husna. Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting dilakukan dalam

menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru pada Siklus I

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada RPP I secara ringkas disajikan dalam tabel berikut:

Keterangan: 1= Kurang 3= Baik
2= Cukup 4= Sangat Baik

Tabel 4.2 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	a. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa belajar.			3	
	b. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa.			3	
	c. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan) materi saat ini dengan materi sebelumnya		2		
	d. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran		2		
Kegiatan Inti	a. Kemampuan guru dalam mengasah pola pikir peserta didik dengan berdiskusi mengenai organ pencernaan pada manusia		2		
	b. Kemampuan guru dalam menjelaskan organ pencernaan pada manusia		2		

	c. Kemampuan guru dalam menyiapkan amplop warna yang berisi skenario pembelajaran dan menjelaskan iklan elektronik		2		
	d. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar peserta didik			3	
	e. Kemampuan guru dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar		2		
	f. Kemampuan guru dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas			3	
	g. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan pada setiap kelompok.		2		
	h. Kemampuan guru dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja pada setiap kelompok			3	
	i. Kemampuan guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar			3	
Kegiatan Penutup	a. Kemampuan guru dalam menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguatan		2		
	b. Kemampuan guru melakukan refleksi		2		
	c. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi			3	
	d. Kemampuan guru dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a			3	
Jumlah		42			
Persentase		61, 76%			

Sumber Data: Hasil penelitian di MIN 10 Bener Meriah Tanggal 21 Oktober 2021

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{42}{68} \times 100\%$$

= 61, 76%

Keterangan: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)
3 = Baik (66% - 79%)
2 = **Cukup (56% - 65%)**
1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai presentase yaitu 61, 76% dengan katagori cukup baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas V dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

2) Aktivitas Siswa pada Siklus I

Data kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model *role playing* pada siklus I secara ringkas disajikan dalam tabel berikut:

Keterangan: 1= Kurang
2= Cukup
3= Baik
4= Sangat Baik

Tabel 4.3 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	a. Kemampuan siswa dalam menjawab salam dan membaca doa			3	
	b. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi absensi siswa			3	

	c. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru.			3	
	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran.		2		
Kegiatan Inti	a. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia.		2		
	b. Kemampuan siswa saat mendengarkan penjelasan tentang organ pencernaan pada manusia		2		
	c. Kemampuan siswa dalam memahami skenario naskah dongeng dalam pembelajaran.		2		
	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi pembagian kelompok		2		
	e. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan.			3	
	f. Kemampuan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan.		2		
	g. Kemampuan siswa dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok			3	

	h. Kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.		2		
	i. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.		2		
Kegiatan Penutup	a. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.		2		
	b. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi.			3	
	c. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami motivasi		2		
	d. Kemampuan siswa dalam membaca do'a di akhir pertemuan.			3	
Jumlah			40		
Persentase			58,82%		

Sumber Data: Hasil penelitian di MIN 10 Bener Meriah Tanggal 21 Oktober 2021

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{40}{68} \times 100\% = 58,82\%$$

Keterangan: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)
 3 = Baik (66% - 79%)
 2 = **Cukup (56% - 65%)**
 1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 58,82% dengan kategori cukup

baik, hanya sebagian siswa saja yang memerhatikan penjelasan guru tentang teks iklan tema 3 makanan sehat subtema 3 pentingnya menjaga asupan makanan sehat pada pembelajaran 1.

3) Hasil Tes Siklus 1

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP I, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* yang diikuti oleh 21 orang siswa. Skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I

No	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	AR	80	75	Tuntas
2	AS	40	75	Tidak Tuntas
3	AK	60	75	Tidak Tuntas
4	AL	80	75	Tuntas
5	DZ	100	75	Tuntas
6	FS	100	75	Tuntas
7	IB	40	75	Tidak Tuntas
8	JU	60	75	Tidak Tuntas
9	MR	60	75	Tidak Tuntas
10	MP	40	75	Tidak Tuntas
11	NH	80	75	Tuntas
12	SK	80	75	Tuntas
13	SM	40	75	Tidak Tuntas
14	SP	60	75	Tidak Tuntas
15	TA	60	75	Tidak Tuntas
16	WT	100	75	Tuntas
17	ZH	40	75	Tidak Tuntas
18	ZA	80	75	Tuntas
19	MA	80	75	Tuntas
20	AA	60	75	Tidak Tuntas
21	SM	40	75	Tidak Tuntas
Jumlah		1380		

Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 10 Bener Meriah tanggal 21 Oktober 2021

$$KS = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$= \frac{9}{21} \times 100 \%$$

$$= 42,85 \%$$

Keterangan: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)
 3 = Baik (66% - 79%)
 2 = Cukup (56% - 65%)
 1 = **kurang (40% - 55%)**

Berdasarkan hasil tes siklus I di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 orang siswa atau 42,85 %. Sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Siswa yang sudah tuntas pada siklus I adalah 42,85 %, angka ini belum memenuhi kriteria KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah MIN 10 Bener Meriah yaitu 75 serta belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal 85 %. Oleh karena itu prestasi belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Secara umum, penjelasan hasil permasalahan pada aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Kurang dalam menyampaikan motivasi	Pertemuan selanjutnya guru menyiapkan motivasi berupa pengaitan pengalaman anak pada materi makanan sehat, salah satunya cara menjaga tubuh agar tetap sehat.
		Cukup mampu dalam mengondisikan kelas saat berdiskusi.	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih tegas lagi dengan tindakan dengan memberi perhatian kepada siswa dan <i>focussing</i> seperti memberi kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali materi yang dipelajari
		Guru cukup mampu dalam menyampaikan materi Organ pencernaan pada manusia.	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih menguasai materi yang akan dibelajarkan tanpa memakai <i>note</i> dengan menggunakan media yang bersangkutan seperti gambar organ pencernaan pada manusia.
		Saat pembentukan kelompok belajar masih belum terkontrol semua.	Pertemuan selanjutnya guru memberikan arahan dengan membagikan penomoran kelompok kepada masing-masing siswa dengan cara peserta didik yang mendapat nomor 1 akan bergabung dengan yang nomor 1 dan begitu seterusnya.
		Cukup mampu dalam mengarahkan permainan drama naskah iklan.	Pertemuan selanjutnya guru membimbing siswa dengan cara mempraktikkan langsung permainan drama naskah iklan yang akan diperankan dan diperhatikan oleh siswa.
		Cukup mampu dalam menyampaikan kesimpulan	Pertemuan selanjutnya guru harus menguasai materi dengan cara meminta salah satu siswa untuk menyampaikan kesimpulan terlebih dahulu kemudian guru memberi

			penguatan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.
		Guru tidak menyampaikan refleksi	Guru menyampaikan refleksi kepada siswa dengan cara memberi pertanyaan seperti: Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?
2	Aktivitas Siswa	Cukup mampu dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru	Pertemuan selanjutnya guru memberikan tindakan dengan cara memperbanyak media gambar seperti gambar organ pencernaan pada manusia, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.
		Cukup mampu dalam memahami skenario pembelajaran	Pertemuan selanjutnya guru membimbing siswa dengan mempraktikkan langsung peran setiap tokohnya kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk mengikutinya.
		Cukup mampu dalam mengerjakan LKPD serta kurang mampu mempresentasikannya di depan kelas	Pertemuan selanjutnya guru membimbing siswa dengan cara menjelaskan petunjuk dalam mengerjakan LKPD kemudian guru menunjuk salah satu siswa perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas
		Cukup mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran	Pertemuan selanjutnya guru membimbing siswa dengan cara menunjuk peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dan kemudian guru yang menguatkan.
		Cukup dalam memberikan soal evaluasi	Pertemuan selanjutnya guru memberikan soal evaluasi berupa soal choice agar lebih mudah dipahami siswa.
		Siswa kurang menanggapi	Pertemuan selanjutnya guru menyampaikan motivasi dengan cara mengaitkan

		motivasi yang diberikan guru	pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari seperti: bagaimana cara menjaga organ pencernaan manusia agar tetap sehat?
3	Prestasi Belajar Siswa	Masih banyak siswa yang prestasi belajarnya di bawah nilai yang ingin dicapai yaitu 75, hanya 9 siswa (42,85%) yang memperoleh nilai 75 yang ditentukan sekolah. Sedangkan 12 siswa (57,25%) lainnya masih belum mencapai nilai yang ditentukan.	Pertemuan selanjutnya Guru memperbanyak media gambar, dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi serta makin semangat dalam belajar dan menjawab soal yang diberikan guru.

Sumber :Hasil Olah Data Penelitian MIN 10 Bener Meriah Tahun Ajaran 2021/2022

Berdasarkan tabel yang dilakukan pada siklus I di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 orang siswa atau 42,85%, sedangkan 12 siswa atau 57,25% lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. KKM yang ditentukan oleh MIN 10 Bener Meriah yaitu minimal 75 pada pelajaran tematik. Maka dari itu, presentase ketuntasan belajar siswa masih kurang, maka prestasi belajar siswa untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan prestasi anak rendah, sehingga perlu adanya tindakan atau perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus I.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Siklus ini merupakan proses kelanjutan dalam penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *role playing*, refleksi dari siklus I menjadimotivasi bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran menggunakan model *role playing* dalam siklus II, sehingga penggunaan model pembelajaran *role playing* menjadi lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Siklus ini dilaksanakan sama dengan siklus I dan dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah menyiapkan semua yang diperlukan dalam penelitian dengan baik, maka selanjutnya pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada hari Sabtu, 23 Oktober 2021 dengan menggunakan model *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 (makanan sehat subtema) 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat), pada pembelajaran 2 (dua). Kegiatan pembelajaran dibagi dalam tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pembelajaran ini diikuti oleh seluruh siswa kelas V MIN 10 Bener Meriah yang berjumlah 21 siswa. Peneliti dibantu oleh Asmaul Husna (teman sejawat) dan bapak Narwan S.Pd.I (wali kelas V) MIN 10 Bener

Meriah yang bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan apersepsi dan motivasi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk membangkitkan rasa ingit tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan model bermain peran (*role playing*) serta langkah-langkah dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menjelaskan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa yang lainnya. Guru tidak lupa juga untuk menguatkan pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian setiap kelompok akan diberi skenario naskah drama yang nantinya akan di perankan oleh kelompok masing-masing. Guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Setelah selesai mengerjakan LKPD setiap kelompok dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil setiap kelompok.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup), pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum mengerti dan siswa diminta untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Kemudian guru membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya.

Setelah itu guru memberi soal tes untuk melihat peningkatan prestasi belajar siswa dan diakhiri dengan pembacaan doa dan salam penutup.

c. Tahap Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang. Aktivitas guru diamati oleh guru kelas V yaitu Bapak Narwan S.Pd.I sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Asmaul Husna. Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting dilakukan dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru pada Siklus II

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada RPP II secara ringkas disajikan dalam tabel berikut:

Keterangan: 1= Kurang 3= Baik
2= Cukup 4= Sangat Baik

Tabel 4.6 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	a. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa				4

	b. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa			3	
	c. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan) materi saat ini dengan materi sebelumnya			3	
	d. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran			3	
Kegiatan Inti	a. Kemampuan guru dalam menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia		2		
	b. Kemampuan guru dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan			3	
	c. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar siswa			3	
	d. Kemampuan guru dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar			3	
	e. Kemampuan guru dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas				4
	f. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang di perankan pada setiap kelompok			3	
	g. Kemampuan guru dalam menjelaskan karya seni rupa			3	
	h. Kemampuan guru dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mengpresentasikan hasil kerja kelompok			3	
	i. Kemampuan guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar		2		

Kegiatan Penutup	a. Kemampuan guru dalam menyimpulkan pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan			3	
	b. Kemampuan guru melakukan refleksi			3	
	c. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi		2		
	d. Kemampuan guru dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a			3	
Jumlah				50	
Persentase				73, 52%	

Sumber Data: Hasil penelitian di MIN 10 Bener Meriah Tanggal 23 Oktober 2021

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{50}{68} \times 100\%$$

$$= 73, 52\%$$

Keterangan: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)
3 = Baik (66% - 79%)
 2 = Cukup (56% - 65%)
 1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II di atas, terlihat bahwa aspek yang diamati sudah mulai meningkat dari sebelumnya yaitu dengan presentase nilai 73,52% dalam katagori baik.

2) Aktivitas Siswa pada Siklus II

Data kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model *role playing* pada siklus II secara ringkas disajikan dalam tabel berikut:

Keterangan: 1= Kurang 3= Baik
 2= Cukup 4= Sangat Baik

Tabel 4.7 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	a. Kemampuan siswa dalam menjawab salam dan membaca doa belajar				4
	b. Kemampuan siswa dalam menanggapi absensi kelas			3	
	c. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru.		2		
	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran.			3	
Kegiatan Inti	a. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia.			3	
	b. Kemampuan siswa dalam memahami skenario naskah dongeng dalam pembelajaran.			3	
	c. Kemampuan siswa dalam menanggapi pembagian kelompok belajar				4
	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan.			3	

	e. Kemampuan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan.			3	
	f. Kemampuan siswa dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok			3	
	g. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang karya seni rupa		2		
	h. Kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.			3	
	i. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.			3	
Kegiatan Penutup	a. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran.			3	
	b. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi.			3	
	c. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami motivasi			3	
	d. Kemampuan siswa dalam membaca do'a di akhir pertemuan.			3	
Jumlah		51			
Persentase		75%			

Sumber Data: Hasil penelitian di MIN 10 Bener Meriah Tanggal 23 Oktober 2021

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{51}{68} \times 100\%$$

$$= 75\%$$

Keterangan: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)

3 = Baik (66% - 79%)

2 = Cukup (56% - 65%)

1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II nilai presentase yaitu 75% yang berada pada katagori baik, akan tetapi ada beberapa aktivitas yang perlu ditingkatkan lagi yaitu: menengarkan dan memahami penjelasan mengenai materi yang diajarkan, mendengarkan dan memahami arahan tentang bermain peran.

3) Hasil Tes Siklus II

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP I, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* yang diikuti oleh 21 orang siswa. Skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Pada Siklus II

No	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	AR	80	75	Tuntas
2	AS	80	75	Tuntas
3	AK	40	75	Tidak Tuntas
4	AL	80	75	Tuntas
5	DZ	80	75	Tuntas
6	FS	80	75	Tuntas
7	IB	40	75	Tidak Tuntas

8	JU	80	75	Tuntas
9	MR	60	75	Tidak Tuntas
10	MP	60	75	Tidak Tuntas
11	NH	80	75	Tuntas
12	SK	80	75	Tuntas
13	SM	100	75	Tuntas
14	SP	80	75	Tuntas
15	TA	80	75	Tuntas
16	WT	100	75	Tuntas
17	ZH	40	75	Tidak Tuntas
18	ZA	60	75	Tuntas
19	MA	60	75	Tuntas
20	AA	100	75	Tuntas
21	SM	80	75	Tuntas
Jumlah		1540		

Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 10 Bener Meriah tanggal 23

Oktober 2021

$$KS = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$= \frac{16}{21} \times 100 \%$$

$$= 76,19 \%$$

Ket: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)

3 = Baik (66% - 79%)

2 = Cukup (56% - 65%)

1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil tes siklus II di atas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sudah mulai meningkat yaitu sebanyak 16 orang siswa atau 76,19 % yang sudah tuntas. Dan 5 orang siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Banyak siswa yang sudah mencapai taraf atau katagori baik, nilai presentase dari hasil tes siklus II adalah 76,19% dengan katagori baik.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kegiatan-kegiatan pada siklus II sudah ada peningkatan pada aktivitas belajar siswa. adapun aktivitas siswa yang perlu diperbaiki serta tindakan untuk merevisinya akan di jelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Kemampuan guru dalam menyampaikan apersepsi	Pertemuan selanjutnya guru memberikan tindakan dengan cara melibatkan siswa atau benda yang ada didalam kelas dalam pengaitan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pembelajaran sebelumnya.
		Kemampuan guru dalam menjelaskan fungsi organ pencernaan pada manusia	Pertemuan selanjutnya guru memberikan tindakan dengan cara merangsang pola pikir siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa seperti: Apakah fungsi mulut? dengan begitu guru akan lebih mudah dalam mengingat dan menjelaskan materi.
		Cukup mampu dalam mengevaluasi siswa	Pertemuan selanjutnya guru memberi pertanyaan berupa quis sebanyak 3 soal tentang organ pencernaan pada manusia dan iklan elektronik. Bagi yang bisa menjawab diberi nilai plus.
		Memotivasi siswa akan tetapi kurang menarik	Pertemuan selanjutnya guru memberikan motivasi dengan cara memberikan contoh orang

			yang tidak menjaga organ pencernaannya sesuai dengan pengalaman yang ada dilingkungan sekitar, seperti diare, susah buang air besar dan lain-lain.
2	Aktivitas Siswa	Siswa cukup mengerti tentang permainan peran iklan dan cara memerankan setiap tokoh.	Pertemuan selanjutnya guru membimbing siswa dengan cara melafadzkan cara membaca naskah iklan dan mempraktikkan peran setiap tokoh yang ada pada naskah iklan.
		Siswa cukup mengerti dalam memahami materi karya seni rupa	Pertemuan selanjutnya guru memperlihatkan media atau gambar tentang karya seni rupa yang ada pada kehidupan sehari-hari seperti lukisan ukiran dan lain-lain.
3	Prestasi Belajar Siswa	Prestasi belajar siswa sudah mencapai kategori baik tetapi masih ada sebagian siswa yang prestasi belajarnya di bawah nilai yang ingin dicapai yaitu 75, hanya siswa (42, 85%) yang memperoleh nilai 75 yang ditentukan sekolah. Sedangkan 12 siswa (57, 25%) lainnya masih belum mencapai nilai yang ditentukan.	Pertemuan selanjutnya guru memberikan hadiah atau reward kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan. Dengan begitu siswa yang lain juga memberanikan dirinya untuk bertanya ataupun menjawab yang diarahkan guru.

--	--	--	--

Sumber :Hasil Olah Data Penelitian MIN 10 Bener Meriah Tahun Ajaran 2021/2022

Secara klasikal dilihat dari hasil test pada siklus II dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM dan belum mencapai nilai ketuntasan secara klasikal. Sehingga perlu adanya perbaikan pembelajaran yang berlanjut kesiklus III untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya. Pada pertemuan selanjutnya guru harus banyak berinteraksi dengan siswa yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan harus lebih baik dalam mengelola kelas, memberikan motivasi semangat belajar siswa serta menegur siswa yang tidak menyimak pembelajaran dan memberitahukan kepada siswa bahwa keaktifan, dan keseriusan siswa dalam pembelajaran sangat penting agar dapat memahami materi atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan tabel yang dilakukan pada siklus II di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 16 orang siswa atau 76, 19%, sedangkan 5 siswa atau 34,91% lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. KKM yang ditentukan oleh MIN 10 Bener Meriah yaitu minimal 75 pada pelajaran tematik. Maka dari itu, presentase ketuntasan belajar siswa masih kurang, prestasi belajar siswa untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Pada pertemuan di siklus II sudah sedikit meningkat akan tetapi perlu adanya tindakan atau perbaikan lagi dalam proses pembelajaran yang masih belum tuntas untuk memperbaiki siklus II.

3. Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Siklus ini merupakan proses kelanjutan dalam penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *role playing*, refleksi dari siklus II menjadimotivasi bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran menggunakan model *role playing* dalam siklus III, sehingga penggunaan model pembelajaran *role playing* menjadi lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Siklus ini dilaksanakan sama dengan siklus II dan dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah menyiapkan semua yang diperlukan dalam penelitian dengan baik, maka selanjutnya pelaksanaan tindakan pada siklus III dilakukan pada hari Senin, 25 Oktober 2021 dengan menggunakan model *role playing* pada pembelajaran tematik tema 3 (makanan sehat subtema) 3 (pentingnya menjaga asupan makanan sehat), pada pembelajaran 3 (tiga). Kegiatan pembelajaran dibagi dalam tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pembelajaran ini diikuti oleh seluruh siswa kelas V MIN 10 Bener Meriah yang berjumlah 21 siswa. Peneliti dibantu oleh Asmaul Husna (teman sejawat) dan Bapak Narwan S.Pd.I (wali kelas V) MIN 10 Bener Meriah yang bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan salam , baca do'a dan apersepsi dengan meberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan model bermain peran (*role playing*)serta langkah-langkah dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menjelaskan materi yang akan dibelajarkan yaitu tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat dan pembangunan sosial budaya di Indonesia. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa yang lainnya. Guru tidak lupa juga untuk menguatkan pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan siswa kedalam 4 kelompok kemudian setiap kelompok akan diberi skenario naskah drama yang nantinya akan di perankan oleh kelompok masing-masing. Guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Setelah selesai mengerjakan LKPD setiap kelompok dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil setiap kelompok.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup), pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum mengerti dan siswa diminta untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti. Kemudian guru membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya. Setelah itu guru memberi soal tes untuk melihat peningkatan prestasi belajar siswa dan diakhiri dengan pembacaan doa dan salam penutup.

c. Tahap Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus III menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang. Aktivitas guru diamati oleh guru kelas V yaitu bapak Narwan S.Pd.I sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Asmaul Husna. Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting dilakukan dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru pada Siklus III

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada RPP III secara ringkas disajikan dalam tabel berikut:

Keterangan: 1= Kurang 3= Baik
2= Cukup 4= Sangat Baik

Tabel 4.10 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	a. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa				4
	b. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa				4
	c. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan) materi saat ini dengan materi sebelumnya.			3	

	d. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran.				4
Kegiatan Inti	a. Kemampuan guru dalam menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat.			3	
	b. Kemampuan guru dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan elektronik			3	
	c. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar siswa				4
	d. Kemampuan guru dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar			3	
	e. Kemampuan guru dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas				4
	f. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok				4
	g. Kemampuan guru dalam menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia			3	
	h. Kemampuan guru dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja pada setiap kelompok				4
	i. Kemampuan guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar			3	
Kegiatan Penutup	a. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan				4
	b. Kemampuan guru melakukan refleksi				4

	c. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi			3	
	d. Kemampuan guru dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a				4
Jumlah		61			
Persentase		89,70%			

Sumber Data: Hasil penelitian di MIN 10 Bener Meriah Tanggal 25 Oktober 2021

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{61}{68} \times 100\% = 89,70\%$$

Keterangan: **4 = Sangat Baik (80% - 100%)**
 3 = Baik (66% - 79%)
 2 = Cukup (56% - 65%)
 1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus III di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* mendapat skor 89,70% berada pada katagori baik sekali. Pada tahap ini peneliti yang bertindak sebagai guru sudah mencapai hasil yang diharapkan dan lakukan dengan maksimal.

2) Aktivitas Siswa pada Siklus III

Data kemampuan siswa pada proses pembelajaran dengan penggunaan model *role playing* pada siklus III secara ringkas disajikan dalam tabel berikut:

Keterangan: 1= Kurang 3= Baik
 2= Cukup 4= Sangat Baik

Tabel 4.11 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III

Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	a. Kemampuan siswa dalam menjawab salam dan membaca doa				4
	b. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi absensi kelas				4
	c. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru.			3	
	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran.				4
Kegiatan Inti	a. Kemampuan siswa dalam memahami materi tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat.			3	
	b. Kemampuan siswa dalam memahami skenario naskah dongeng dalam pembelajaran dan penjelasan tentang ciri-ciri iklan.			3	
	c. Kemampuan siswa dalam menanggapi pembagian kelompok			3	
	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan			3	

	peran iklan.				
	e. Kemampuan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan.				4
	f. Kemampuan siswa dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok				4
	g. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang pembangunan sosial budaya di Indonesia				4
	h. Kemampuan siswa memahami dan mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.			3	
	i. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.			3	
Kegiatan Penutup	a. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran.			3	
	b. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi.				4
	c. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami motivasi			3	
	d. Kemampuan siswa dalam membaca do'a di akhir pertemuan.			3	
Jumlah		58			
Persentase		85,29%			

Sumber Data: Hasil penelitian di MIN 10 Bener Meriah Tanggal 25 Oktober 2021

$$\text{Persentase(\%)} = \frac{58}{68} \times 100\%$$

$$= 85,29\%$$

Keterangan: **4 = Sangat Baik (80% - 100%)**

3 = Baik (66% - 79%)

2 = Cukup (56% - 65%)

1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus III di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* mendapat skor yakni 85,29% berada pada katagori sangat baik.

3) Hasil Tes Siklus III

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP II, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkannya mode pembelajaran *role playing* yang diikuti oleh 21 orang siswa. Skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Pada Siklus III

No	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	AR	80	75	Tuntas
2	AS	80	75	Tuntas
3	AK	60	75	Tidak Tuntas
4	AL	80	75	Tuntas
5	DZ	100	75	Tuntas
6	FS	60	75	Tidak Tuntas
7	IB	80	75	Tuntas
8	JU	80	75	Tuntas
9	MR	80	75	Tuntas

10	MP	80	75	Tuntas
11	NH	80	75	Tuntas
12	SK	80	75	Tuntas
13	SM	80	75	Tuntas
14	SP	80	75	Tuntas
15	TA	100	75	Tuntas
16	WT	100	75	Tuntas
17	ZH	80	75	Tuntas
18	ZA	80	75	Tuntas
19	MA	80	75	Tuntas
20	AA	100	75	Tuntas
21	SM	60	75	Tidak Tuntas
Jumlah		1700		

Sumber Data: Hasil Penelitian di MIN 10 Bener Meriah tanggal 23

Oktober 2021

$$KS = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$= \frac{18}{21} \times 100 \%$$

$$= 85,71 \%$$

Ket: 4 = Sangat Baik (80% - 100%)

3 = Baik (66% - 79%)

2 = Cukup (56% - 65%)

1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan hasil tes siklus III pada tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 18 orang siswa siswa (85,71%) sudah mencapai ketuntasan dengan katagori sangat baik, sedangkan sebanyak 3 orang siswa (14,29%) lainnya yang secara individu masih dibawah KKM. Siswa yang sudah tuntas belajar pada siklus III adalah 85,71% dan sudah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85%, sehingga ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus III sudah berhasil.

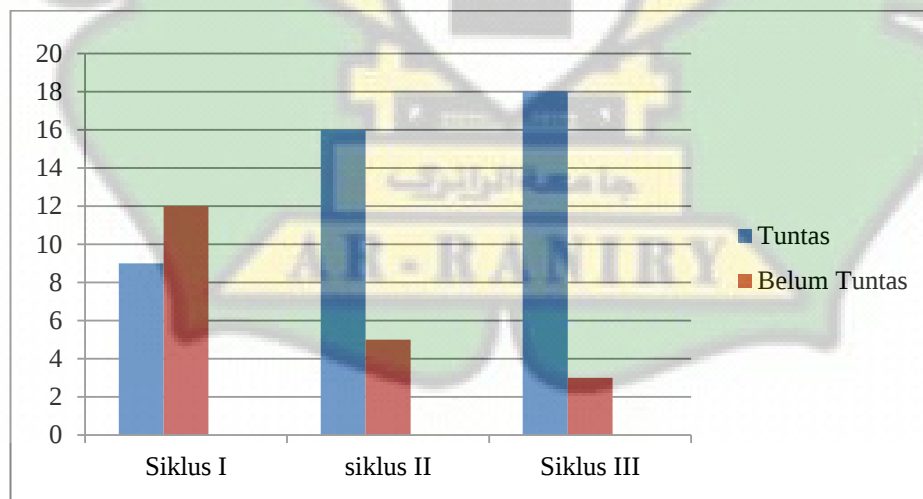
d. Tahap Refleksi Siklus III

Berdasarkan hasil tes di atas dapat diketahui bahwa 18 siswa sudah tuntas 85,71% dan 3 lainnya belum tuntas 14,29%. Namun selama kegiatan pembelajaran, siswa mulai aktif dan nilainya juga menunjukkan memperoleh peningkatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketuntasan semua siklus dalam belajar secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Ketuntasan Belajar Siswa

No	Ketuntasan	Frekuensi			Presentase (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Tuntas	9	16	18	42,85 %	76,19%	85,71 %
2	Belum Tuntas	12	5	3	57,15 %	23,81%	14,29 %
	Jumlah	21	21	21	100%	100%	100%

Dari data di atas dapat dibuat grafik seperti dibawah ini:



Gambar 4.1
Grafik Peningkatan Prestasi Siswa Kelas V MIN 10 Bener Meriah

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa klasikal telah tercapai pada siklus III. Penelitian tindakan kelas ini hanya dilakukan tiga siklus. Dari tabel di atas juga menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang meningkat pada setiap siklus. Setelah melaksanakan pembelajaran dari siklus sampai dengan siklus III, tahap akhir guru juga memberikan soal *post test* untuk memperoleh prestasi belajar keseluruhan materi dan siklus pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dilakukan *post test* atas tes akhir. *Post test* dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2021. Hasil jawaban siswa berupa nilai tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Daftar Nilai Hasil *Post Test*

No	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	AR	70	75	Tuntas
2	AS	80	75	Tuntas
3	AK	90	75	Tuntas
4	AL	100	75	Tuntas
5	DZ	100	75	Tuntas
6	FS	60	75	Tidak Tuntas
7	IB	80	75	Tuntas
8	JU	90	75	Tuntas
9	MR	80	75	Tuntas
10	MP	90	75	Tuntas
11	NH	80	75	Tuntas
12	SK	90	75	Tuntas
13	SM	80	75	Tuntas
14	SP	80	75	Tuntas
15	TA	100	75	Tuntas
16	WT	100	75	Tuntas
17	ZH	70	75	Tidak Tuntas
18	ZA	80	75	Tuntas
19	MA	90	75	Tuntas

20	AA	100	75	Tuntas
21	SM	70	75	Tidak Tuntas
	Jumlah			
	Persen	85.71%		

$$KS = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

$$= \frac{18}{21} \times 100 \%$$

$$= 85,71 \%$$

Ket: **4 = Sangat Baik (80% - 100%)**

3 = Baik (66% - 79%)

2 = Cukup (56% - 65%)

1 = Kurang (40% - 55%)

Berdasarkan tabel di atas tes akhir siswa terlihat hanya 3 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan secara individu sedangkan 18 siswa lainnya sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dengan presentase 85.71% .

B. Pembahasan

penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik yang dimbing guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴⁶

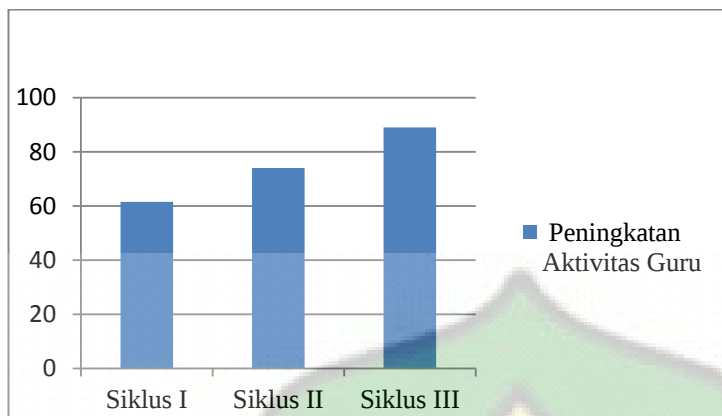
⁴⁶Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2012), h.11

Penelitian ini dilakukan dalam III siklus yang bertujuan untuk melihat penerapan model pembelajaran *role playing* termasuk juga didalamnya tingkat pemahaman guru dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung memenuhi kriteria pembelajaran dengan penerapan model *role playing*. Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru selama Proses Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 61,76% katagori cukup, siklus II dengan nilai persentase 73,52% katagori baik sedangkan pada siklus III dengan nilai 89,70% katagori baik sekali.

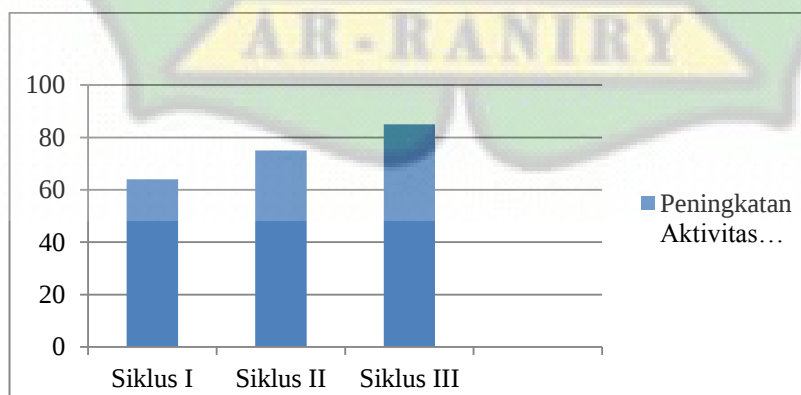
Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan melalaui penerapan model *role playing* berada pada katagori baik sekali. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I, RPP II dan RPP III.



Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Aktivitas Guru

2. Hasil Pengelolaan Data Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, dengan nilai 58,82% katagori cukup pada siklus I, pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai presentase 75% katagori baik sedangkan pada siklus III dengan nilai persentase 85,29% katagori baik sekali, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di MIN 10 Bener Meriah kelas V selama pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* berlangsung dengan sangat baik dengan kriteria yang diharapkan.

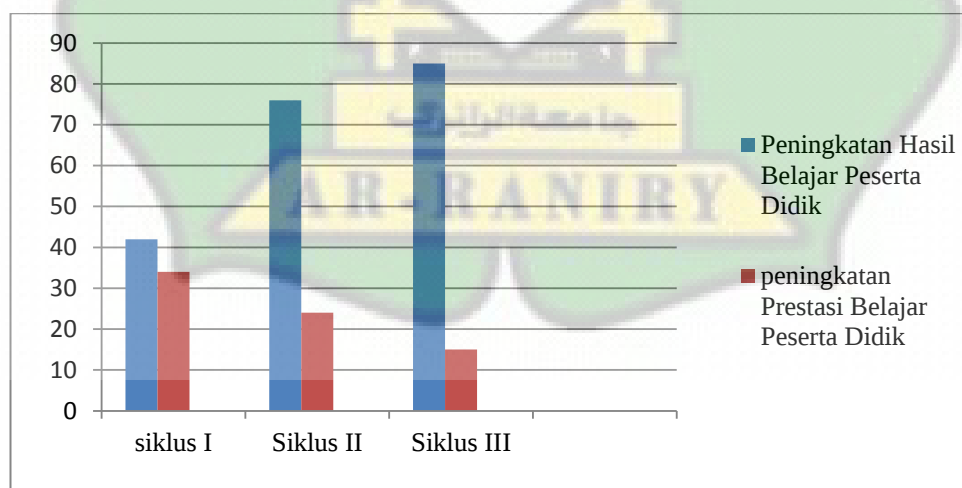


Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

3. Hasil Tes Prestasi Belajar Peserta Didik

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dengan penerapan model *role playing* pada pelajaran tematik tema 3 (makanan sehat) subtema 3 (bagaimana menjaga asupan makanan sehat) pembelajaran 1-3. Maka peneliti mengadakan tes setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dan kemampuan belajar siswa dalam memahami materi.

Hasil analisis belajar siswa melalui penerapan model *role playing* menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa untuk setiap siklusnya. Siswa yang tuntas belajar pada siklus I hanya 9 orang siswa (42,85%) tergolong katagori cukup dan pada siklus II sudah mulai ada peningkatan siswa yang tuntas berjumlah 16 orang siswa (76,19%) tergolong katagori baik. Serta pada siklus III siswa yang tuntas belajarnya meningkat menjadi 18 orang siswa (85,71%) katagori baik sekali.



Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Hal ini membuktikan ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih baik pada setiap siklusnya. Tercapainya keberhasilan belajar ini tidak terlepas dari usaha guru dalam memotivasi untuk setiap kali pertemuan. Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model *role playing* di MIN 10 Bener Meriah dikatakan berhasil dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas V MIN 10 Bener Meriah yang berjumlah 21 orang siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *role playing* antara siklus I,II dan siklus III mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 61,76% (cukup) pada siklus I, siklus II 73,52% (baik) dan meningkat di siklus III yaitu 89,70% dengan katagori baik sekali.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan model *role playing* juga mengalami peningkatan antara siklus I, II dan III yaitu persentasi 58,82% (cukup) pada siklus I, siklus II 75% (baik) dan meningkat pada siklus III menjadi 85,29% dengan katagori sangat baik.
3. Prestasi belajar siswa selama proses pembelajaransudah meningkat pada setiap siklusnya. Siswa yang tuntas belajar pada siklus I hanya 9 orang siswa (42,85%) tergolong katagori cukup dan pada siklus II sudah mulai ada peningkatan siswa yang tuntas bejumlah 16 orang siswa (76,19%) tergolong katagori baik. Serta pada siklus III siswa yang tuntas belajarnya meningkat menjadi 18 orang siswa (85,71%) katagori baik sekali. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil mengalami peningkatan pada prestasi belajar siswa kelas V MIN 10 Bener Meriah

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa saran guna dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran khususnya kela V MIN 10 Bener Meriah.

1. Saran bagi guru

- a. Diharapkan kepada guru agar menerapkan model *role playing* dengan memperhatikan tingkat kemampuan siswa dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan tepat.
- b. Untuk mencapai kualitas belajar siswayang baik dan maksimal, diharapkan kepada guru agar lebih kreatif, efektif, terampil dan profesional dalam mengajar dan mengolah kelas dengan menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi.

2. Sarana bagi sekolah

- a. Penggunaan model *role playing* hendaknya dapat dijadikan salah satu upaya dalam mengembangkan sekolah kearah yang lebih baik terutama kualits belajar siswa.
- b. Diharapkan sarana dan prasarana serta fasilitas belajar agar mampu lebih optimal agar tidak terhambat proses pembelajaran disekolah.

3. Saran bagi peneliti

Diharapkan untuk penelitian yang sejenis dengan menggunakan model *role playing* agar dapat dikembangkan dalam penggunaannya bagi proses pembelajaran sehingga mampu mendorong siswa untuk bisa mencapai ketuntasan yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Lukman. 2007. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Apollo.
- Arifin Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Depag RI.
- Arifin Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsjad Rizal H. 2013. *Pendekatan Kontektual Dalam Pembelajaran (Penerapannya Pada Anak Disabilitas Belajar)*. Manado: STAIN Manadi Press.
- Cahyo Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: Divapres.
- Dewi, Laksmi dan Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Djamarah Bahri Syaiful, dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bakhri Syaiful. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djayadi Muhammad. 2019. *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Fathurrahman Muhammad, Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Hamalik Oemar. 2009. *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik Oemar. 2009. *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto dan Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hasan Alwi. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Kaharuddin, Andi dan Nining Hajeniati. 2020. *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Sulawesi Selatan: Pusaka Almaila.
- Mulyadi. 2011. *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution S. 1996. *Prestasi Belajar*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Ningsih, maria Nining. 2018. *Bukan Kelas Biasa*. Surakarta: Kekata Group.
- Nugroho Riant. 2003. *Prinsip Penerapan Pembelajaran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Skripsi Elaviana, 2018. *Penerapan Mode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Wonogar Pada Materi Indra Penglihatan dan Alat Optik*. Fakultas Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Skripsi Dwi Novita Sari, 2016. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi*. Universitas Lampung.
- Skripsi Sumarno, 2013. *Penerapan Metode Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Ppkn Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Sudjono A. 2008. *pengantar statistik pendidikan*. Jakarta :Raja Grafindo Persada.
- Sugandi Achmad. 2014. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Pres.
- Sukmadinata, Syaodih Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suryabrata Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi belajar*. Jakarta: Raja Grapindo Persada.

Taniredja Tukiran Dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bndung: Afabeta.

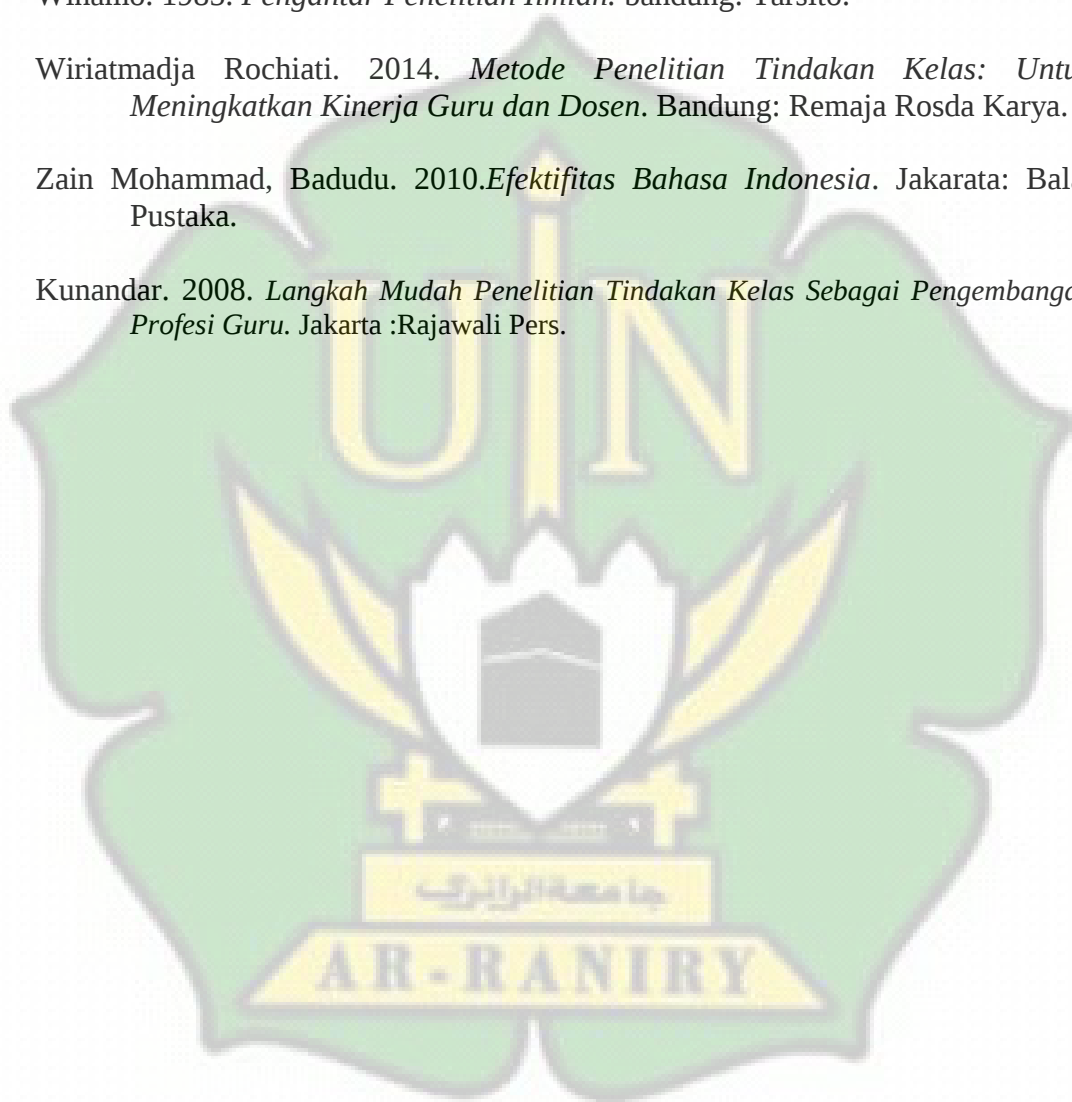
Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif dan Progresif*. Jakarta Kencana.

Winamo. 1985. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. bandung: Tarsito.

Wiriatmadja Rochiati. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Zain Mohammad, Badudu. 2010. *Efektifitas Bahasa Indonesia*. Jakarata: Balai Pustaka.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta :Rajawali Pers.



Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Fakultas UIN Ar-Raniry Banda Aceh

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARRIBYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-16467/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2021

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

DEKAN FAKULTAS TARRIBYAH 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 16 Juni 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
 PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-10050/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2021
 KEDUA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1. Realita, S.Ag., M.Ag | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

- | | |
|---------------|--|
| Nama | : Risna Dewi |
| NIM | : 170209017 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |
| Judul Skripsi | : Penerapan Model <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas V MIN 10 Bener Meriah |

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022
 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 : 04 November 2021

An. Rektor
Dekan



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

Lampiran 2 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas UIN Ar-Raniry Banda Aceh

11/15/21, 8:10 PM

Document



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

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-15461/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 10 Bener Meriah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RISNA DEWI / 170209017**
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jln . Lingkar Kampus, Lr. Ibnu Sina Darussalam Kec. Syiah Kuala Banda acchh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas V MIN 10 Bener Meriah**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Oktober 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 14 November
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY

Lampiran 3 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian dari Sekolah MIN 10 Bener Meriah



KEMENTERIAN AGAMA RI
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 10 BENER MERIAH
KECAMATAN PERMATA KABUPATEN BENER MERIAH
 Jln. Pondok Baru – Ramung No... Telp... Kode Pos 24582
 Gmail : minkeramajaya@gmail.com

Nomor : B- 207/ MI.01.19.10/PP.00.4/10/2021
 Sifat : Biasa
 Hal : Telah Mengadakan Penelitian
 Data di MIN 10 Bener Meriah

Dengan Hormat.

Sehubungan dengan surat Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry atas nama Risna Dewi NIM : 170209017 nomor B-15461/Un.08/FTK-I/TL.00/10/2021 Tanggal, 14 Oktober 2021 Perihal Permohonan Izin Pengambilan Data, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 10 Bener Meriah dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Risna Dewi
 N I M : 170209017
 Kelas : V (lima)

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian pada MIN 10 Bener Meriah dalam rangka pengumpulan data untuk keperluan menyusun Skripsi dengan judul Penerapan Role Playing Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas V MIN 10 Bener Meriah.

Demikian surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya, dan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Keramat Jaya, 26 Oktober 2021

Kepala



Ds. Yahya

NIP.196405041998031001

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(SIKLUS I)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah

Kelas / Semester : V/I (Satu)

Tema : 3/ Makan Sehat

Sub Tema : 3/ Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat

Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 70 menit

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya
2.	Memiliki prilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator
IPA**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.3.1 Menyebutkan organ pencernaan pada manusia. 3.3.2 Menjelaskan organ pencernaan pada manusia.
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	4.3.1 Membuat bagan organ-organ pencernaan pada manusia.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menjelaskan pengertian iklan elektronik. 3.4.2 Menemukan keunggulan produk/jasa dari iklan elektronik.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.	4.4.1 Memainkan peran yang diambil dari iklan elektronik.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar organ pencernaan pada manusia peserta didik mampu menjelaskan organ pencernaan pada manusia dengan baik dan benar.
2. Setelah mengamati gambar organ pencernaan pada manusia peserta didik mampu menyebutkan organ pencernaan pada manusia dengan baik dan benar.
3. Setelah mengamati gambar organ pencernaan pada manusia peserta didik mampu membuat organ-organ pencernaan pada manusia dengan baik dan benar.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menjelaskan pengertian iklan elektronik dengan baik dan benar.
5. Setelah membaca iklan elektronik peserta didik mampu menemukan keunggulan yang terdapat pada iklan elektronik dengan baik dan benar
6. Setelah membaca contoh iklan elektronik peserta didik mampu memainkan peran yang diambil dari iklan elektronik dengan baik dan benar

D. Materi

- Organ pencernaan manusia serta fungsinya
- Iklan elektronik

E. Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Role Playing*
- Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi dan penugasan.

F. Media Pembelajaran

- Amplop warna

- Teks skenario
- Kertas nama

G. Sumber Belajar

- Buku Guru Tema 3 “*Makana Sehat*” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
- Buku Siswa Tema 3 “*Makanan Sehat*” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
- <https://www.alodokter.com/memahami-sistem-pencernaan-manusia> di akses pada tanggal 4 oktober 2021
- <https://bobo.grid.id/read/082667474/jenis-jenis-iklan-elektronik-dan-karakteristiknya-materi-kelas-5-tema-9-subtema-2?page=all> di akses pada tanggal 4 oktober 2021

H. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1.	Awal	1. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru menyiapkan peserta didik kemudian meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru melakukan apersepsi Guru mengulang materi tentang drama.	10 Menit

		“Pagi anak-anak!”, sebelum kita memulai pembelajaran hari ini - “Siapa yang masih ingat tentang materi pembelajaran kita yang lalu?” - “ada yang tau apa pengertian drama?” - “nah coba sebutkan apa saja ciri-ciri drama?” 5. Motivasi - Guru merangsang pola pikir peserta didik dengan menyinggung sedikit materi pembelajaran yang akan di lakukan. “hari ini kita belajar tentang apa?” Kemudian guru menyebutkan tema yang akan di belajarkan yaitu tentang: <i>“Makanan Sehat”</i> - Guru menjelaskan motivasi/tujuan pembelajaran kepada peserta didik. “Ada yang tau mengapa kita harus makan makanan yang sehat??” “kita harus makan makanan yang sehat, karena ketika kita	
--	--	--	--

		makan makanan yang sehat itu bisa membantu melancarkan organ pencernaan pada manusia.	
2.	Kegiatan Inti 1. Menyiapkan skenario pembelajaran. 2. Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok 3. Mempelajari skenario.	1. Guru mengasah pola pikir peserta didik dengan cara berdiskusi mengenai organ pencernaan manusia. (mencoba) 2. Guru menjelaskan mengenai organ pencernaan pada manusia. Dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. (mengamati) 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum paham. (menanya) 4. Guru menyiapkan amplop warna yang berisi skenario iklan dan menjelaskan sedikit tentang iklan elektronik dan keunggulan yang terdapat pada iklan. 5. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila belum paham. (menanya) 6. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok secara heterogen 3-4 orang. (mengasosiasi) 7. Perwakilan kelompok diminta maju kedepan untuk mengambil amplop yang berisi skenario pembelajaran. 8. Peserta didik dalam kelompok diminta untuk mempelajari skenario drama iklan yang ada dalam amplop yang telah dibagikan. (menalar)	50 Menit

	4. Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai. 5. Mempresentasikan skenario drama. 6. Kelompok lain mengamati skenario kelompok yang sedang maju. 7. Memberikan lembar LKPD 8. Kesimpulan 9. Evaluasi	9. Guru menjelaskan permainan drama dengan materi yang dipelajari dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru.(mengamati) 10. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. (menanya) 11. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melatih drama sebelum memainkan perannya masing-masing. 12. Guru memanggil setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran untuk bermain peran. (mengkomunikasikan) 13. Guru meminta kepada masing-masing kelompok untuk mengamati kelompok yang sedang maju. 14. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik serta memberi pengarahan.(mengasosiasikan) 15. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. (mengkomunikasikan). 16. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya dan guru memberi penguatan. (mengkomunikasikan) 17. Guru membagikan soal evaluasi.	
3.	Penutup	18. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran kemudian guru memberi penguatan. 19. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan “apakah pembelajaran hari ini	10 Menit

		menyenangkan?”. 20. Guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa agar memiliki ketertarikan dalam pembelajaran. 21. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengakhiri dengan mengucapkan salam.	
--	--	--	--

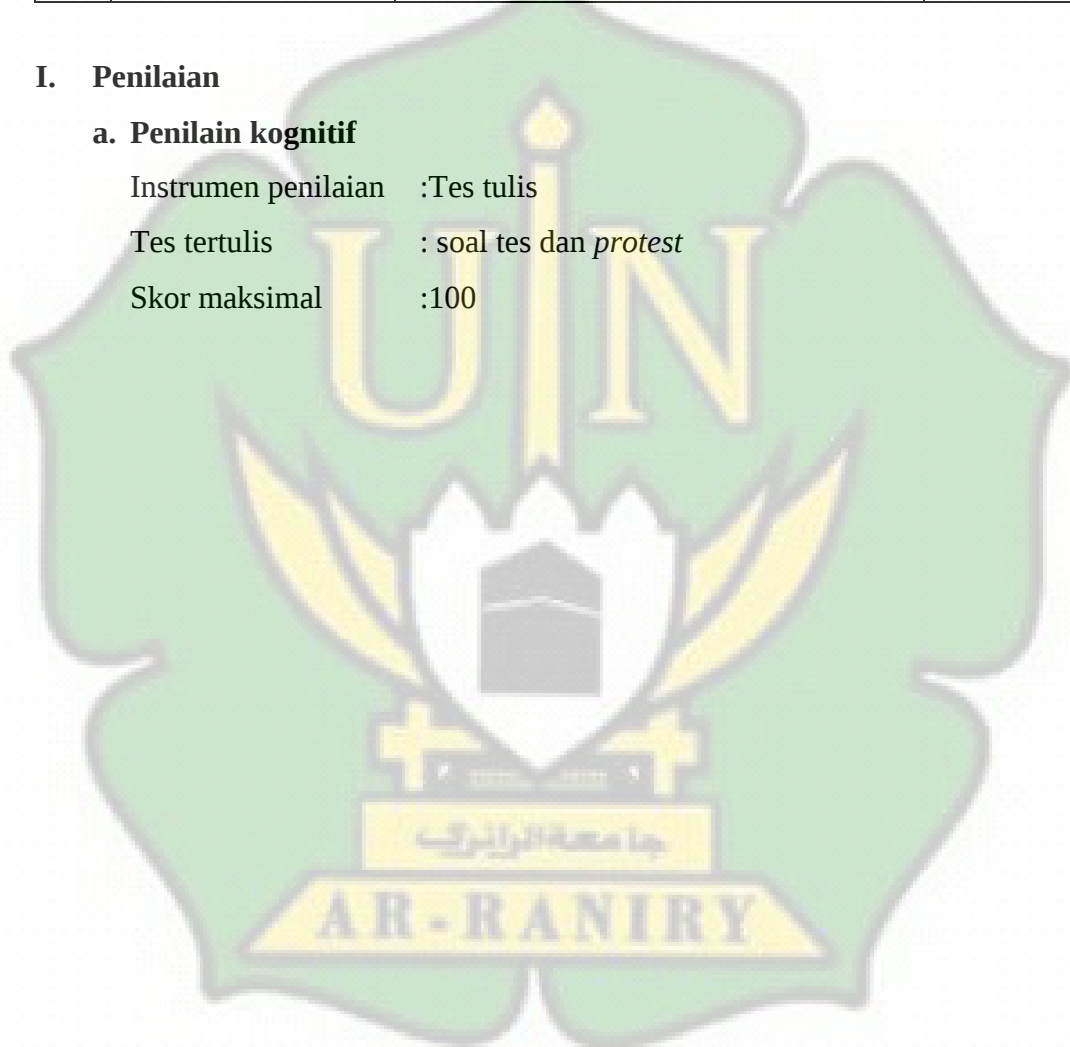
I. Penilaian

a. Penilaian kognitif

Instrumen penilaian : Tes tulis

Tes tertulis : soal tes dan *protest*

Skor maksimal : 100



Lampiran 5

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
(SIKLUS I)

Nama kelompok :

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk!

1. **Bacalah teks naskah iklan berikut!**
2. **Diskusikanlah bersama teman kelompokmu siapa yang akan menjadi tokoh yang diperankan dalam iklan tersebut!**
3. **Kemudian mainkan peran pada naskah iklan “Obat Sakit Perut PSP (Pil Sakit Perut)” dengan teman kelompokmu di depan kelas!**

Obat Sakit Perut PSP (Pil Sakit Perut)

- Laki-laki 1 : “Aduh!” (meringis sambil memegang perutnya)
- Perempuan 1 : “Makan yang tidak benar, membuat perut jadi tidak enak!”
- Laki-laki 2 : “Tidak bawa PSP, ya?” (tersenyum sambil memegang obat PSP)
- Narator : “Untuk gangguan perut karena bakteri, makanan pedas, asam, dan gas, segera atasi dengan minum PSP dalam satu sachet pilpil kecil alami. Atasi penyebab sakit perut hingga ke pelosok.”
- Laki-laki 1 : “Minta obatnya!”
- Laki-laki 2 : “Minta? Beli!” (sambil tertawa)
- Narator : “Perut tidak enak, pilih yang benar! PSP.”

- I. Tulislah keunggulan yang terdapat pada iklan di atas bersama teman kelompokmu!**

.....

.....

.....

- II. Buatlah bagan organ pencernaan pada manusia dan tentukan nama-nama organ pencernaan dengan baik dan benar!**



Lampiran 6

Soal Tes (SIKLUS I)

Nama :

Kelas :

A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C Atau D sesuai dengan Jawaban Yang Kalian Anggap Paling Benar!

1. Iklan yang disajikan melalui media televisi, radio, dan internet dinamakan? ...
 - a. Iklan media cetak
 - b. Iklan koran
 - c. Iklan media elektronik
 - d. Iklan masyarakat

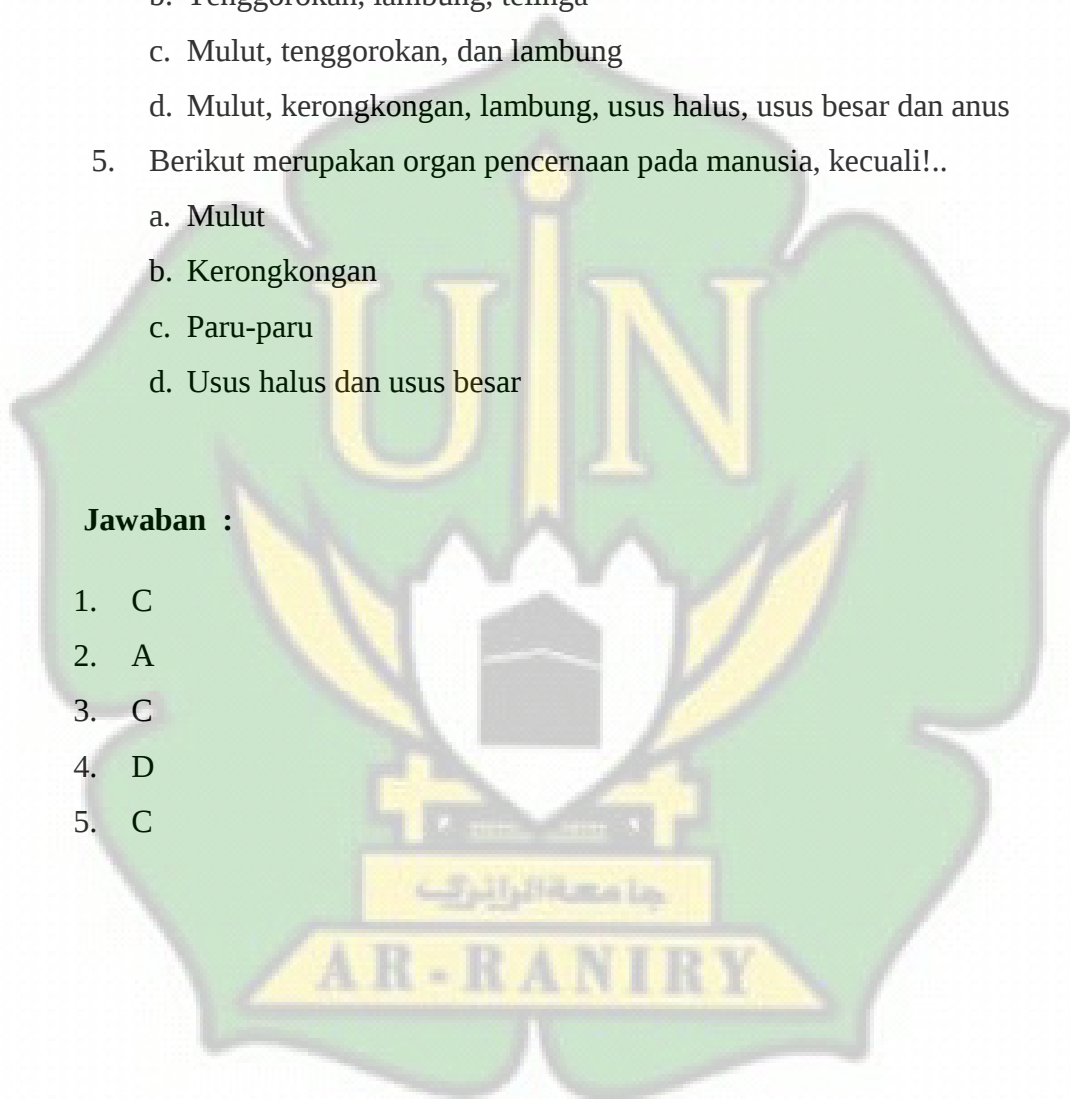
2. Bacalah iklan di bawah ini untuk menjawab soal 2-3!
 Moms, selama di rumah aja, apakah si kecil suka mengalami diare?
 Selalu perhatikan kebersihan makanan si kecil dan selalu sedia obat di rumah ya.
 Obat ini mengandung bahan herbal, yakni ekstrak jambu biji, teh, jahe dan kunyit bentuknya praktis dan dapat meredakan diare pada anak. yuk mulai jaga kesehatan dari sekarang!
 Apakah nama obat yang sesuai pada titik-titik di atas?..
 - a. Enstrosntop
 - b. Migran
 - c. Bodrexin
 - d. Paramex

3. Apa keunggulan yang terdapat pada iklan di atas adalah?...
 - a. Meredakan sakit kepala
 - b. Mencegah gejala sakit panu

- c. Mengobati gejala diare pada anak
- d. Mencegah dan mengobati sakit maag
- 4. Yang termasuk sistem pencernaan pada manusia adalah...
 - a. Mulut dan hidung
 - b. Tenggorokan, lambung, telinga
 - c. Mulut, tenggorokan, dan lambung
 - d. Mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus
- 5. Berikut merupakan organ pencernaan pada manusia, kecuali!..
 - a. Mulut
 - b. Kerongkongan
 - c. Paru-paru
 - d. Usus halus dan usus besar

Jawaban :

- 1. C
- 2. A
- 3. C
- 4. D
- 5. C



Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS I)**

Nama Sekolah : MIN 10 BENER MERIAH
Kelas/semester : V/1
Tema : 3/ Makanan Sehat
Materi pokok : Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat
Pembelajaran : 1
Nama Pengamat : Narwan S.Pd.I
Hari/tanggal : Kamis, 21 Oktober 2021

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berikanlah tanda silang (X) pada kolom nilai di bawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Tidak baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Baik sekali
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pendahuluan a. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa 1. Tidak mampu dalam mengucapkan salam dan tidak mampu dalam mngajak siswa untuk berdoa 2. Kurang mampu dalam mengucapkan salam dan tidak mampu dalam mngajak siswa untuk berdoa 3. Baik dalam mengucapkan salam dan tidak mampu dalam mngajak siswa untuk berdoa 4. Baik sekali dalam mengucapkan salam dan tidak mampu dalam mngajak siswa untuk berdoa b. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa 1. Tidak mampu dalam mengecek kehadiran siswa 2. Kurang mampu dalam mengecek kehadiran siswa 3. Baik dalam mengecek kehadiran siswa 4. Baik sekali dalam mengecek kehadiran siswa c. Kemampuan guru dalam memberikan apersepsi (menghubungkan) materi saat ini dengan materi sebelumnya 1. Tidak mampu dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 2. Kurang mampu dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 3. baik dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 4. Baik sekali dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. d. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/	3 3 2

	menyampaikan tujuan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Baik dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Baik sekali dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran	2
2	Inti a. Kemampuan guru dalam mengasah pola pikir siswa dengan berdiskusi mengenai organ pencernaan pada manusia 1. Tidak mampu dalam mengasah pola pikir siswa dengan berdiskusi mengenai organ pencernaan pada manusia. 2. Kurang mampu dalam mengasah pola pikir siswa dengan berdiskusi mengenai organ pencernaan pada manusia. 3. Baik dalam mengasah pola pikir siswa dengan berdiskusi mengenai organ pencernaan pada manusia. 4. Baik sekali dalam mengasah pola pikir siswa dengan berdiskusi mengenai organ pencernaan pada manusia. b. Kemampuan guru dalam menjelaskan organ pencernaan pada manusia 1. Tidak mampu dalam menjelaskan organ pencernaan pada manusia. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan organ pencernaan pada manusia. 3. Baik dalam menjelaskan organ pencernaan pada	2

	manusia. 4. Baik sekali dalam menjelaskan organ pencernaan pada manusia. c. Kemampuan guru dalam menyiapkan amplop warna yang berisi skenario pembelajaran dan menjelaskan iklan elektronik 1. Tidak mampu dalam menyiapkan amplop warna yang berisi skenario pembelajaran dan menjelaskan iklan elektronik. 2. Kurang mampu dalam menyiapkan amplop warna yang berisi skenario pembelajaran dan menjelaskan iklan elektronik. 3. Baik dalam menyiapkan amplop warna yang berisi skenario pembelajaran dan menjelaskan iklan elektronik. 4. Baik sekali dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan elektronik. d. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar siswa 1. Tidak mampu dalam membagi kelompok belajar siswa. 2. Kurang mampu membagi kelompok belajar siswa. 3. Baik dalam membagi kelompok belajar siswa. 4. Baik sekali dalam membagi kelompok belajar siswa. e. Kemampuan guru dalam menjelaskan permainan drama serta membimbing siswa untuk mempelajari teks skenario pembelajaran 1. Tidak mampu dalam menjelaskan permainan drama serta membimbing siswa untuk mempelajari teks skenario pembelajaran.	2 3
--	---	-------------------

	2. Kurang mampu dalam menjelaskan permainan drama serta membimbing siswa untuk mempelajari teks skenario pembelajaran. 3. Baik dalam menjelaskan permainan drama serta membimbing siswa untuk mempelajari teks skenario pembelajaran. 4. Baik sekali dalam menjelaskan permainan drama serta membimbing siswa untuk mempelajari teks skenario pembelajaran. f. Kemampuan guru dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas 1. Tidak mampu dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas. 2. Kurang mampu dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas. 3. Baik dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas. 4. Baik sekali dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas. g. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan pada setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan pada setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan pada setiap kelompok. 3. Baik dalam mengarahkan siswa untuk mengamati	2 3 2
--	--	----------------------------

	skenario yang sedang diperagakan pada setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperagakan pada setiap kelompok. h. Kemampuan guru dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mengkomunikasikan hasil kerja setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mengkomunikasikan hasil kerja setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mengkomunikasikan hasil kerja setiap kelompok. 3. Baik dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mengkomunikasikan hasil kerja setiap kelompok. 4. dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mengkomunikasikan hasil kerja setiap kelompok. i. Kemampuan guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa 1. Tidak mampu dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. 2. Kurang mampu dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. 3. Baik dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. 4. Baik sekali dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.	3 3
3	Penutup a. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran serta memberi penguatan	

	1. Tidak mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran serta memberi penguatan. 2. Kurang mampu dalam dalam menyimpulkan materi pembelajaran serta memberi penguatan.. 3. Baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran serta memberi penguatan. 4. Baik sekali dalam menyimpulkan materi pembelajaran serta memberi penguatan.	2
	b. Kemampuan guru melakukan refleksi 1. Tidak mampu dalam melakukan refleksi. 2. Kurang mampu dalam dalam melakukan refleksi. 3. Baik dalam melakukan refleksi. 4. Tbaik sekali dalam melakukan refleksi.	2
	c. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi 1. Tidak mampu dalam melakukan motivasi. 2. Kurang mampu dalam dalam melakukan motivasi. 3. baik dalam melakukan motivasi. 4. Baik sekali melakukan motivasi	3
	d. Kemampuan guru dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a 1. Tidak mampu dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a. 2. Kurang mampu dalam dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a. 3. baik dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a. 4. Baik sekali dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a.	3

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

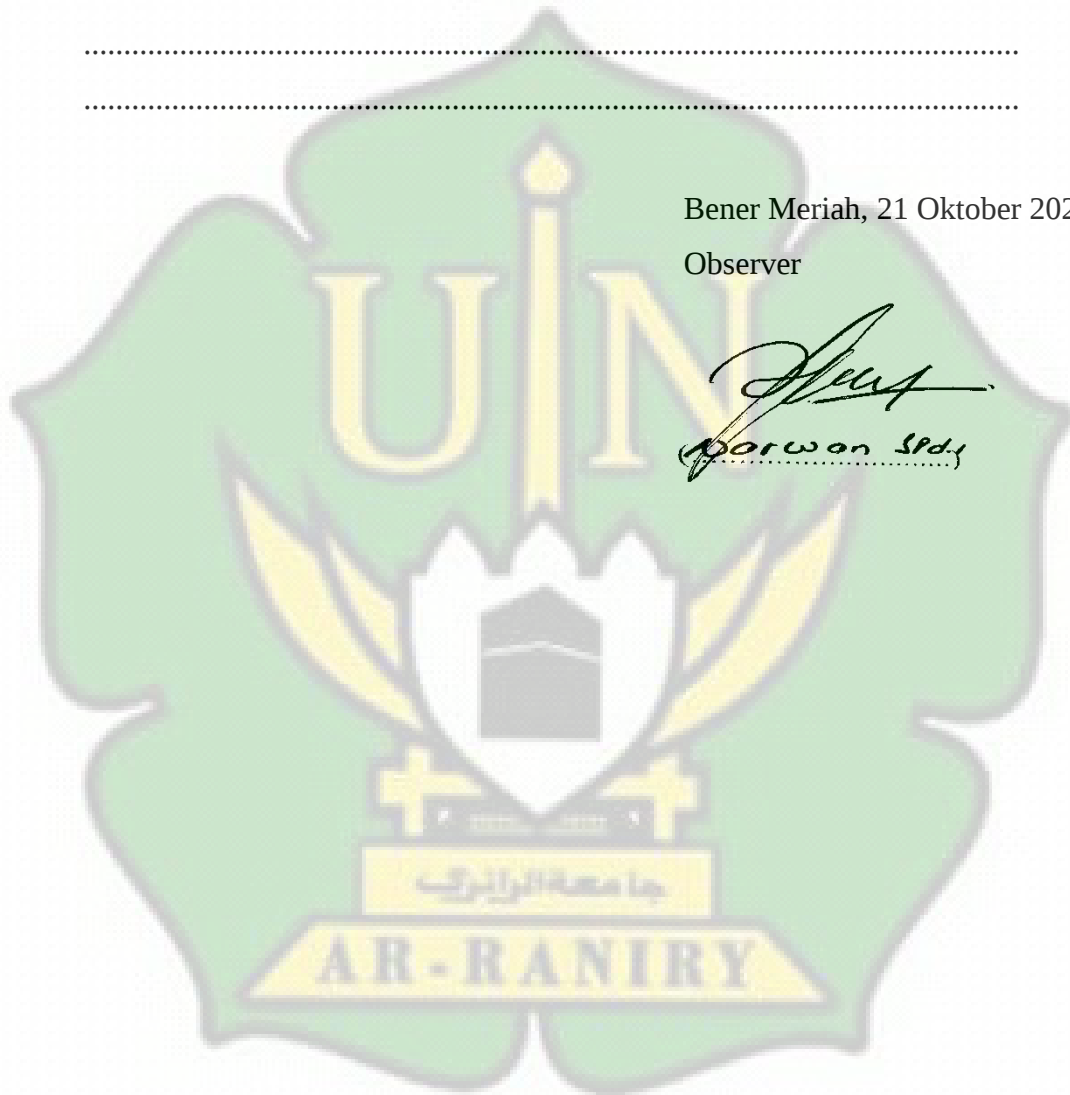
.....

.....

Bener Meriah, 21 Oktober 2021

Observer


Dorwan Spd.



Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS I)**

Nama Sekolah : MIN 10 BENER MERIAH
Kelas/semester : V/1
Tema : 3/ Makanan Sehat
Materi pokok : Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat
Pembelajaran : 1
Nama Pengamat : Narwan S.Pd. I
Hari/tanggal : Kamis, 21 Oktober 2021

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing*, yang diperhatikan adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berikanlah tanda silang (X) pada kolom nilai di bawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Tidak baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Baik sekali
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pendahuluan a. Kemampuan siswa dalam menjawab salam dan membaca doa belajar 1. Tidak mampu dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 2. Kurang mampu dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 3. Baik dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 4. Baik sekali dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. b. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi absensi siswa 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan menanggapi absensi siswa. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan menanggapi absensi siswa. 3. Baik dalam mendengarkan dan menanggapi absensi siswa. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan menanggapi absensi siswa. c. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru 1. Tidak mampu dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 2. Kurang mampu dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 3. Baik dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru.	3 3 2

	4. Baik sekali dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Baik dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran.	2
2	Inti a. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia 1. Tidak mampu dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia. 2. Kurang mampu dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia. 3. Baik dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia. 4. Baik sekali dalam memahami dan menanggapi materi tentang organ pencernaan pada manusia. b. Kemampuan siswa saat mendengarkan penjelasan tentang organ pencernaan pada manusia 1. tidak mampu saat mendengarkan penjelasan tentang organ pencernaan pada manusia. 2. Kurang mampu saat mendengarkan penjelasan tentang	2

	organ pencernaan pada manusia. 3. Baik saat mendengarkan penjelasan tentang organ pencernaan pada manusia. 4. Baik sekali saat mendengarkan penjelasan tentang organ pencernaan pada manusia. c. Kemampuan siswa dalam memahami skenario naskah dongeng dan penjelasan tentang iklan elektronik 1. Tidak mampu dalam memahami skenario naskah dongeng dan penjelasan tentang iklan elektronik. 2. Kurang mampu dalam memahami skenario naskah dongeng dan penjelasan tentang iklan elektronik. 3. Baik dalam memahami skenario naskah dongeng dan penjelasan tentang iklan elektronik. 4. Baik sekali dalam memahami skenario naskah dongeng dan penjelasan tentang iklan elektronik. d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi pembagian kelompok belajar 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan menanggapi pembagian kelompok belajar. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan menanggapi pembagian kelompok belajar. 3. Baik dalam mendengarkan dan menanggapi pembagian kelompok belajar. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan menanggapi pembagian kelompok belajar. e. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan.	2
--	--	---

	2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 3. Baik dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. f. Kemampuan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan 1. Tidak mampu dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 2. Kurang mampu dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 3. Baik dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 4. Baik sekali dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. g. Kemampuan siswa dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 3. Baik dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. h. Kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas 1. Tidak mampu dalam mengerjakan LKPD dan	3 2 3
--	--	----------------------------

	mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas. 2. Kurang mampu dalam mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas. 3. Baik dalam mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas. 4. Baik sekali dalam mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasil kerja kelompok didepan kelas. i. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi 1. Tidak mampu dalam mengerjakan soal evaluasi. 2. Kurang mampu dalam mengerjakan soal evaluasi. 3. Baik dalam mengerjakan soal evaluasi. 4. Baik sekali dalam mengerjakan soal evaluasi.	2 2
3	Penutup a. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran 1. Tidak mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 3. Baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 4. Baik sekali dalam menyimpulkan materi pembelajaran. b. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi 1. Tidak mampu dalam menanggapi refleksi. 2. Kurang mampu dalam dalam menanggapi refleksi. 3. Baik dalam menanggapi refleksi. 4. Baik sekali dalam menanggapi refleksi. c. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami motivasi 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan memahami	2 3

	motivasi. 2. Kurang mampun dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 3. Baik dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan memahami motivasi. d. Kemampuan siswa dalam membaca do'a di akhir pertemuan 1. Tidak mampu dalam membaca do'a di akhir pertemuan. 2. Kurang mampu dalam membaca do'a diakhir pertemuan. 3. Baik dalam membaca do'a diakhir pertemuan. 4. Baik sekali dalam membaca do'a diakhir pertemuan.	2 3
--	---	-------------------

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bener Meriah, 21 Otober 2021

Obsever


Dorwan Spdy

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(SIKLUS II)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah

Kelas / Semester : V/I(Satu)

Tema : 3/ Makanan Sehat

Sub Tema : 3/ Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat

Pembelajaran ke : 2

Alokasi waktu : 70 menit

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya
2.	Memiliki prilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator
IPA**

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian
3.4 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.4.1 Menyebutkan fungsi organ pencernaan pada manusia. 3.4.2 Menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.
3.4 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	3.4.1 Membuat bagan tentang fungsi organ pencernaan pada manusia.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian
3.3 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menemukan keunggulan produk/jasa dari iklan elektronik.
4.3 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.	4.4.1 mempraktikkan tokoh peran yang ada pada iklan elektronik.

SBDP

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian
3.4 Memahami karya seni rupa	3.4.1 Menyebutkan karya seni rupa yang ada disekitar.
4.4 Membuat karya seni rupa daerah	4.8.1 Membuat karya seni lukis

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar organ pencernaan pada manusia peserta didik mampu menyebutkan fungsi organ pencernaan pada manusia dengan baik dan benar.
2. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menjelaskan cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia dengan baik dan benar.
3. Setelah mengamati gambar organ pencernaan pada manusia peserta didik mampu membuat bagan tentang fungsi organ pencernaan pada manusia dengan baik dan benar.
4. Setelah membaca iklan elektronik peserta didik mampu menemukan keunggulan produk/jasa dari iklan elektronik dengan baik dan benar.
5. Setelah membaca contoh iklan elektronik peserta didik mampu mempraktikkan tokoh peran yang ada pada iklan elektronik tersebut dengan baik dan benar.
6. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menyebutkan karya seni rupa yang ada disekitar dengan baik dan benar.
7. Setelah mengamati gambar karya seni lukis peserta didik mampu membuat karya seni lukis dengan baik dan benar.

D. Materi

- Iklan elektronik dan keunggulannya

- Fungsi organ pencernaan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.
- Karya seni rupa daerah.

E. Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Role Playing*
- Metode : Diskusi kelompok, tanya jawab, ceramah, presentasi dan penugasan.

F. Media Pembelajaran

- Teks iklan
- Gambar organ pencernaan manusia
- Kertas nama

G. Sumber Belajar

- Buku Guru Tema 3 “*Makanan Sehat*” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
- Buku Siswa Tema 2 “*Makanan Sehat*” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
- <https://www.sehatq.com/artikel/alat-pencernaan-manusia-ternyata-tak-hanya-lambung-dan-usus> di akses pada tanggal 4 oktober 2021
- <https://kumparan.com/berita-update/pengertian-seni-lukis-fungsi-jenis-dan-unsurnya-1vdtNhv9i0r> di akses pada tanggal 4 oktober 2021

H. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Awal	1. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru menyiapkan peserta didik kemudian meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru melakukan apersepsi Guru mengulang materi tentang puisi. “Pagi anak-anak!”, sebelum kita memulai pembelajaran hari ini - “Siapa yang masih ingat tentang materi pembelajaran kita yang lalu?” - “ada yang tau apa pengertian dongeng?” 5. Motivasi - Guru merangsang pola pikir peserta didik dengan menyinggung sedikit materi pembelajaran yang akan di lakukan. “ hari ini kita belajar tentang apa?” Kemudian guru menyebutkan tema yang akan di belajarkan yaitu tentang: “<i>Makanan Sehat</i>” - Guru menjelaskan motivasi/tujuan pembelajaran kepada peserta didik. “Ada yang tau mengapa kita	10 Menit

		harus makan makanan yang sehat??" "kita harus makan makanan yang sehat, karena ketika kita makan makanan yang sehat itu bisa membantu melancarkan organ pencernaan pada manusia.	
2.	Kegiatan Inti 1. Menyiapkan skenario pembelajaran. 2. Pembagian kelompok 3. Mempelajari skenario. 4. Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.	1. Guru menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. Dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. (mengamati). 2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum paham. (menanya) 3. Guru menyiapkan amplop warna yang berisi naskah iklan. 4. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen 3-4 orang. (mengasosiasi) 5. Perwakilan kelompok diminta maju kedepan untuk mengambil amplop yang berisi skenario pembelajaran. 6. Peserta didik dalam kelompok diminta untuk mempelajari skenario naskah iklan yang ada dalam amplop yang telah dibagikan. (menalar) 7. Guru menjelaskan permainan drama dengan materi yang dipelajari dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. (mengamati) 8. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang	50 Menit

	5. Mempresentasikan skenario drama. 6. Kelompok lain mengamati skenario kelompok yang sedang maju. 7. Memberikan lembar LKPD 8. Kesimpulan 9. Evaluasi	belum dipahami. (menanya) 9. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berlatih sebelum memainkan perannya masing-masing. 10. Setiap kelompok diminta maju kedepan secara bergiliran untuk bermain peran. (mengkomunikasikan) 11. Guru meminta semua kelompok untuk mengamati skenario yang sedang maju. Dan masing-masing kelompok mengamatinya. (mengamati) 12. Guru menjelaskan sekilas tentang karya seni rupa. Dan peserta didik mendengarkannya. 13. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. (menanya) 14. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik serta memberi pengarahan. (mengasosiasikan) 15. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. (mengkomunikasikan) 16. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya dan guru memberi penguatan. (mengkomunikasikan) 17. Guru membagikan soal evaluasi.	
3.	Penutup	1. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan “apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?”. 2. Guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa agar memiliki	10 Menit

		ketertarikan dalam pembelajaran. 3. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengakhiri dengan mengucapkan salam.	
--	--	---	--

I. Penilaian

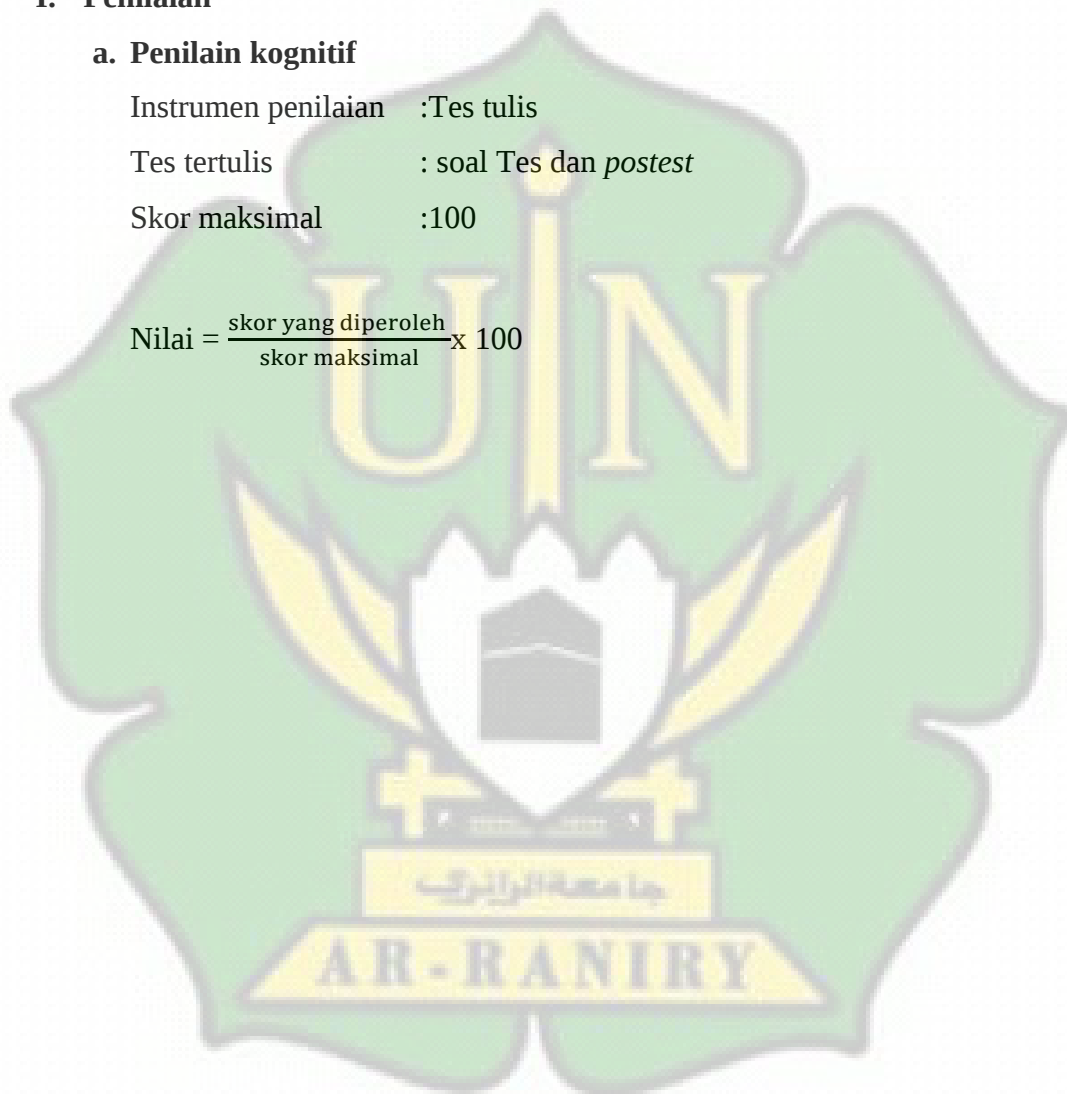
a. Penilaian kognitif

Instrumen penilaian : Tes tulis

Tes tertulis : soal Tes dan *posttest*

Skor maksimal : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$



Lampiran 10

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
(SIKLUS II)

Nama kelompok :

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk!

1. Bacalah teks naskah iklan berikut!
2. Diskusikanlah bersama kelompokmu siapa yang akan menjadi tokoh yang diperankan!
3. Kemudian mainkan peran pada naskah iklan “Buah Naga Impor” dengan teman kelompokmu di depan kelas!

“Buah Naga Impor”

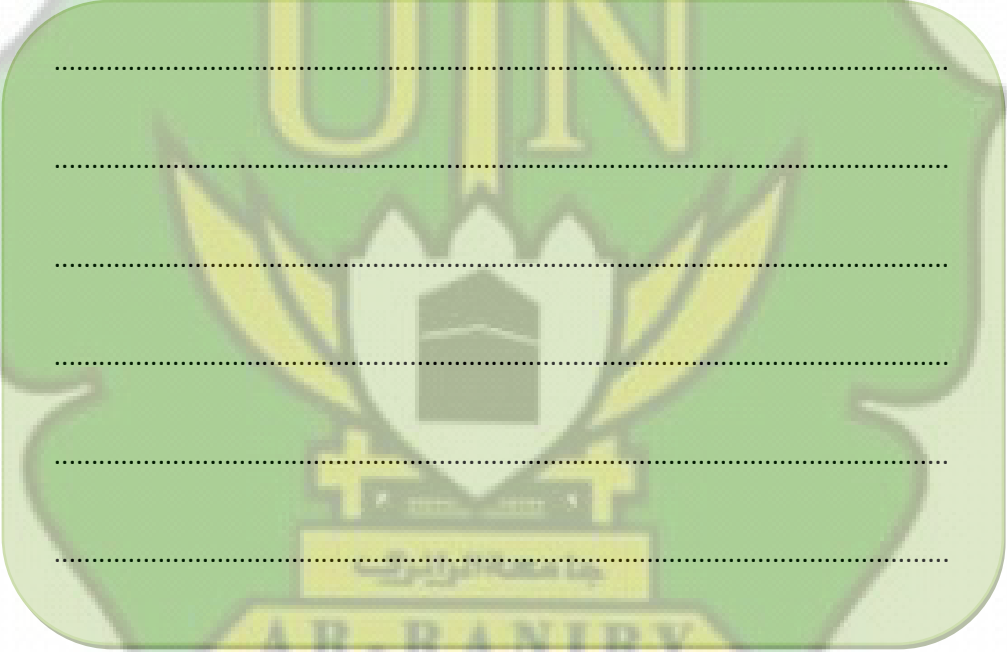
- Siswa 1 : “Lihat apa yang kubawa!”
- Siswa 2 : “Wah, buah apa itu? Mengapa warnanya ungu agak kemerahan?”
- Siswa 1 : “Ini buah naga impor, lho! Tak ada duanya. Kalau buah naga lokal itu warnanya putih, sementara ini warnanya unik sekali.”
- Siswa 3 : “Oh, buah naga, ya? Aku juga suka membeli buah naga. Akan tetapi, aku membeli buah naga hasil petani lokal saja. Manfaat dan rasanya juga sama. Harganya juga jauh lebih murah. Sekalipun warnanya berbeda, bukankah itu tidak memengaruhi manfaatnya?”
- Siswa 2 : “Iya. Kalau kata ayahku, buah produksi petani lokal itu lebih segar sebab jalur distribusinya lebih pendek. Berbeda dengan buah impor yang membutuhkan banyak pengawet sebab jalur

distribusinya lebih panjang. Jadi, selain produksi petani lokal lebih aman untuk dikonsumsi, kita juga turut membantu memberdayakan petani lokal kita.”

Siswa 1 : “Oh, begitu, ya. Aku jadi mengerti sekarang. Aku akan memberitahu ayah dan ibuku juga untuk membeli produk buah lokal mulai dari sekarang.”

III. Diskusikan bersama kelompokmu dan kerjakan latihan di bawah ini dengan benar!

Tulislah keunggulan yang terdapat pada iklan di atas!



.....

.....

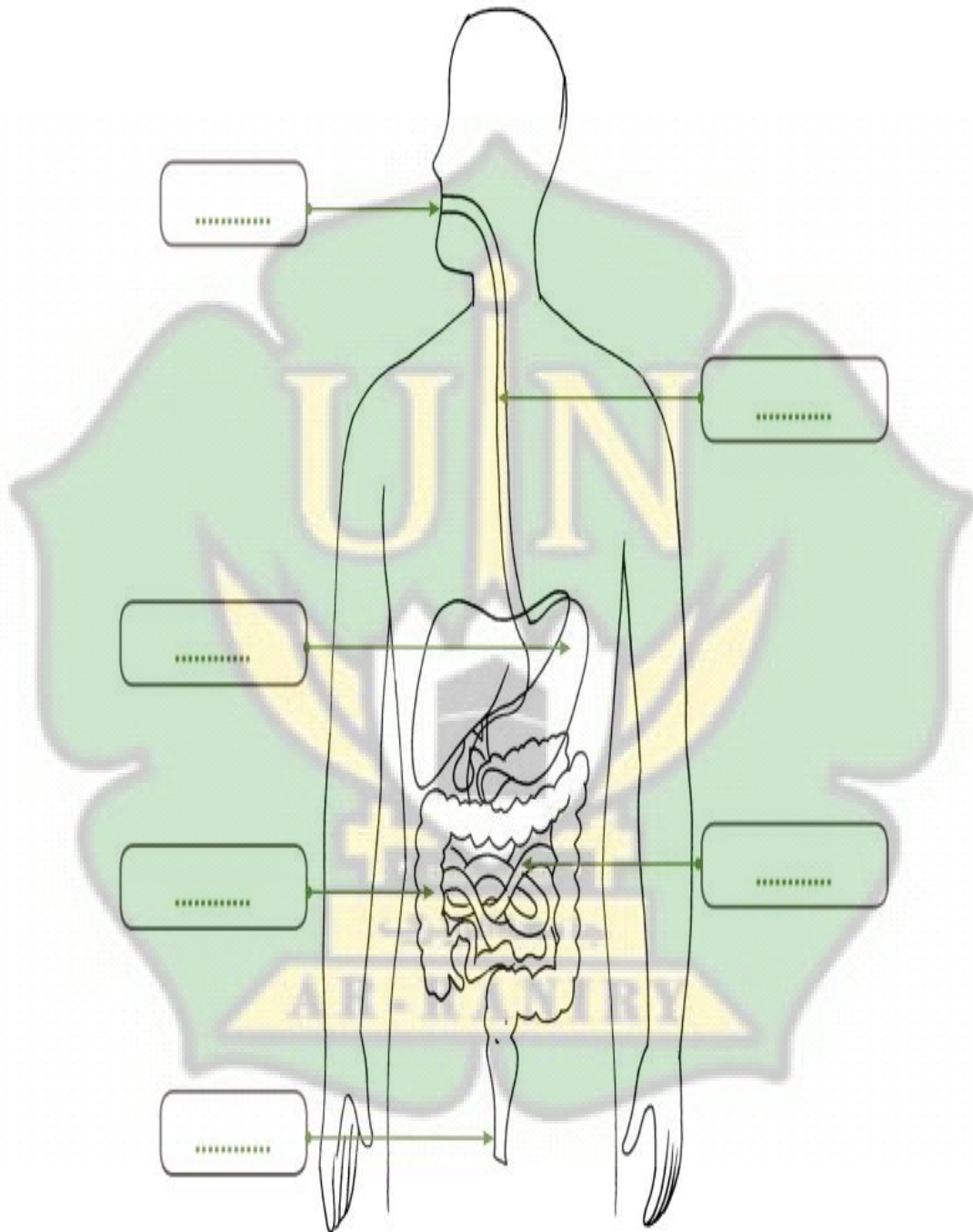
.....

.....

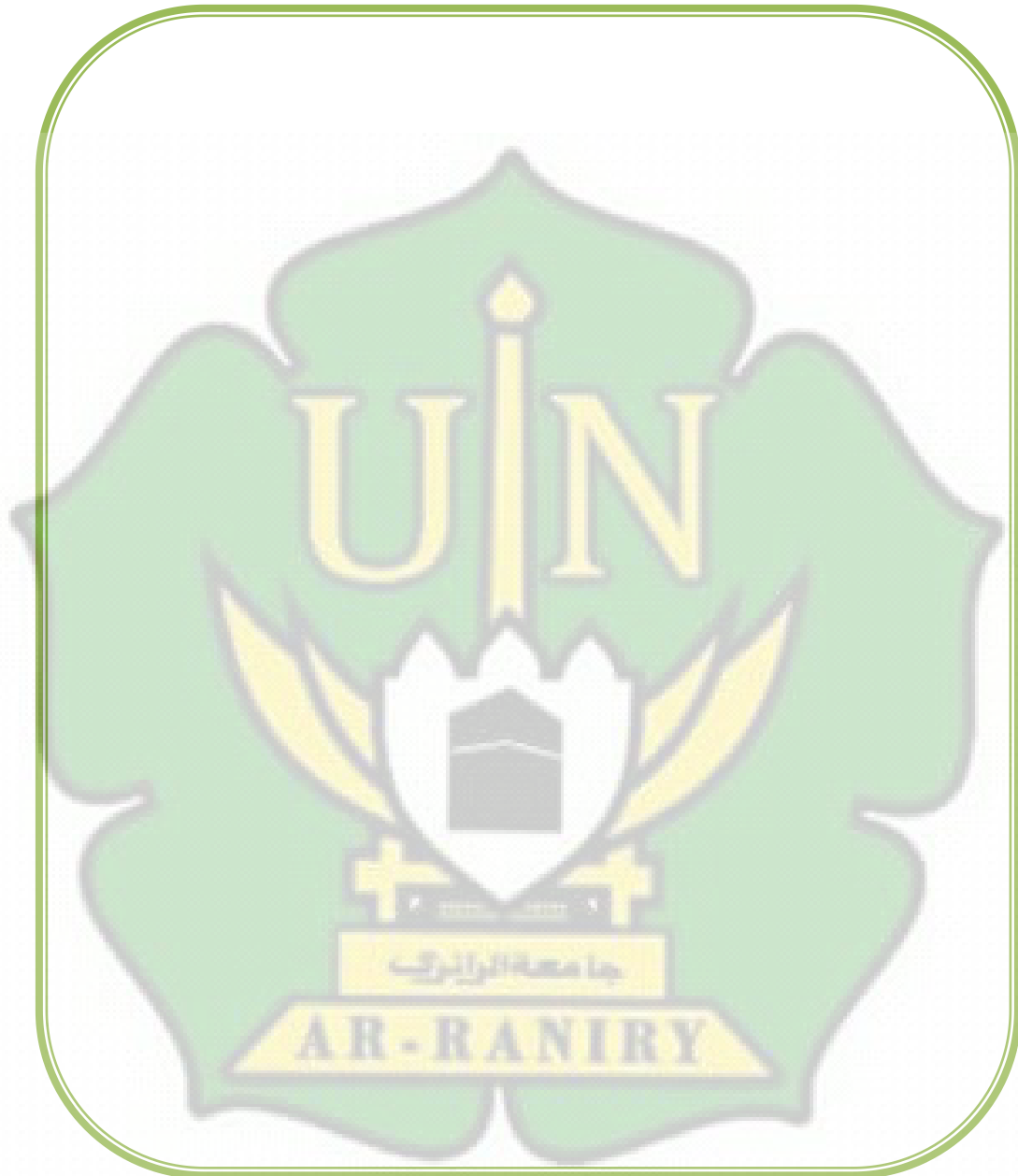
.....

.....

IV. Tuliskan organ pencernaan pada manusia dan fungsinya sesuai dengan gambar bagan di bawah ini!



V. Buatlah sebuah karya lukis yang kamu sukai seindah mungkin!



Lampiran 11**Soal Test (SIKLUS II)****Nama :****Kelas :****A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C Atau D sesuai dengan Jawaban Yang Kalian Anggap Paling Benar!**

Bacalah teks iklan berikut ini!

Cintai hidupmu!! Pilih makananmu!!

Makanan sehat adalah kunci hidup sehat 4 sehat 5 sempurna.

Makanan berkarbohidrat :sumber energi untuk memulihkan harimu

Lauk pauk mengandung protein :Amunisi pembentukan sel baru dan sel yang rusak.

Sayur :sumber serta yang baik untuk menjaga pencernaan agar tetap lancar.

Buah :bekal vitamin dan mineral yang baik sebagai penangkal radikal bebas, dan menjaga kulit kamu tetap bercahaya.

Susu :sumber kalsium yang menjaga tulang dan gigi kamu tetap kuat dan sehat.

Ubah pola hidupmu karena sehat itu

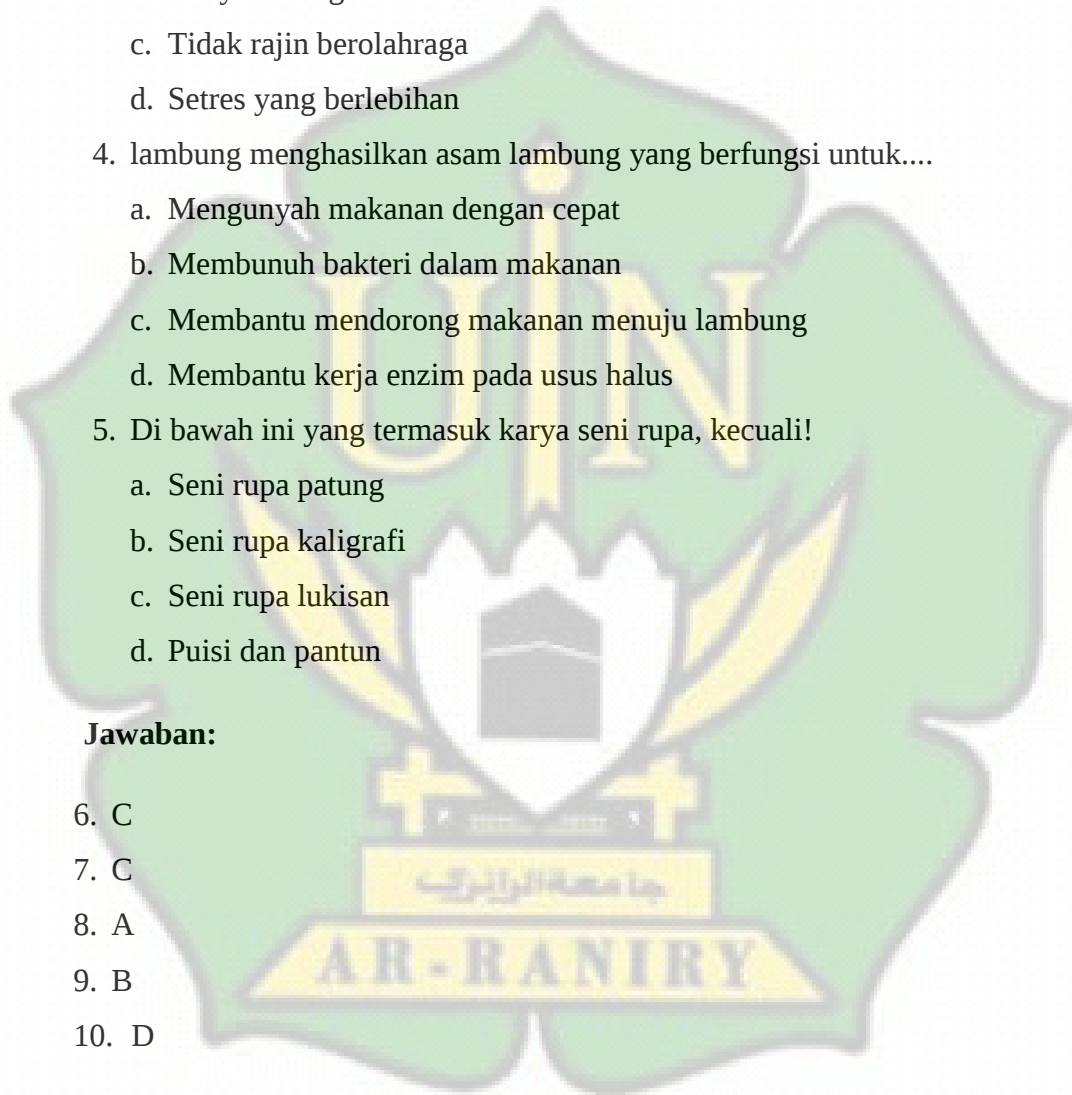
Harga mati dan mahal gak boleh di tawar!

1. Apa keunggulan dari teks iklan di atas!
 - a. Dapat menggemukan badan
 - b. Menimbulkan penyakit pada organ pencernaan manusia.
 - c. Membantu melancarkan organ pencernaan pada manusia
 - d. Melancarkan organ pada pernapasan pada manusia
2. Satu kalimat yang berisi kelebihan produk barang atau jasa yang ada di dalam iklan disebut.....iklan.
 - a. Isi
 - b. Judul

- c. Keunggulan
 - d. Kelemahan
3. Bagaimana cara memelihara organ pencernaan pada manusia?...
- a. Makan yang teratur
 - b. Banyak mengonsumsi obat
 - c. Tidak rajin berolahraga
 - d. Setres yang berlebihan
4. lambung menghasilkan asam lambung yang berfungsi untuk....
- a. Mengunyah makanan dengan cepat
 - b. Membunuh bakteri dalam makanan
 - c. Membantu mendorong makanan menuju lambung
 - d. Membantu kerja enzim pada usus halus
5. Di bawah ini yang termasuk karya seni rupa, kecuali!
- a. Seni rupa patung
 - b. Seni rupa kaligrafi
 - c. Seni rupa lukisan
 - d. Puisi dan pantun

Jawaban:

- 6. C
- 7. C
- 8. A
- 9. B
- 10. D



Lampiran 12

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS II)**

Nama Sekolah : MIN 10 BENER MERIAH
Kelas/semester : V/1
Tema : 2/ Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Pembelajaran : 2
Nama Pengamat : Narwan S.Pd. I
Hari/tanggal : Sabtu, 23 Oktober 2021

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berikanlah tanda silang (X) pada kolom nilai di bawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Tidak baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Baik sekali
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pendahuluan a. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar 1. Tidak mampu dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar. 2. Kurang mampu dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar. 3. Baik dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar. 4. Baik sekali dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa belajar. b. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa 1. Tidak mampu dalam mengecek kehadiran siswa. 2. Kurang mampu dalam mengecek kehadiran siswa. 3. Baik dalam mengecek kehadiran siswa. 4. Baik sekali dalam mengecek kehadiran siswa. c. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan) materi saat ini dengan materi sebelumnya 1. Tidak mampu dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 2. Kurang mampu dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 3. Baik dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 4. Baik sekali dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. d. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/	4 3 3

	menyampaikan tujuan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Baik dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Baik sekali dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran	3
2	Inti a. Kemampuan guru dalam menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 1. Tidak mampu dalam menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 3. Baik dalam menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 4. Baik sekali dalam menjelaskan fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. b. Kemampuan guru dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan tentang iklan 1. Tidak mampu dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan. 2. Kurang mampu dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan. 3. Baik dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan. 4. Baik sekali dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan iklan.	3

	c. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar siswa 1. Tidak mampu dalam membagi kelompok belajar siswa. 2. Kurang mampu membagi kelompok belajar siswa. 3. Baik dalam membagi kelompok belajar siswa. 4. Baik sekali dalam membagi kelompok siswa. d. Kemampuan guru dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar 1. Tidak mampu dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. 3. Baik dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. 4. Baik sekali dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. e. Kemampuan guru dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas 1. Tidak mampu dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. 2. Kurang mampu dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. 3. Baik dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. 4. Baikn sekali dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. f. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperanklan pada setiap kelompok	3 3 4
--	---	----------------------------

	1. Tidak mampu dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan pada setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan pada setiap kelompok. 3. Baik dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan pada setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan pada setiap kelompok. g. Kemampuan guru dalam menjelaskan karya seni rupa 1. Tidak mampu dalam menjelaskan karya seni rupa. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan karya seni rupa. 3. Baik dalam menjelaskan karya seni rupa. 4. Baik sekali dalam menjelaskan karya seni rupa. h. Kemampuan guru dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok 1. Tidak mampu dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. 2. Kurang mampu dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. 3. Baik dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. 4. Baik sekali dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. i. Kemampuan guru mengevaluasi hasil belajar siswa 1. Tidak mampu dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.	3 3 3
--	--	----------------------------

	do'a.	
	2. Kurang mampu dalam dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a.	
	3. Baik dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a.	3
	4. Baik sekali dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a.	

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

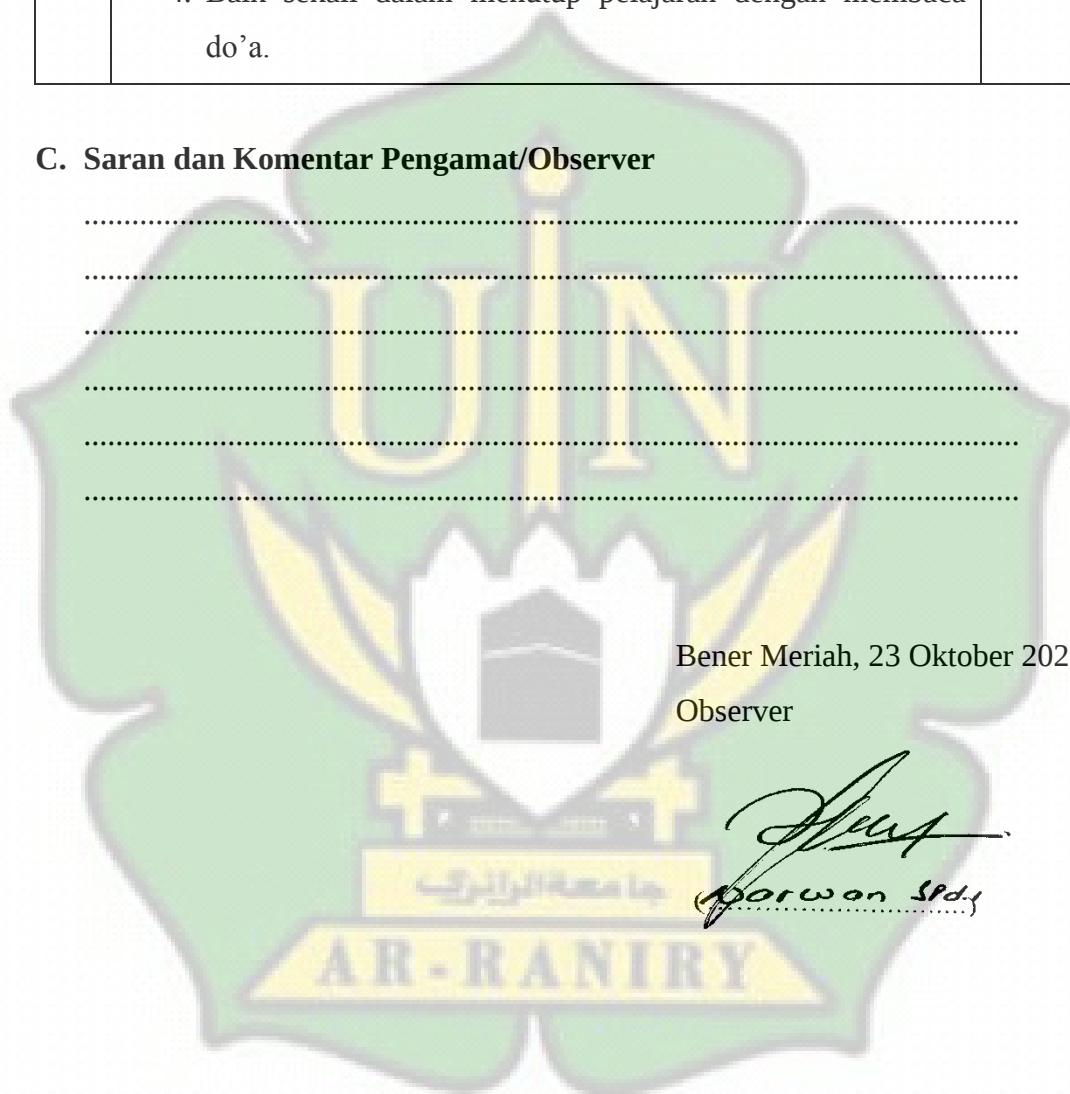
.....

.....

Bener Meriah, 23 Oktober 2021

Observer


Dorwan Spdy



Lampiran 13

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS II)**

Nama Sekolah : MIN 10 BENER MERIAH
Kelas/semester : V/1
Tema : 3/ Makanan Sehat
Materi pokok : Pentingnya Menjaga Asupan Makanan
Pembelajaran : 2
Nama Pengamat : Narwan S.Pd. I
Hari/tanggal : Sabtu, 23 Oktober 2021

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing*, yang diperhatikan adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berikanlah tanda silang (X) pada kolom nilai di bawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Tidak baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Baik sekali
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pendahuluan a. Kemampuan siswa dalam menjawab salam dan membaca doa belajar 1. Tidak mampu dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 2. Kurang mampu dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 3. Baik dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 4. Baik sekali dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. b. Kemampuan siswa dalam menanggapi absensi kelas 1. Tidak mampu dalam menanggapi absensi kelas. 2. Kurang mampu dalam menanggapi absensi kelas. 3. Baik dalam menanggapi absensi kelas. 4. Baik sekali dalam menanggapi absensi kelas. c. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru 1. Tidak mampu dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 2. Kurang mampu dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 3. Baik dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 4. Baik sekali dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan menganggapi	4 3 2

	motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Baik dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran.	3
2	Inti a. Kemampuan siswa dalam memahami dan menganggapi materi tentang fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia 1. Tidak mampu dalam memahami dan menanggapi materi tentang fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 2. Kurang mampu dalam memahami dan menanggapi materi tentang fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 3. Baik dalam memahami dalam memahami dan menanggapi materi tentang fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. 4. Baik sekali dalam memahami dan menanggapi materi tentang fungsi dan cara memelihara organ pencernaan pada manusia. b. Kemampuan siswa dalam memahami skenario naskah iklan dan memahami tentang iklan elektronik 1. Tidak mampu dalam memahami skenario naskah iklan dan memahami tentang iklan elektronik. 2. Kurang mampu dalam memahami skenario naskah iklan dan memahami tentang iklan elektronik.	3

	3. Baik dalam memahami skenario naskah iklan dan memahami tentang iklan elektronik. 4. Baik sekali dalam memahami skenario naskah iklan dan memahami tentang iklan elektronik. c. kemampuan siswa dalam menanggapi pembagian kelompok pembelajaran 1. Tidak mampu dalam menanggapi pembagian kelompok pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam menanggapi pembagian kelompok pembelajaran. 3. Baik dalam menanggapi pembagian kelompok pembelajaran. 4. Baik sekali dalam menanggapi pembagian kelompok pembelajaran. d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 3. Baik dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. e. Kemampuan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan 1. Tidak mampu dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 2. Kurang mampu dalam memerankan setiap tokoh yang ada	3 4 3
--	--	----------------------------

	dalam skenario naskah iklan. 3. Baik dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 4. Baik sekali dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan.	3
	f. Kemampuan siswa dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 3. Baik dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok.	3
	g. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang karya seni rupa 1. Tidak mampu dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang karya seni rupa. 2. Kurang mampu dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang karya seni rupa. 3. Baik dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang karya seni rupa. 4. Baik sekali dalam memahami dan menanggapi penjelasan tentang karya seni rupa.	2
	h. Kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas 1. Tidak mampu dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.	

	2. Kurang mampu dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.. 3. Baik dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.. 4. Baik sekali dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.. i. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi 1. Tidak mampu dalam mengerjakan soal evaluasi. 2. Kurang mampu dalam mengerjakan soal evaluasi. 3. Baik dalam mengerjakan soal evaluasi. 4. Baik sekali dalam mengerjakan soal evaluasi.	3 3
3	Penutup a. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran 1. Tidak mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 3. Baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran. 4. Baik sekali dalam menyimpulkan materi pembelajaran. b. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi 1. Tidak mampu dalam menanggapi refleksi. 2. Kurang mampu dalam dalam menanggapi refleksi. 3. Baik dalam menanggapi refleksi. 4. Baik sekali dalam menanggapi refleksi. c. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami motivasi 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan memahami	3 3

	motivasi. 3. Baik dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan memahami motivasi. d. Kemampuan siswa dalam membaca do'a di akhir pertemuan 1. Tidak mampu dalam membaca do'a di akhir pertemuan. 2. Kurang mampu dalam membaca do'a diakhir pertemuan. 3. Baik dalam membaca do'a diakhir pertemuan. 4. Baik sekali dalam membaca do'a diakhir pertemuan.	3 3
--	---	-------------------

C. Saran dan Komentor Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bener Meriah, 23 Oktober 2021

Observer

[Signature]
 Horwan Spd.

Lampiran 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(SIKLUS III)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah

Kelas / Semester : V/I (Satu)

Tema : 3/ Makanan Sehat

Sub Tema : 2/ Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 70 menit

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti
1.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya
2.	Memiliki prilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
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 sekolah.
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menyebutkan ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang baik. 3.4.1 Menjelaskan iklan elektronik yang memenuhi kriteria yang baik.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.	4.4.1 Memainkan peran yang di dapat dari iklan tentang keragaman budaya daerah.

Ppkn

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat.
4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosisal budaya masyarakat.	4.3.1 Menceritakan pentingnya nilai kebersamaan dalam keanekaragaman budaya.

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.3 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan.	3.3.1 Menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial.	4.2.1 Membuat contoh pembangunan sosial budaya di daerah sekitar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar iklan elektronik mampu menyebutkan ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang baik dan benar.
2. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang baik dan benar.
3. Setelah membaca contoh iklan elektronik peserta didik mampu memainkan peran yang di dapat dari iklan tentang keragaman budaya daerah.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat dengan baik dan benar.
5. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menceritakan pentingnya nilai kebersamaan dalam keanekaragaman budaya dengan baik dan benar.
6. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia dengan baik dan benar.

7. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru peserta didik mampu membuat contoh pembangunan sosial budaya di daerah sekitar.

D. Materi

- Keberagaman sosial budaya
- Ciri-ciri iklan yang baik dan memenuhi kriteria.
- Pembangunan sosial budaya di Indonesia

E. Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Role Playing*
- Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi dan penugasan.

F. Media Pembelajaran

- Amplop warna
- Teks naskah iklan
- Gambar

G. Sumber belajar

- Buku Guru Tema 3 “*Makanan Sehat*” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
- Buku Siswa Tema 2 “*Menyayangi Tumbuhan dan Hewan*” Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
- Internet
- <https://learn.sdmupat.sch.id/wp-content/uploads/2020/10/T3-SUB-3-PART-1.pdf> di akses pada tanggal 4 oktober 2021

- <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/24/143000869/manfaat-dari-pembangunan-sosial-budaya-lain-bagi-masyarakat-setempat#:~:text=Secara%20garis%20besar%2C%20pembangunan%20sial,berbagai%20usaha%20pembangunan%20dan%20perubahan.> di akses pada tanggal 4 oktober 2021

H. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
1.	Kegiatan Awal	1. Guru masuk kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru menyiapkan peserta didik kemudian meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru melakukan apersepsi Guru mengulang materi tentang puisi. “Pagi anak-anak!”, sebelum kita memulai pembelajaran hari ini - “Siapa yang masih ingat tentang materi pembelajaran kita yang lalu?” - “ada yang tau apa pengertian iklan?” 5. Motivasi - Guru merangsang pola pikir peserta didik dengan menyinggung sedikit materi pembelajaran yang akan di lakukan. “ hari ini kita belajar tentang apa?”	10 Menit

		(mengasosiasi)
3. Mempelajari skenario.		7. Perwakilan kelompok diminta maju kedepan untuk mengambil amplop yang berisi naskah iklan.
4. Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.		8. Peserta didik dalam kelompok diminta untuk mempelajari naskah iklan yang ada dalam amplop yang telah dibagikan. (menalar)
		9. Guru menjelaskan permainan peran dengan materi yang dipelajari dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. (mengamati)
		10. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami. (menanya)
		11. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk melatih drama sebelum memainkan perannya masing-masing.
5. Mempresentasikan skenario drama.		12. Guru memanggil setiap kelompok maju kedepan secara bergiliran untuk bermain peran. (mengkomunikasikan)
6. Kelompok lain mengamati skenario kelompok yang sedang maju.		13. Guru meminta semua kelompok untuk mengamati skenario yang sedang maju. Dan masing-masing kelompok mengamatinya. (mengamati)
		14. Guru menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia. Dan peserta didik mendengarkannya.
		15. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum paham. (menanya)
7. Memberikan lembar LKPD		16. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik serta memberi pengarahan. (mengasosiasikan)

	8. Kesimpulan	17. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. (mengkomunikasikan) .	
	9. Evaluasi	18. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya dan guru memberi penguatan. (mengkomunikasikan)	
		19. Guru membagikan soal evaluasi.	
3.	Penutup	1. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran kemudian guru memberi penguatan. 2. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan “apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?”. 3. Guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa agar memiliki ketertarikan dalam pembelajaran. 4. Guru menutup pelajaran dengan doa dan mengakhiri dengan mengucapkan salam.	10 Menit

I. Penilaian

b. Penilaian kognitif

Instrumen penilaian : Tes tulis

Tes tertulis : soal tes dan *protest*

Skor maksimal : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 15

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
(SIKLUS III)

Nama kelompok :

Anggota :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk!

- 1. Bacalah teks naskah iklan berikut!**
- 2. Diskusikanlah bersama kelompokmu siapa yang akan menjadi tokoh yang diperankan!**
- 3. Kemudian mainkan peran pada naskah iklan “keberagaman makanan khas di beberapa daerah” dengan teman kelompokmu di depan kelas!**

“Keragaman Makanan khas di Beberapa Daerah”

5 orang siswa berada dikantin saat istirahat, mereka adalah Andika, Bayu, Adit, Rahmad, dan yusuf. Mereka sedang membicarakan mengenai tugas kelompok membuat makanan khas daerah.

Adit : Sebaiknya kita membuat makanan khas dari daerah mana ?

Andika : Kalau makanan khas dari jakarta bagaimana ?

Adit : boleh juga, saran dari yang lain ?

Yusuf : makanan khas dari Sumatera barat aja kita buat yaitu rendang.

Adit : Kalau menurut rahmad dan bayu makanan dari mana ?

Bayu : kalau menurut ku, kita membuat makanan khas dari Riau saja.

Rahmad : Makanan khas dari Palembang aja kita buat.

Adit : Baiklah, makanan khas daerah itu banyak sekali macamnya, jadi makanan yang kita buat hanya satu, kalau kita buat makanan khas soto bandung dari jawa barat bagaimana ?

Bayu dan andika: Setuju (bersamaan)

Yusuf : Baiklah, aku juga setuju dengan idemu.

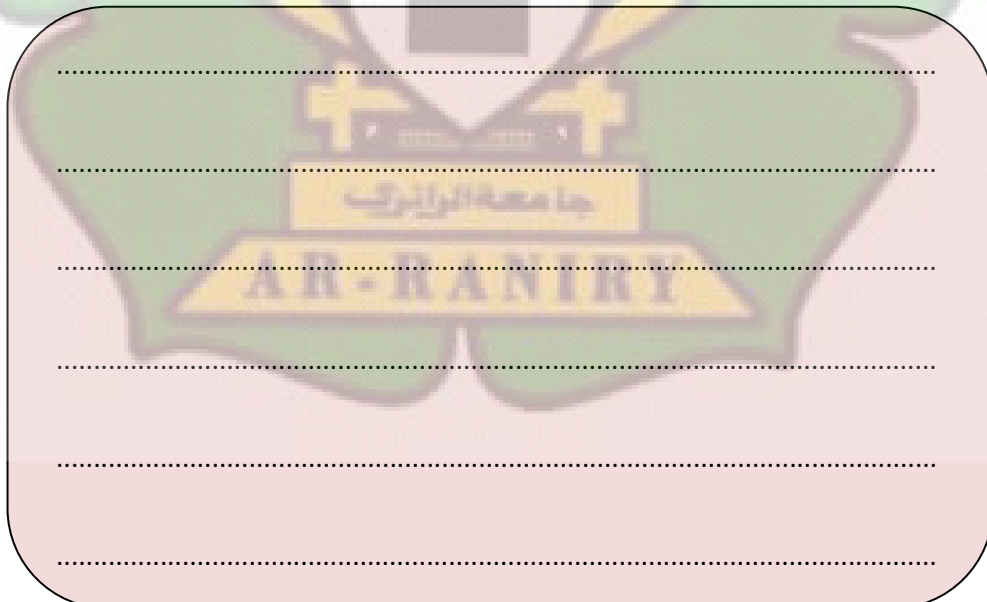
Rahmad : yaudah jika kalian setuju, aku juga setuju.

Adit :Oke, baiklah teman teman, sekarang kita bagi tugas untuk bahan dan alat untuk membuat makanan khas tersebut, tugas ku dan yusuf adalah mencari bahan dipasar, tugas dari bayu dan andika adalah membawa alat, dan tugasmu rahmad membuat print tentang makanan khas jawa barat yaitu soto bandung.

Teman teman : Baiklah, oke siap

Keesokan harinya mereka membuat soto bandung dan menjelaskan tentang makanan tersebut dan akhirnya tugas mereka selesai.

I. Apakah iklan di atas sudah memenuhi ciri-ciri kriteria yang baik? Jelaskan!



II. Diskusikan bersama kelompokmu dan kerjakan latihan di bawah ini dengan benar!

Buatlah contoh pembangunan sosial budaya di daerah sekitar!



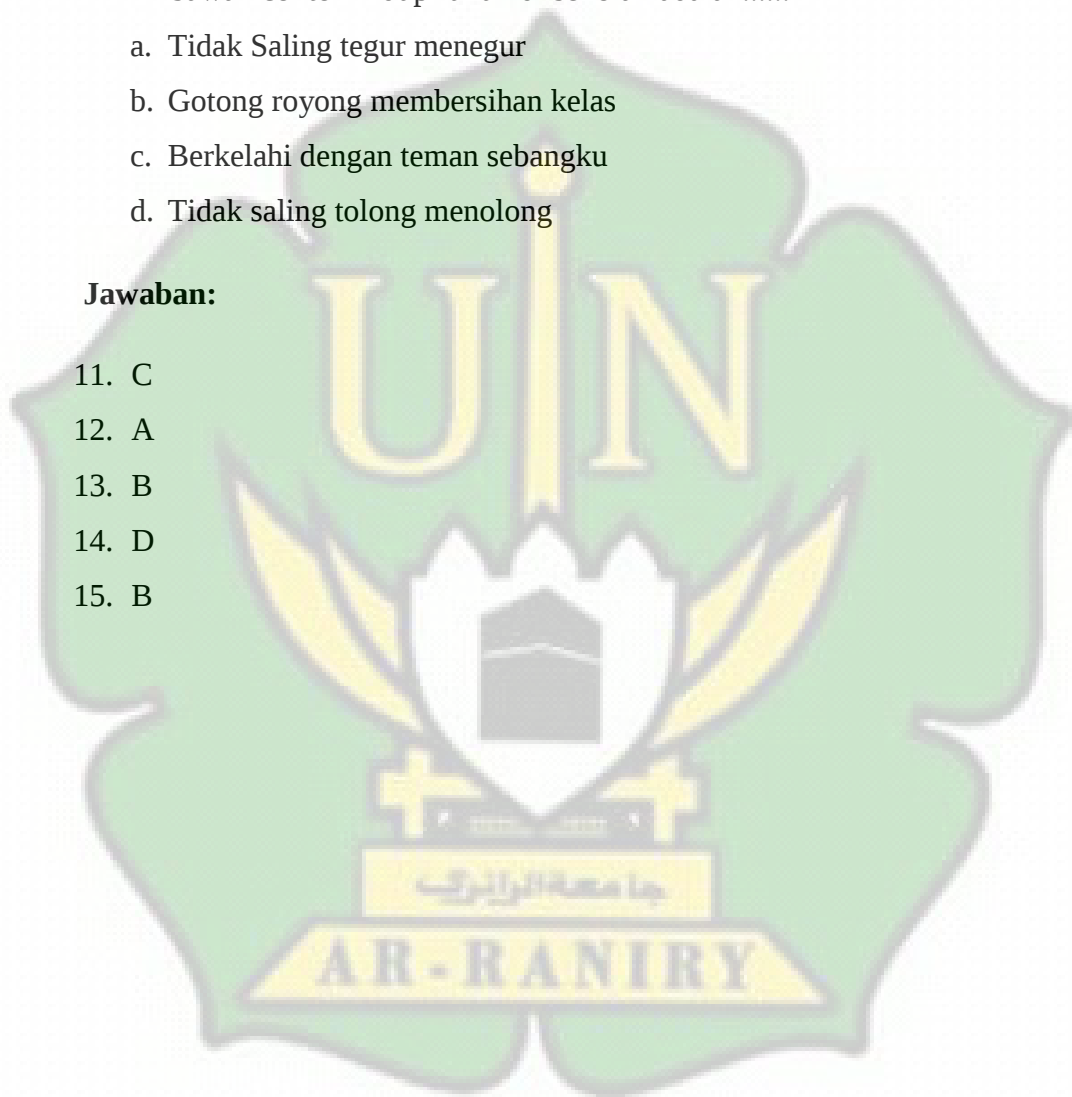
Lampiran 16**Soal Tes (SIKLUS III)****Nama :****Kelas :****A. Berilah Tanda Silang (X) pada Huruf A, B, C Atau D sesuai dengan Jawaban Yang Kalian Anggap Paling Benar!**

1. Apakah ciri-ciri iklan yang memiliki kriteria yang benar?...
 - a. Menggunakan Kata-kata yang rumit
 - b. Tidak menarik perhatian pelanggan
 - c. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami
 - d. Tidak memiliki sasaran yang tepat/jelas
2. Salah satu ciri-ciri iklan adalah bersifat mengajak dan membujuk. sifat mengajak yang bertujuan untuk.....
 - a. Menarik Perhatian masyarakat atau konsumen
 - b. Memaksa-maksa konsumen untuk membeli
 - c. Meminta konsumen agar tidak membeli produk
 - d. Agar dapat menerangkan produk yang ditawarkan
3. Indonesia memiliki keragaman bahasa daerah, tetapi tetapo memiliki bahasa nasional sebagai bahasa persatuan. Bahasa persatuan tersebut digunakan sebagai bahasa pergaulan, di sekolah, dan di instansi resmi lainnya. Bahasa yang dimaksud adalah...
 - a. Melayu
 - b. Indonesia
 - c. Jawa
 - d. Sunda
4. Salah satu bentuk-bentuk keragaman budaya yaitu pakaian tradisional. Apakah pakaian adat yang digunakan suku gayo?...
 - a. Sungket

- b. Batik
 - c. Ules
 - d. Kerawang
5. Hidup rukun merupakan salah satu pembangunan sosial budaya.
Di bawah contoh hidup rukun di sekolah adalah.....
- a. Tidak Saling tegur menegur
 - b. Gotong royong membersihkan kelas
 - c. Berkelahi dengan teman sebangku
 - d. Tidak saling tolong menolong

Jawaban:

- 11. C
- 12. A
- 13. B
- 14. D
- 15. B



Lampiran 17

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU
(SIKLUS III)**

Nama Sekolah : MIN 10 BENER MERIAH
Kelas/semester : V/1
Tema : 3/ Makanan Sehat
Materi pokok : Keberagaman Budaya
Pembelajaran : 3
Nama Pengamat : Narwan S.Pd. I
Hari/tanggal : Senin, 25 Oktober 2021

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berikanlah tanda silang (X) pada kolom nilai di bawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Tidak baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Baik sekali
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pendahuluan a. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa belajar 1. Tidak mampu dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa belajar. 2. Kurang mampu dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa belajar. 3. Baik dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa belajar. 4. Baik sekali dalam mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa belajar. b. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran siswa 1. Tidak mampu dalam mengecek kehadiran siswa. 2. Kurang mampu dalam mengecek kehadiran siswa. 3. Baik dalam mengecek kehadiran siswa. 4. Baik sekali dalam mengecek kehadiran siswa. c. Kemampuan guru memberikan apersepsi (menghubungkan) materi saat ini dengan materi sebelumnya 1. Tidak mampu dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 2. Kurang mampu dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 3. baik dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. 4. Baik sekali dalam menghubungkan materi saat ini dengan materi sebelumnya. d. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/	4 4 3

	menyampaikan tujuan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran 3. Baik dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Baik sekali dalam memberikan motivasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran	4
2	Inti a. Kemampuan guru dalam menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat 1. Tidak mampu dalam menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. 3. Baik dalam menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. 4. Baik sekali dalam menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. b. Kemampuan guru dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan ciri-ciri iklan 1. Tidak mampu dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang baik. 2. Kurang mampu dalam menyiapkan skenario dan menjelaskan ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang baik. 3. Baik dalam ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang	3

	baik. 4. Baik sekali ciri-ciri iklan yang memenuhi kriteria yang baik. c. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar siswa 1. Tidak mampu dalam membagi kelompok belajar peserta didik. 2. Kurang mampu membagi kelompok belajar peserta didik. 3. Baik dalam membagi kelompok belajar peserta didik. 4. Baik sekali dalam membagi kelompok belajar peserta didik. d. Kemampuan guru dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar 1. Tidak mampu dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. 3. Baik dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. 4. Baik sekali dalam menjelaskan permainan drama dan membimbing setiap kelompok belajar. e. Kemampuan guru dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran di depan kelas 1. Tidak mampu dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. 2. Kurang mampu dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. 3. Baik dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas.	4
--	--	---

	4. Baik sekali dalam memanggil siswa pada setiap kelompok untuk bermain peran didepan kelas. f. Kemampuan guru dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 3. Baik dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam mengarahkan siswa untuk mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. g. Kemampuan guru dalam menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia 1. Tidak mampu dalam menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia. 2. Kurang mampu dalam menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia. 3. Baik dalam menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia. 4. Baik sekali dalam menjelaskan pembangunan sosial budaya di Indonesia. h. Kemampuan guru dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja pada setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja	
--	--	--

	pada setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja pada setiap kelompok. 3. Baik dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja pada setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam membagikan LKPD serta mengarahkan siswa dalam mempresentasikan hasil kerja pada setiap kelompok. i. Kemampuan guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar 1. Tidak mampu dalam mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar. 2. Kurang mampu dalam mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar. 3. Baik dalam mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar. 4. Baik sekali dalam mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok belajar.	
3	Penutup a. Kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan 1. Tidak mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan. 2. Kurang mampu dalam dalam menyimpulkan materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan.	

	3. Baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan. 4. Baik sekali dalam menyimpulkan materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam memberi penguatan. b. Kemampuan guru melakukan refleksi 1. Tidak mampu dalam melakukan refleksi. 2. Kurang mampu dalam dalam melakukan refleksi. 3. Baik dalam melakukan refleksi. 4. Baik sekali dalam melakukan refleksi. c. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi 1. Tidak mampu dalam melakukan motivasi. 2. Kurang mampu dalam dalam melakukan motivasi. 3. Baik dalam melakukan motivasi. 4. Baik sekali melakukan motivasi d. Kemampuan guru dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a 1. Tidak mampu dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a. 2. Kurang mampu dalam dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a. 3. baik dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a. 4. Baik sekali dalam menutup pelajaran dengan membaca do'a.	4 4 3 4
--	--	-------------------------------------

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

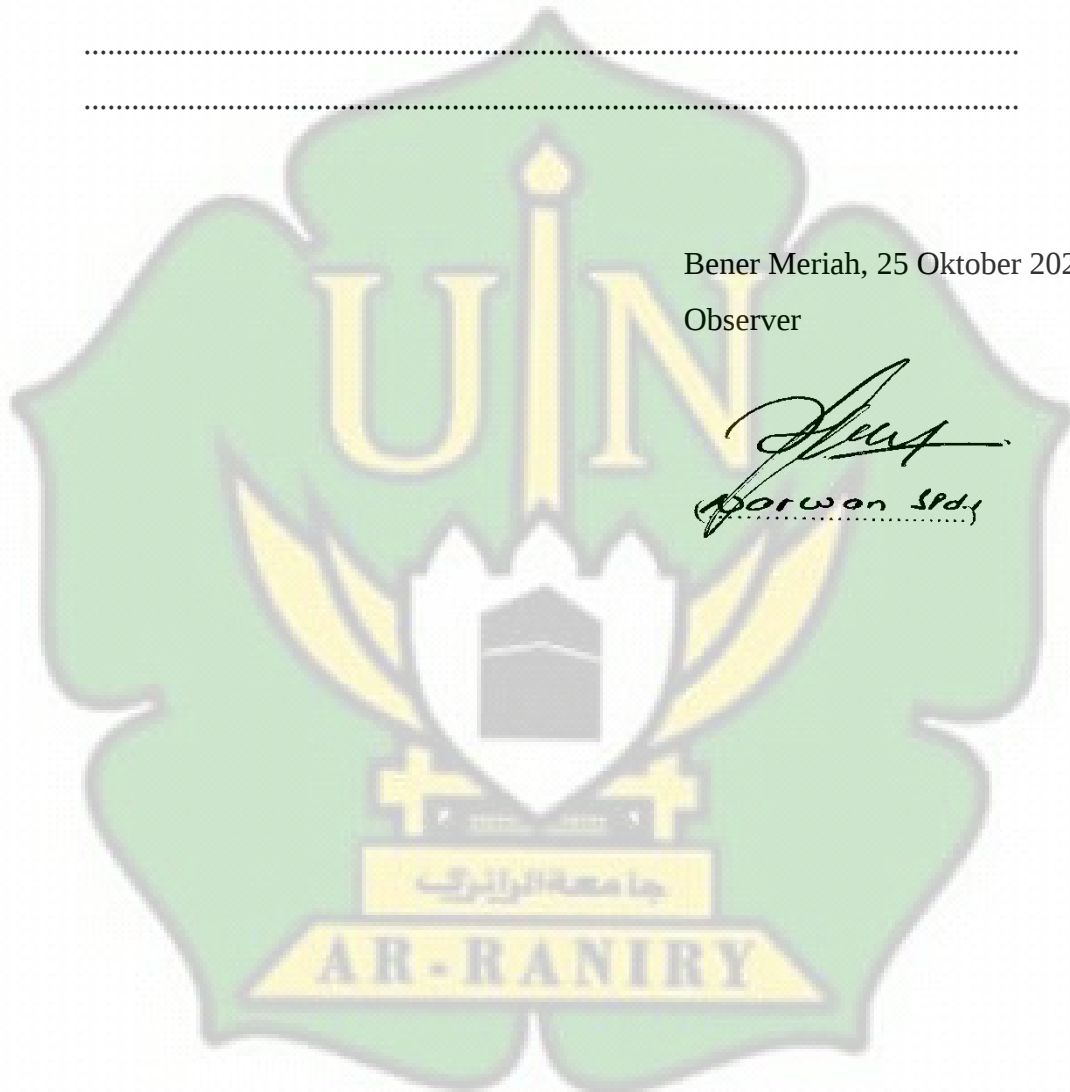
.....

.....

Bener Meriah, 25 Oktober 2021

Observer


Dorwan Spdy



Lampiran 18

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
(SIKLUS III)**

Nama Sekolah : MIN 10 BENER MERIAH
Kelas/semester : V/1
Tema : 3/ Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Materi pokok : Keberagaman Sosial Budaya
Pembelajaran : 3
Nama Pengamat : Narwan S.Pd.I
Hari/tanggal : Senin, 25 Oktober 2021

A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model *Role Playing*, yang diperhatikan adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berikanlah tanda silang (X) pada kolom nilai di bawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria penilaian
 - Skor 1 : Tidak baik
 - Skor 2 : Cukup baik
 - Skor 3 : Baik
 - Skor 4 : Baik sekali
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Pendahuluan a. Kemampuan siswa dalam menjawab salam dan membaca doa belajar 1. Tidak mampu dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 2. Kurang mampu dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 3. Baik dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. 4. Baik sekali dalam menjawab salam dan membaca doa belajar. b. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menanggapi absensi kelas 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan menanggapi absensi kelas. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan menanggapi absensi kelas. 3. Baik dalam mendengarkan dan menanggapi absensi kelas. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan menanggapi absensi kelas. c. Kemampuan siswa dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru 1. Tidak mampu dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 2. Kurang mampu dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 3. Baik dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru. 4. Baik sekali dalam menanggapi apersepsi yang disampaikan guru.	4 4 3

	d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 3. Baik dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan menganggapi motivasi/menyampaikan tujuan pembelajaran.	4
2	Inti a. Kemampuan siswa dalam memahami penjelasan tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat 1. Tidak mampu dalam memahami penjelasan tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. 2. Kurang mampu dalam memahami penjelasan tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. 3. Baik dalam memahami penjelasan tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. 4. Baik sekali dalam memahami penjelasan tentang bentuk-bentuk keberagaman budaya dalam masyarakat. b. Kemampuan siswa dalam memahami skenario naskah iklan dan penjelasan tentang ciri-ciri iklan 1. Tidak mampu dalam memahami skenario naskah iklan dan penjelasan tentang ciri-ciri iklan. 2. Kurang mampu dalam memahami skenario naskah iklan dan penjelasan tentang ciri-ciri iklan. 3. Baik dalam memahami skenario naskah iklan dan	3

	penjelasan tentang ciri-ciri iklan. 4. Baik sekali dalam memahami skenario naskah iklan dan penjelasan tentang ciri-ciri iklan. c. Kemampuan siswa dalam menanggapi pembagian kelompok 1. Tidak mampu dalam menanggapi pembagian kelompok. 2. Kurang mampu dalam menanggapi pembagian kelompok. 3. Baik dalam menanggapi pembagian kelompok. 4. Baik sekali dalam menanggapi pembagian kelompok. d. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 3. Baik dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan memahami penjelasan tentang permainan peran iklan. e. Kemampuan siswa dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan 1. Tidak mampu dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 2. Kurang mampu dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 3. Baik dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan. 4. Baik sekali dalam memerankan setiap tokoh yang ada dalam skenario naskah iklan.	4 4
--	--	-------------------

	f. Kemampuan siswa dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok 1. Tidak mampu dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 2. Kurang mampu dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 3. Baik dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. 4. Baik sekali dalam mengamati skenario yang sedang diperankan oleh setiap kelompok. g. Kemampuan siswa dalam memahami dan menganggapi penjelasan tentang pembangunan sosial budaya di Indonesia 1. Tidak mampu dalam memahami dan menganggapi penjelasan tentang pembangunan sosial budaya di Indonesia. 2. Kurang mampu dalam memahami dan menganggapi penjelasan tentang pembangunan sosial budaya di Indonesia. 3. Baik dalam memahami dan menganggapi penjelasan tentang pembangunan sosial budaya di Indonesia. 4. Baik sekali dalam memahami dan menganggapi penjelasan tentang pembangunan sosial budaya di Indonesia. h. Kemampuan siswa dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. 1. Tidak mampu dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. 2. Kurang mampu dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.	
--	---	--

	3. Baik dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. 4. Baik sekali dalam mengerjakan LKPD serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. i. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi 1. Tidak mampu dalam mengerjakan soal evaluasi. 2. Kurang mampu dalam mengerjakan soal evaluasi. 3. Baik dalam mengerjakan soal evaluasi. 4. Baik sekali dalam mengerjakan soal evaluasi.	
3	Penutup a. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran 1. Tidak mampu dalam menyimpulkan pembelajaran. 2. Kurang mampu dalam menyimpulkan pembelajaran. 3. Baik dalam menyimpulkan pembelajaran. 4. Baik sekali dalam menyimpulkan pembelajaran. b. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi 1. Tidak mampu dalam menanggapi refleksi. 2. Kurang mampu dalam dalam menanggapi refleksi. 3. Baik dalam menanggapi refleksi. 4. Baik sekali dalam menanggapi refleksi. c. Kemampuan siswa dalam mendengarkan dan memahami motivasi 1. Tidak mampu dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 2. Kurang mampu dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 3. Baik dalam mendengarkan dan memahami motivasi. 4. Baik sekali dalam mendengarkan dan memahami motivasi. d. Kemampuan siswa dalam membaca do'a di akhir	3 4 3

	pertemuan 1. Tidak mampu dalam membaca do'a di akhir pertemuan. 2. Kurang mampu dalam membaca do'a diakhir pertemuan. 3. Baik dalam membaca do'a diakhir pertemuan. 4. Baik sekali dalam membaca do'a diakhir pertemuan.	3
--	---	---

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bener Meriah, 25 Oktober 2021

Observer

[Signature]
 Darwan SPd.

Lampiran 19

LEMBAR VALIDASI RPP (SIKLUS I)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
 Mata pelajaran : Tematik
 Kelas/semester : V/I (satu)
 Pembelajaran : 1
 Nama peneliti : Risna Dewi
 Nama validator : Narwan S.Pd.1

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap RPP yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 Skor 1 : Tidak baik
 Skor 2 : cukup baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kompetensi Dasar				
	a. Kejelasan rumusan kompetensi dasar dan indikator				✓
2.	Indikator Pencapaian Hasil Belajar				
	a. Merumuskan indikator sesuai dengan KD				✓

	b. Menggunakan kata kerja operasional relevan dengan KD yang dikembangkan				✓
3.	Tujuan Pembelajaran				
	a. Merumuskan tujuan sesuai indikator				✓
	b. Merumuskan tujuan pembelajaran minimal mengandung unsur <i>audience</i> dan <i>behaviour</i>			✓	
4.	Materi Ajar				
	a. Memilih materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan				✓
	b. Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
5.	Sumber Belajar				
	a. Kejelasan pembagian materi				✓
	b. Kesesuaian jenis ukuran huruf sehingga mudah dibaca			✓	
	c. Format penulisan isi saling terkait				✓
6.	Media Pembelajaran				
	a. Memanfaatkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	b. Memilih media, alat dan bahan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah				✓
7.	Kegiatan Pembelajaran (pendahuluan)				
	a. Kesesuaian pembelajaran dengan apersepsi				✓
	b. Penyampaian motivasi dan tujuan pembelajaran				✓
8.	Kegiatan Pembelajaran (inti)				
	a. Merumuskan kegiatan pembelajaran yang mencakup komponen- komponen pendekatan saintifik (SM)				✓
	b. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai				✓
	c. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai				

	dengan model <i>role playing</i>				✓
	d. Kesesuaian dengan sintak model pembelajaran <i>role playing</i>				✓
9	Kegiatan Pembelajaran (akhir)				
	a. Kesesuaian kesimpulan dengan pembelajaran dilakukan				✓
	b. Penyampaian refleksi pembelajaran				✓
10	Penilaian				
	a. Mencantumkan teknik, bentuk atau contoh instrumen penilaian yang sesuai dengan indikator			✓	
	b. Mengembangkan pedoman penskoran sesuai dengan instrumen penilaian				✓
11	Alokasi waktu				
	a. Kesesuaian alokasi waktu dengan durasi penyampaian materi		✓		

D. Kritik dan Saran

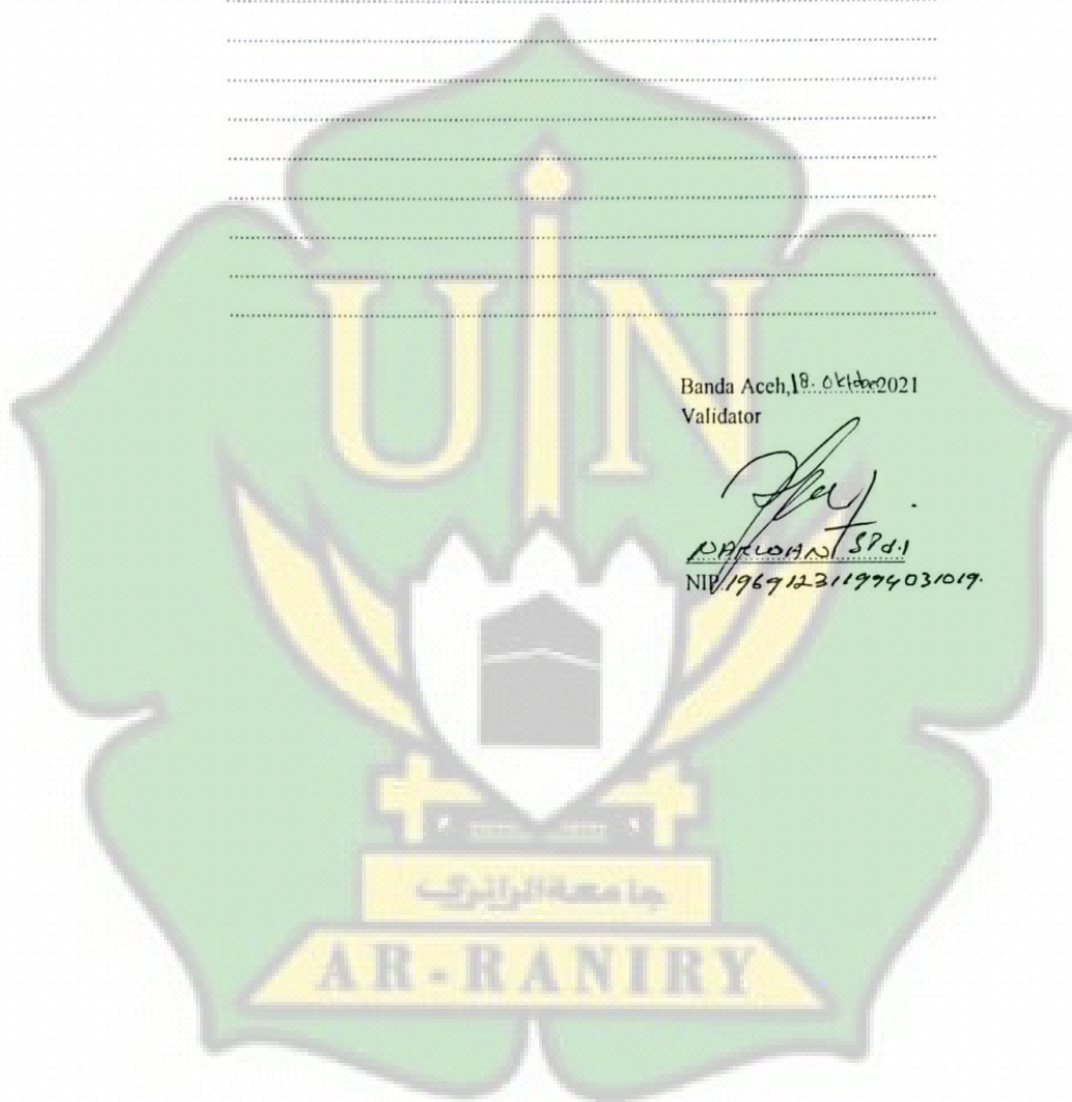
Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator

Validator

[Signature]

APPROVIAN SPD-1

NIP.196912311974031019.



**LEMBAR VALIDASI RPP
(SIKLUS II)**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
 Mata pelajaran : Tematik
 Kelas/semester : V/I (satu)
 Pembelajaran : 2
 Nama peneliti : Risna Dewi
 Nama validator : *Harwan S.Pd.1*

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap RPP yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 Skor 1 : Tidak baik
 Skor 2 : cukup baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kompetensi Dasar				
	a. Kejelasan rumusan kompetensi dasar dan indikator				✓
2.	Indikator Pencapaian Hasil Belajar				
	a. Merumuskan indikator sesuai dengan KD				✓

	b. Menggunakan kata kerja operasional relevan dengan KD yang dikembangkan				✓
3.	Tujuan Pembelajaran				
	a. Merumuskan tujuan sesuai indikator				✓
	b. Merumuskan tujuan pembelajaran minimal mengandung unsur <i>audience</i> dan <i>behaviour</i>				✓
4.	Materi Ajar				
	a. Memilih materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan				✓
	b. Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
5.	Sumber Belajar				
	a. Kejelasan pembagian materi				✓
	b. Kesesuaian jenis ukuran huruf sehingga mudah dibaca				✓
	c. Format penulisan isi saling terkait				✓
6.	Media Pembelajaran				
	a. Memanfaatkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
	b. Memilih media, alat dan bahan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah				✓
7.	Kegiatan Pembelajaran (pendahuluan)				
	a. Kesesuaian pembelajaran dengan apersepsi				✓
	b. Penyampaian motivasi dan tujuan pembelajaran				✓
8.	Kegiatan Pembelajaran (inti)				
	a. Merumuskan kegiatan pembelajaran yang mencakup komponen- komponen pendekatan saintifik (5M)				✓
	b. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai				✓
	c. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai				✓

	dengan model <i>role playing</i>					
	d. Kesesuaian dengan sintak model pembelajaran <i>role playing</i>				✓	
9	Kegiatan Pembelajaran (akhir)					
	a. Kesesuaian kesimpulan dengan pembelajaran dilakukan				✓	
	b. Penyampaian refleksi pembelajaran			✓		
10	Penilaian					
	a. Mencantumkan teknik, bentuk atau contoh instrumen penilaian yang sesuai dengan indikator			✓		
	b. Mengembangkan pedoman penskoran sesuai dengan instrumen penilaian				✓	
11	Alokasi waktu					
	a. Kesesuaian alokasi waktu dengan durasi penyampaian materi			✓		

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

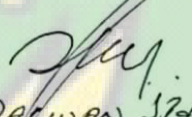
.....

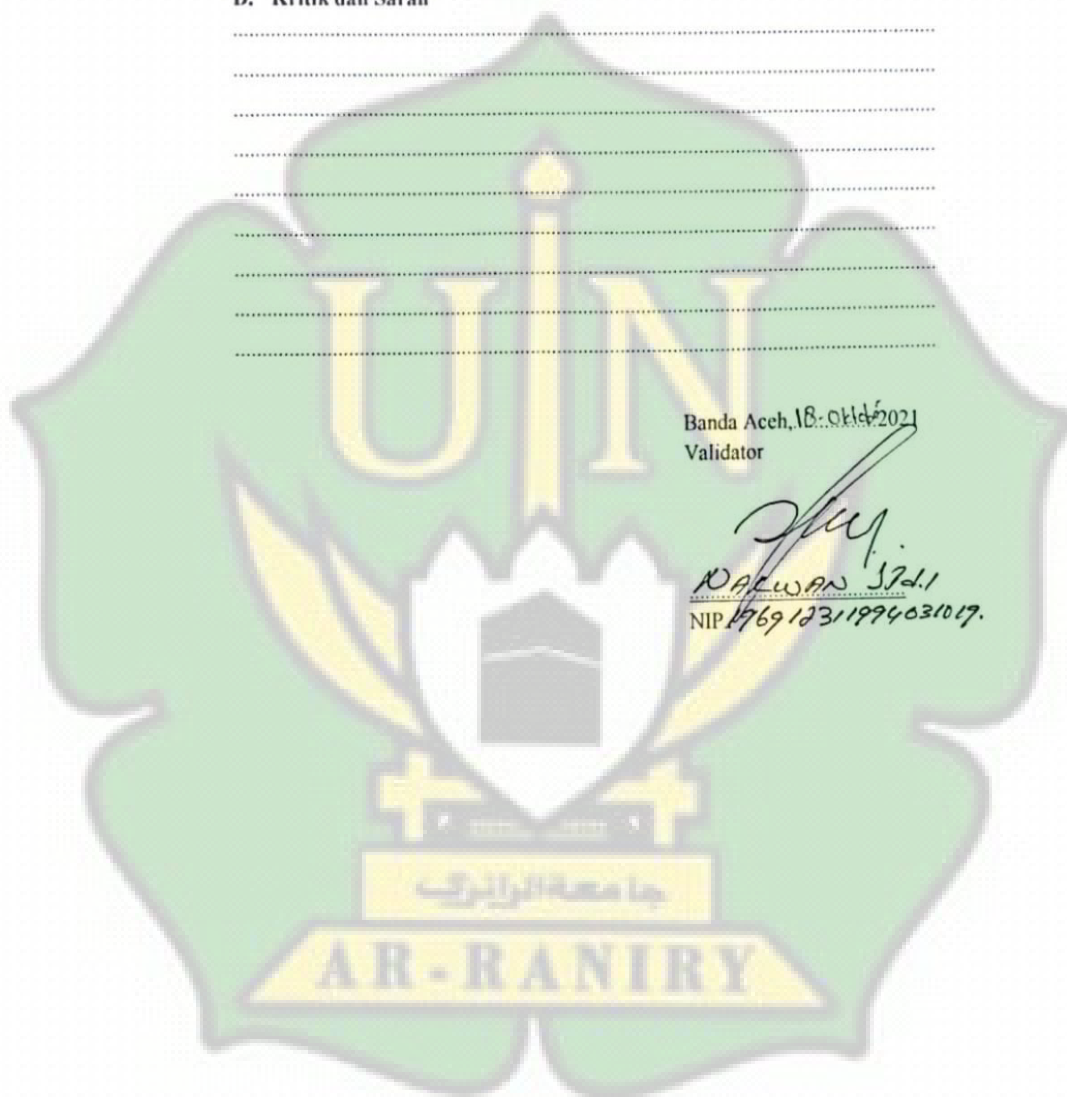
.....

.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator


KAWAN Sidi
NIP. 196912311994031017.



LEMBAR VALIDASI RPP (SIKLUS III)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
 Mata pelajaran : Tematik
 Kelas/semester : V/I (satu)
 Pembelajaran : 3
 Nama peneliti : Risna Dewi
 Nama validator : Narwan S.Pd.1

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap RPP yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 Skor 1 : Tidak baik
 Skor 2 : cukup baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kompetensi Dasar				
	a. Kejelasan rumusan kompetensi dasar dan indikator				✓
2.	Indikator Pencapaian Hasil Belajar				
	a. Merumuskan indikator sesuai dengan KD				✓

	b. Menggunakan kata kerja operasional relevan dengan KD yang dikembangkan				✓
3.	Tujuan Pembelajaran				
	a. Merumuskan tujuan sesuai indikator				✓
	b. Merumuskan tujuan pembelajaran minimal mengandung unsur <i>audience</i> dan <i>behaviour</i>				✓
4.	Materi Ajar				
	a. Memilih materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan				✓
	b. Memilih materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
5.	Sumber Belajar				
	a. Kejelasan pembagian materi			✓	
	b. Kesesuaian jenis ukuran huruf sehingga mudah dibaca				✓
	c. Format penulisan isi saling terkait			✓	
6.	Media Pembelajaran				
	a. Memanfaatkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	b. Memilih media, alat dan bahan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi sekolah				✓
7.	Kegiatan Pembelajaran (pendahuluan)				
	a. Kesesuaian pembelajaran dengan apersepsi				✓
	b. Penyampaian motivasi dan tujuan pembelajaran				✓
8.	Kegiatan Pembelajaran (inti)				
	a. Merumuskan kegiatan pembelajaran yang mencakup komponen- komponen pendekatan saintifik (5M)				✓
	b. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang ingin dicapai				✓
	c. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai				✓

	dengan model <i>role playing</i>				
	d. Kesesuaian dengan sintak model pembelajaran <i>role playing</i>				✓
9	Kegiatan Pembelajaran (akhir)				
	a. Kesesuaian kesimpulan dengan pembelajaran dilakukan				✓
	b. Penyampaian refleksi pembelajaran				✓
10	Penilaian				
	a. Mencantumkan teknik, bentuk atau contoh instrumen penilaian yang sesuai dengan indikator			✓	
	b. Mengembangkan pedoman penskoran sesuai dengan instrumen penilaian				✓
11	Alokasi waktu				
	a. Kesesuaian alokasi waktu dengan durasi penyampaian materi			✓	

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

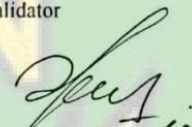
.....

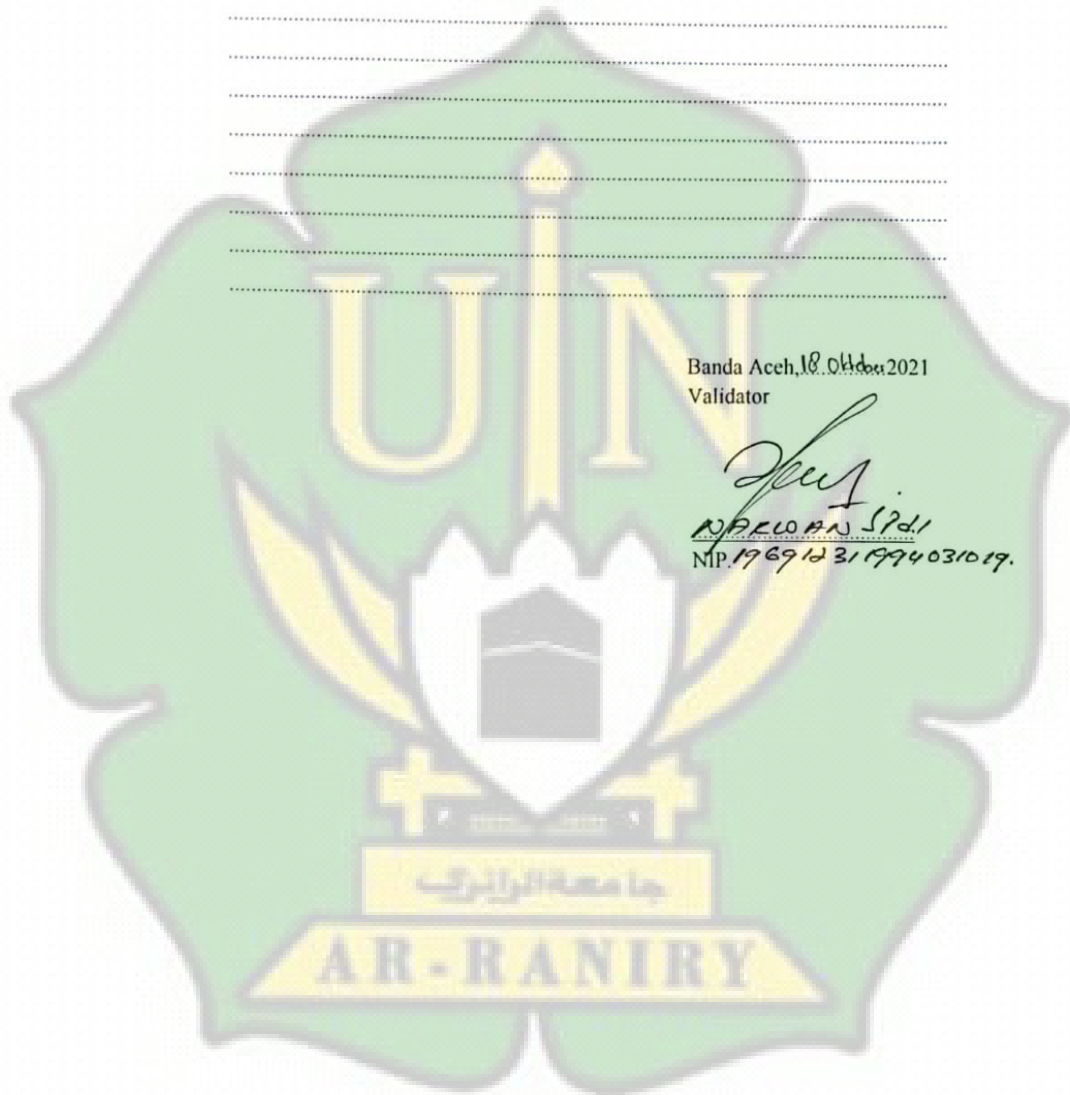
.....

.....

.....

Banda Aceh, 18.04.2021
Validator


NAFWAN Spd
NIP. 196912311994031019.



Lampiran 20

LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) (SIKLUS I)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
Mata pelajaran : Tematik
Kelas/semester : V/1 (satu)
Pembelajaran : 1
Nama peneliti : Risna Dewi
Nama validator : Narwan S.Pd.

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas isi Lembar kerja peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian yang berjudul "Penerapan *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa".

B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian lembar kerja peserta didik (LKPD) pada kolom yang telah disediakan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Kriteria penilaian
Skor 1 : Tidak baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : Baik
Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang di nilai	VALIDASI			
		1	2	3	4
1	PETUNJUK				
	1. Petunjuk dinyatakan jelas				✓
	2. Pengaturan ruang/tata letak			✓	
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP				✓

2	BAHASA				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD				✓
	2. Kesederhanaan struktu kalimat			✓	✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			✓	✓
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator hasil pencapaian hasil belajar				✓
	2. Kebenaran isi/materi				✓
	3. Kesesuaian dengan pembelajaran <i>role playing</i>				✓

D. Kritik dan Saran

.....

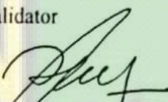
.....

.....

.....

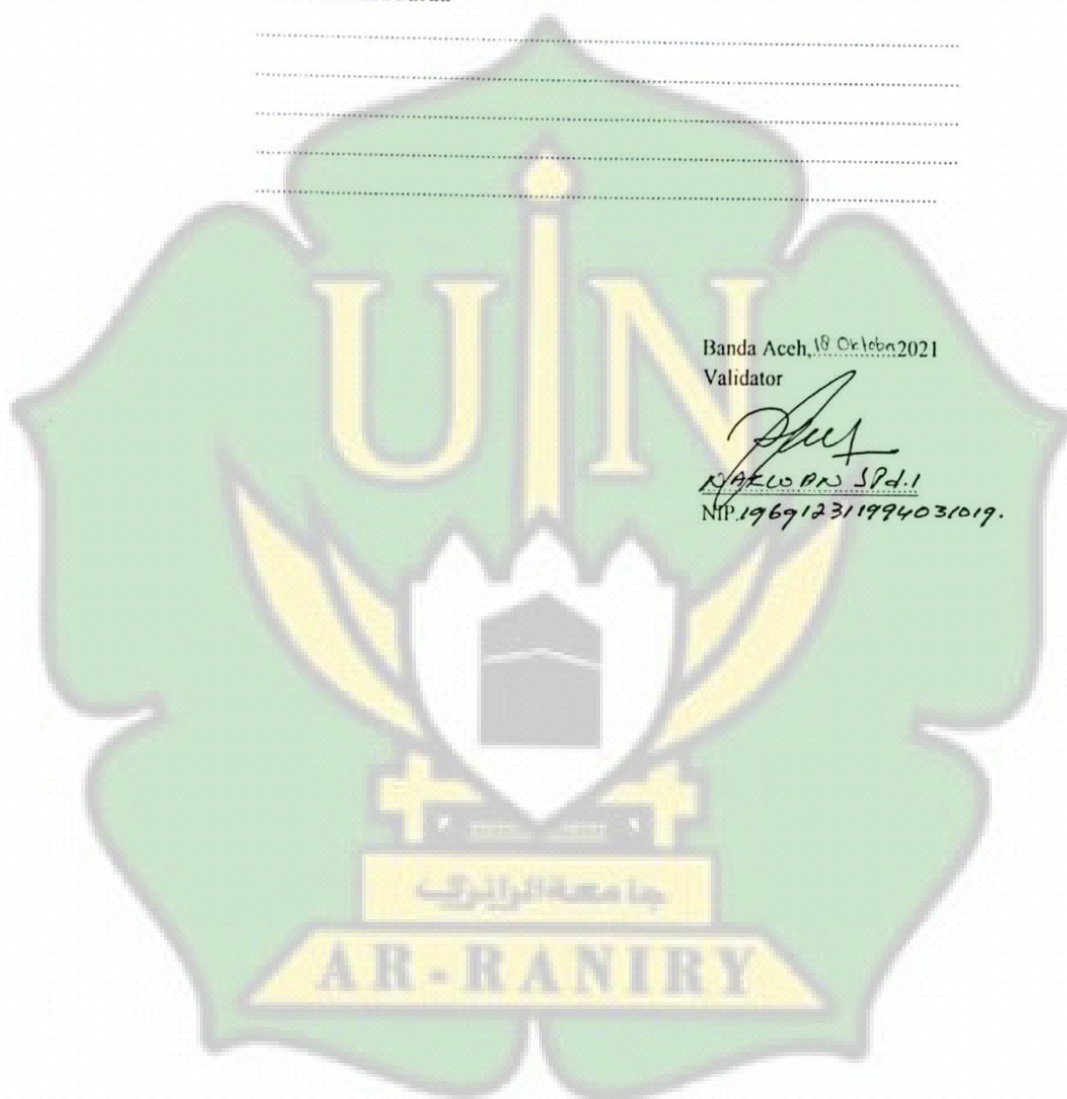
.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator



NARLO PAN SPd.1

NIP.196912311994031019.



**LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
(SIKLUS II)**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
 Mata pelajaran : Tematik
 Kelas/semester : V/I (satu)
 Pembelajaran : 2
 Nama peneliti : Risna Dewi
 Nama validator : *Narwan S.Pd.1*

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas isi Lembar kerja peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian yang berjudul “Penerapan *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”.

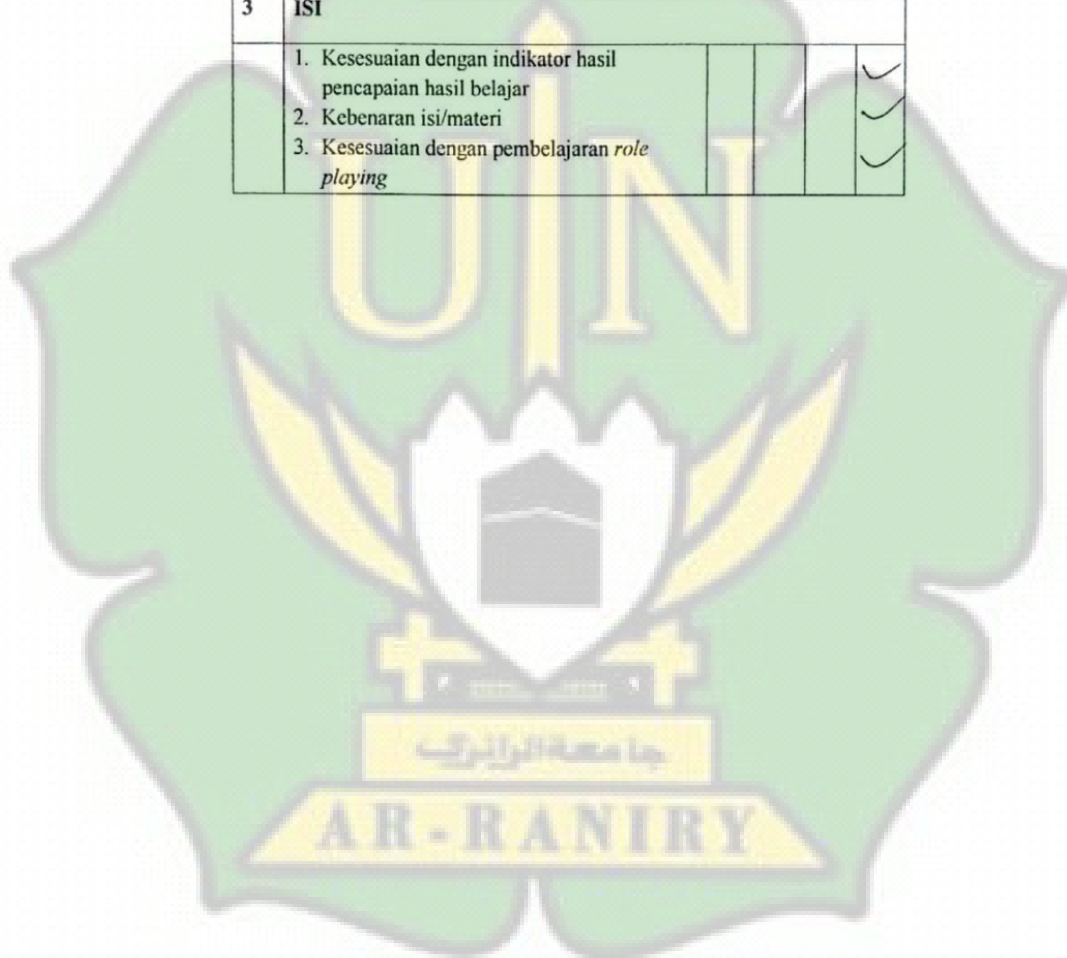
B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian lembar kerja peserta didik (LKPD) pada kolom yang telah disediakan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Kriteria penilaian
 Skor 1 : Tidak baik
 Skor 2 : cukup baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang di nilai	VALIDASI			
		1	2	3	4
1	PETUNJUK				
	1. Petunjuk dinyatakan jelas				✓
	2. Pengaturan ruang/tata letak			✓	
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP				✓

2	BAHASA				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD				✓
	2. Kesederhanaan struktu kalimat				✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓
3	ISI				
	1. Kesesuaian dengan indikator hasil pencapaian hasil belajar				✓
	2. Kebenaran isi/materi				✓
	3. Kesesuaian dengan pembelajaran <i>role playing</i>				✓



D. Kritik dan Saran

.....

.....

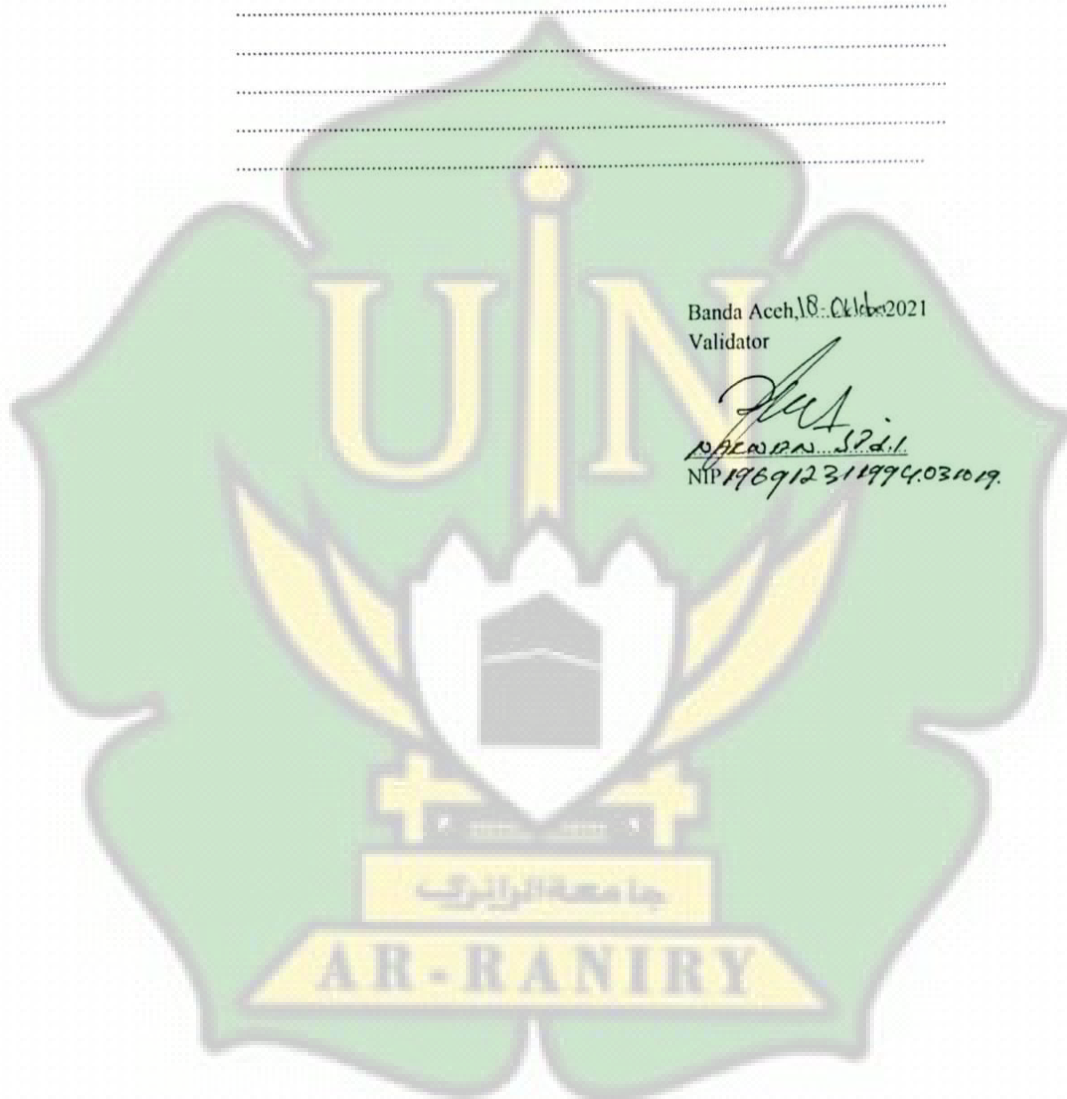
.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021

Validator

[Signature]
DPRAN S.Pd.I.
NIP 196912311994031019.



**LEMBAR VALIDASI LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
(SIKLUS III)**

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
 Mata pelajaran : Tematik
 Kelas/semester : V/I (satu)
 Pembelajaran : 3
 Nama peneliti : Risna Dewi
 Nama validator : Marwan S.Pd.1

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini adalah untuk mengukur validitas isi Lembar kerja peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian yang berjudul "Penerapan *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa".

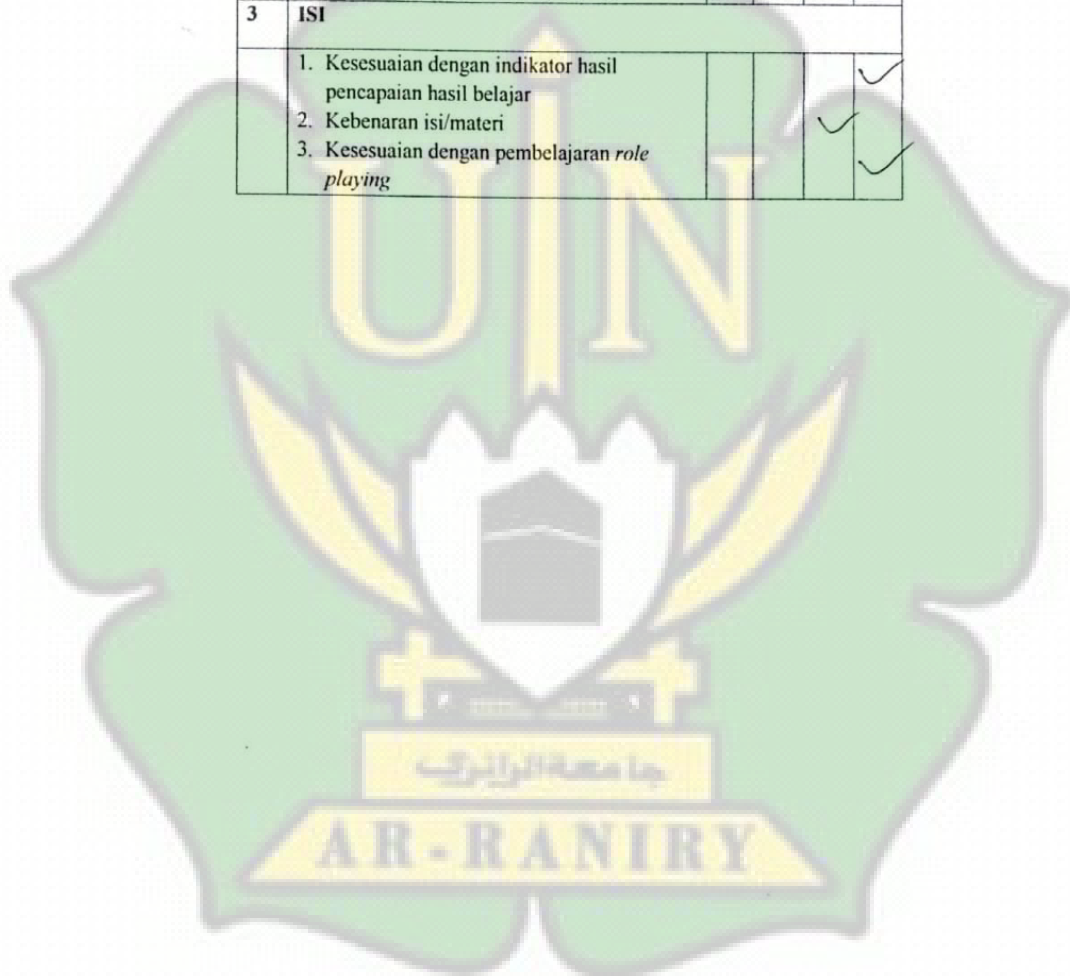
B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian lembar kerja peserta didik (LKPD) pada kolom yang telah disediakan dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu
2. Kriteria penilaian
 Skor 1 : Tidak baik
 Skor 2 : cukup baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang di nilai	VALIDASI			
		1	2	3	4
1	PETUNJUK				
	1. Petunjuk dinyatakan jelas				✓
	2. Pengaturan ruang/tata letak			✓	
	3. Materi LKPD sesuai dengan indikator di RPP				✓

2	BAHASA					
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD				✓	
	2. Kesederhanaan struktu kalimat					✓
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan					✓
3	ISI					
	1. Kesesuaian dengan indikator hasil pencapaian hasil belajar					✓
	2. Kebenaran isi/materi				✓	
	3. Kesesuaian dengan pembelajaran <i>role playing</i>					✓



D. Kritik dan Saran

.....

.....

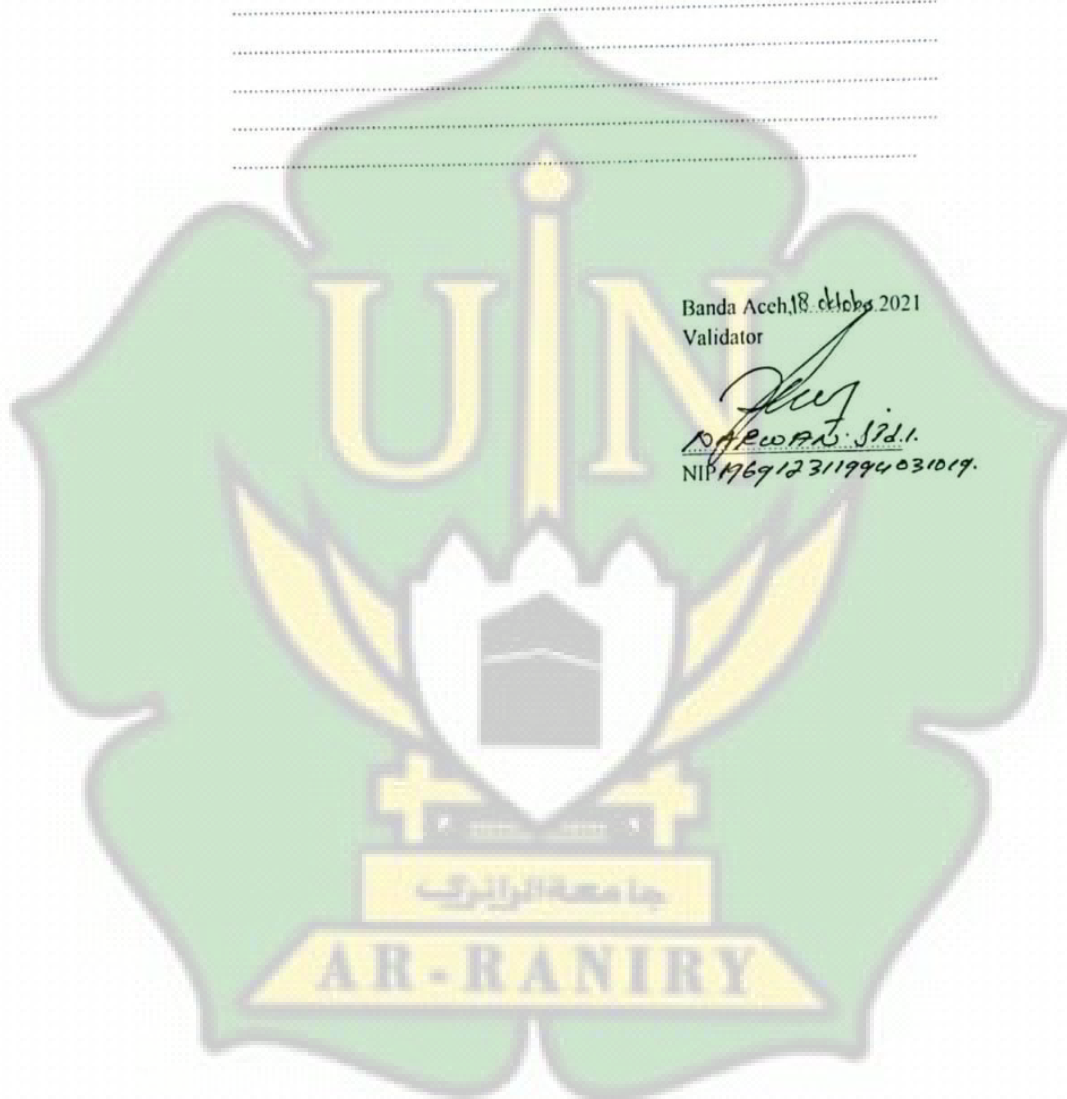
.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021

Validator

[Signature]
AR-RANIRY Sidi
NIP. 196912311994031019.



LEMBAR VALIDASI SOAL TES

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
Mata pelajaran : Tematik
Kelas/semester : V/I (satu)
Pembelajaran : 1
Nama peneliti : Risna Dewi
Nama validator :

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap soal tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu!

Keterangan:

- 1 : berarti "*Tidak baik*"
 - 2 : berarti "*cukup baik*"
 - 3 : berarti "*Baik*"
 - 4 : berarti "*Sangat baik*"
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

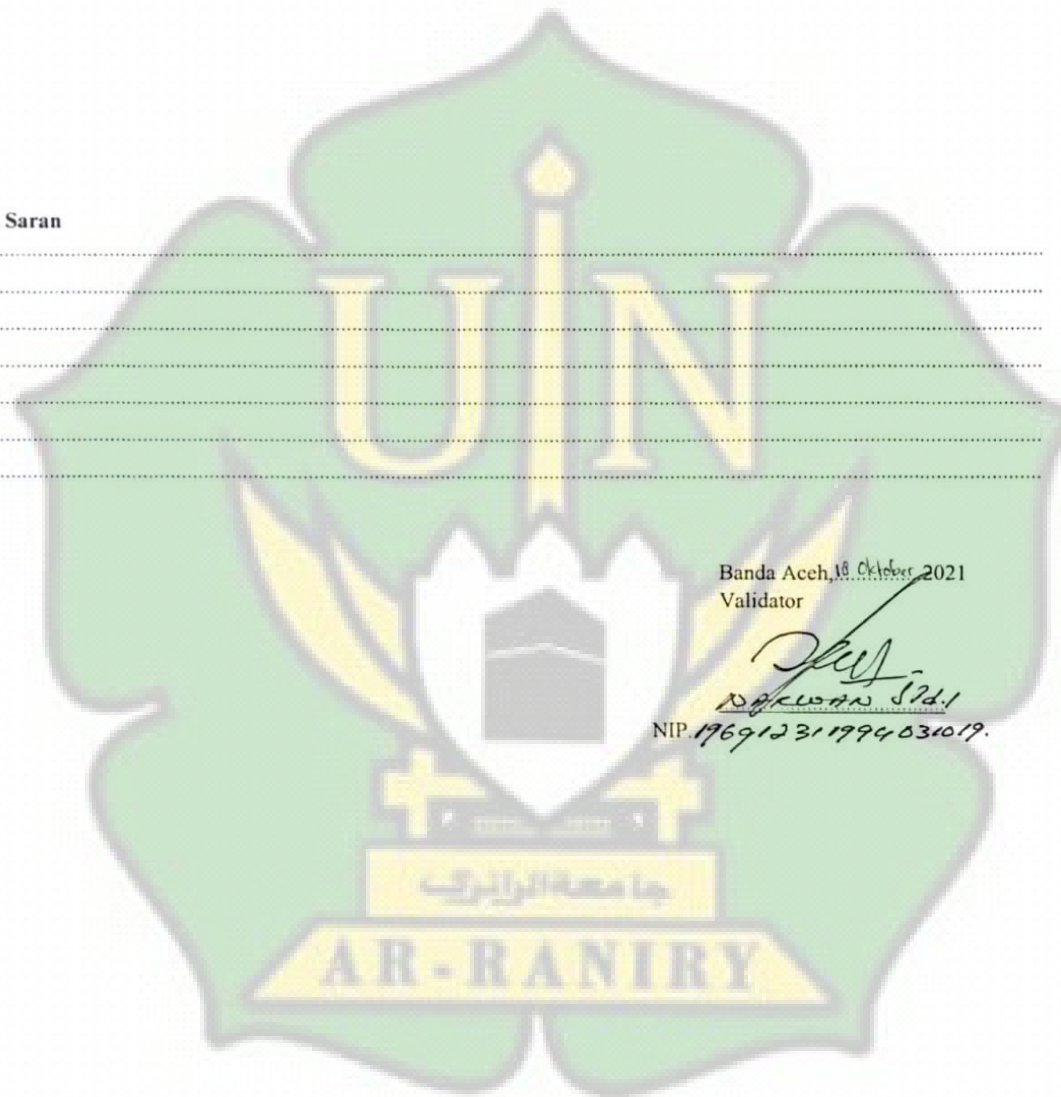
.....

.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator


D. KURNIAWAN S.Pd.
NIP. 196912311994031019.



LEMBAR VALIDASI SOAL TES

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
Mata pelajaran : Tematik
Kelas/semester : V/I (satu)
Pembelajaran : 2
Nama peneliti : Risna Dewi
Nama validator :

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap soal tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu!

Keterangan:

- 1 : berarti "*Tidak baik*"
- 2 : berarti "*cukup baik*"
- 3 : berarti "*Baik*"
- 4 : berarti "*Sangat baik*"

2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek yang dinilai		No soal				
		1	2	3	4	5
Kaidah materi	1. Soal sesuai dengan indikator				✓	
	2. Butir soal berikatan dengan materi yang diajarkan				✓	
	3. Setiap soal memiliki satu jawaban yang benar					✓
Kaidah konstruksi	4. Pilihan jawaban harus homogen dan logis					✓
	5. Pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda					✓
	6. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓
	7. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan “semua pilihan di atas benar” atau “semua pilihan di atas salah”					✓
	8. Pokok soal tidak memberikan petunjuk ke arah jawaban yang benar					✓
Kaidah bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
	10. Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
	11. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama kecuali merupakan satu kesatuan pengertian					✓

D. Kritik dan Saran

.....

.....

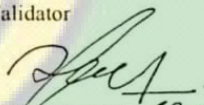
.....

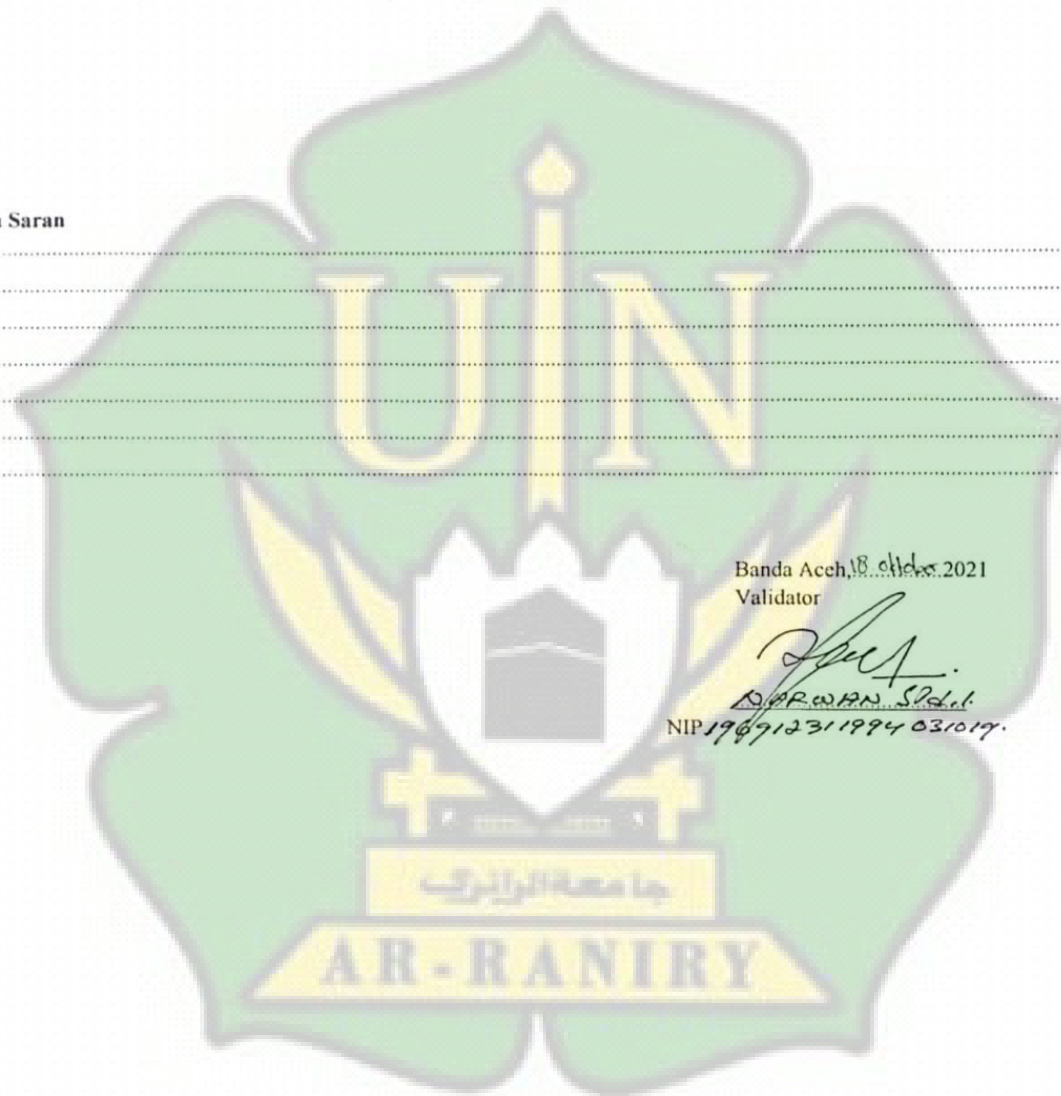
.....

.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator


DARWAN SIDIQ
NIP. 196712311994031017



LEMBAR VALIDASI SOAL TES

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
Mata pelajaran : Tematik
Kelas/semester : V/I (satu)
Pembelajaran : 3
Nama peneliti : Risna Dewi
Nama validator :

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap soal tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu!

Keterangan:

- 1 : berarti "*Tidak baik*"
 - 2 : berarti "*cukup baik*"
 - 3 : berarti "*Baik*"
 - 4 : berarti "*Sangat baik*"
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. Penilaian

Aspek yang dinilai		No soal				
		1	2	3	4	5
Kaidah materi	1. Soal sesuai dengan indikator					✓
	2. Butir soal berikatan dengan materi yang diajarkan					✓
	3. Setiap soal memiliki satu jawaban yang benar					✓
Kaidah konstruksi	4. Pilihan jawaban harus homogen dan logis					✓
	5. Pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda					✓
	6. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓
	7. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua pilihan di atas benar" atau "semua pilihan di atas salah"					✓
	8. Pokok soal tidak memberikan petunjuk ke arah jawaban yang benar					✓
Kaidah bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
	10. Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
	11. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama kecuali merupakan satu kesatuan pengertian					✓

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

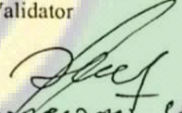
.....

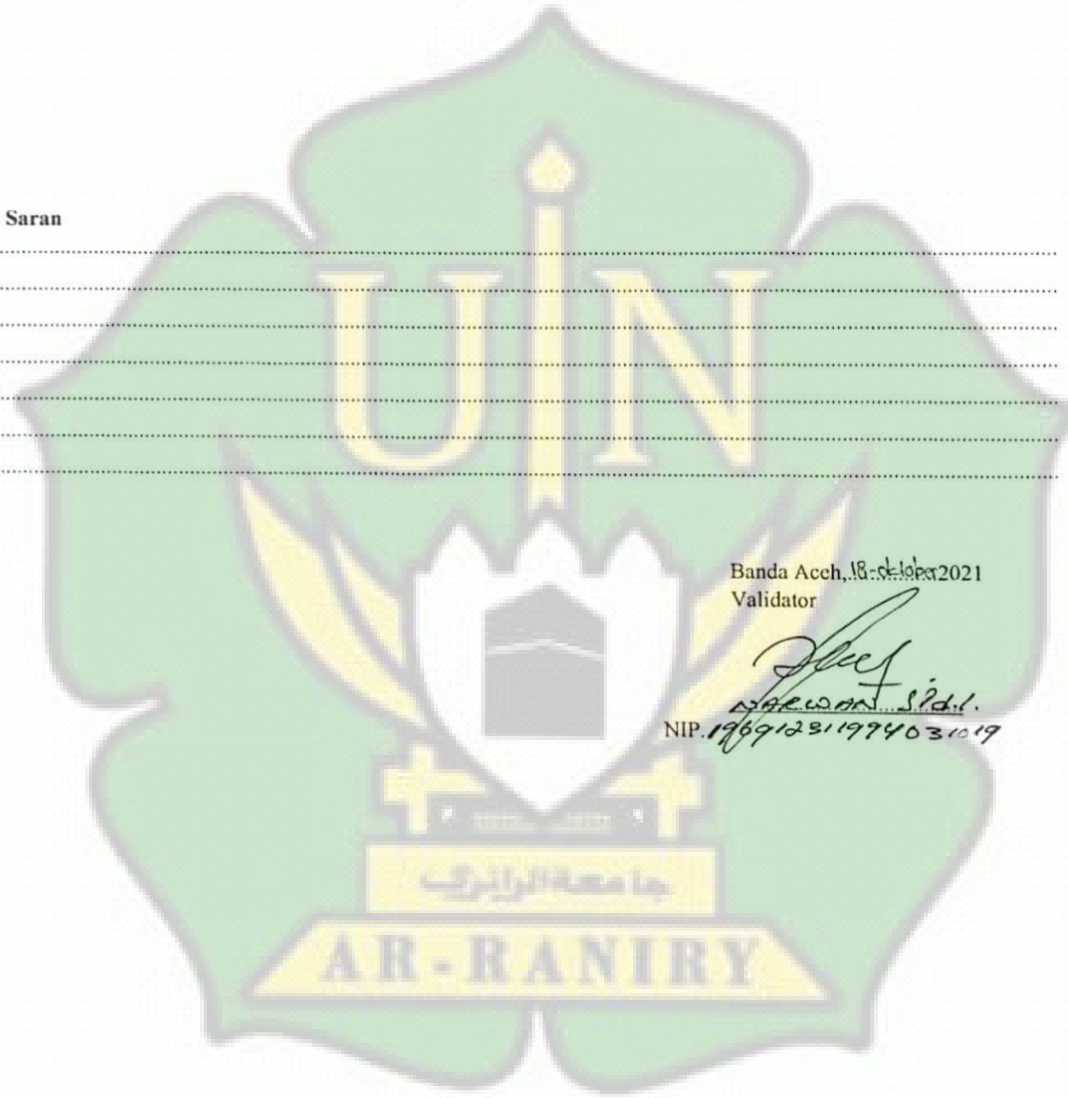
.....

.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator


Hefwan Sidiq
NIP. 196912311974031019



LEMBAR VALIDASI SOAL *POSTEST*
(SIKLUS I-III)

Satuan Pendidikan : MIN 10 Bener Meriah
Mata pelajaran : Tematik
Kelas/semester : V/I (satu)
Nama peneliti : Risna Dewi
Nama validator : Narwan S.Pd.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap soal tes yang telah dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu!

Keterangan:

- 1 : berarti "*Tidak baik*"
 - 2 : berarti "*cukup baik*"
 - 3 : berarti "*Baik*"
 - 4 : berarti "*Sangat baik*"
2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

[illegible][illegible]

D. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

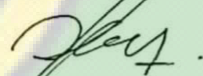
.....

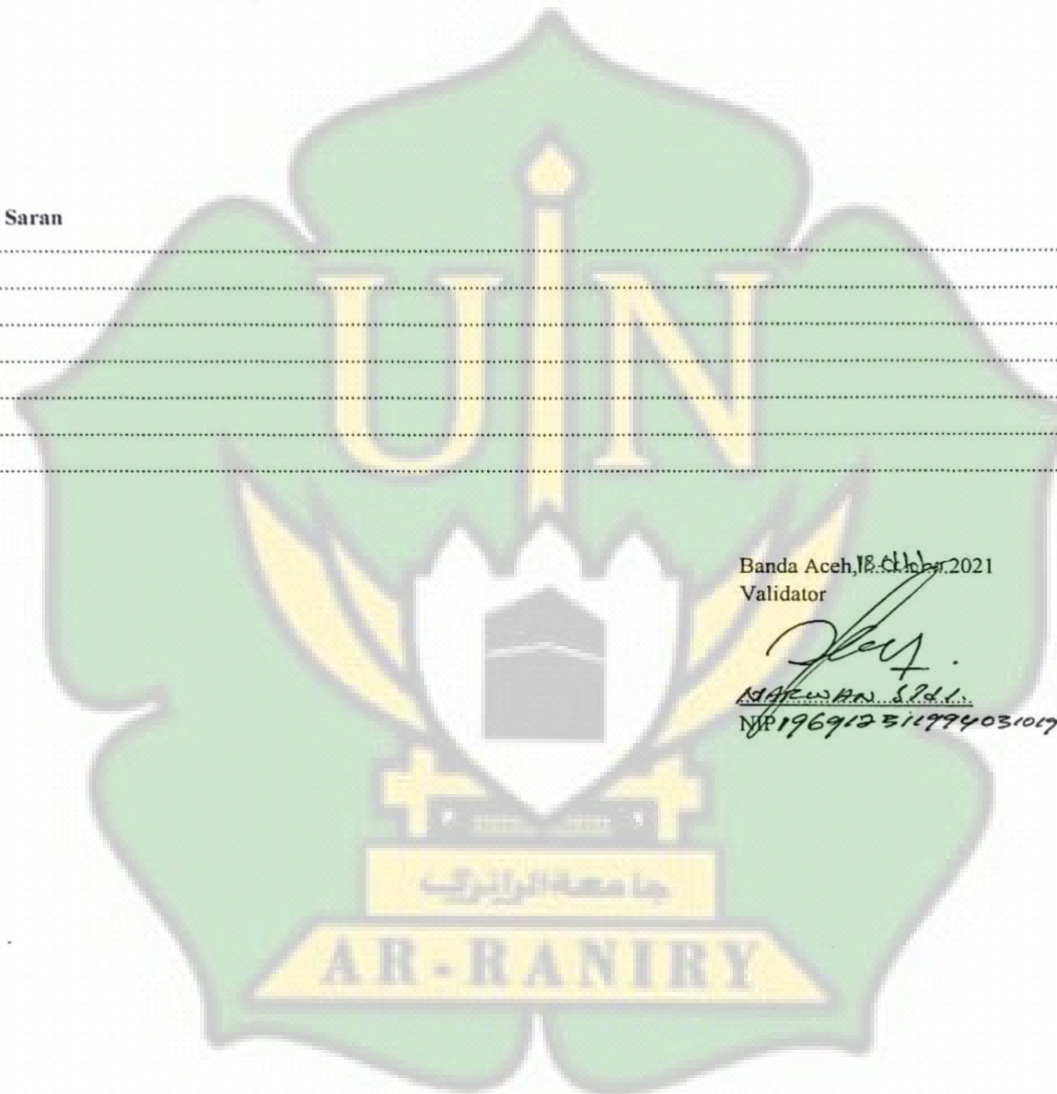
.....

.....

.....

Banda Aceh, 18 Oktober 2021
Validator


M. Hafid H. S.Pd.I.
NIP. 196912311794031017.



Lampiran 23 :Dokumentasi Penelitian



Menjelaskan materi organ pencernaan manusia



Membagikan amplop skenario iklan



Siswa Bermain Peran



Guru Mengarahkan Tentang Permainan *role playing*



Membimbing siswa bermainan peran



Membimbing siswa mengerjakan LKPD



Membagikan soal tes



Siswa mengerjakan soal tes



Membimbing siswa bermain peran



Guru membagikan LKPD siklus II



Guru membagikan gambar organ pencernaan pada manusia



Guru membagikan soal tes siklus II



Siswa memilih tokoh peran



siswa bermain peran



Guru memberikan soal *pos test*



Siswa mengerjakan soal *post tes*