

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RAFINDRA

NIM. 160209096

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR**

SKRIPSI

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

Oleh:

RAFINDRA

NIM. 160209096

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

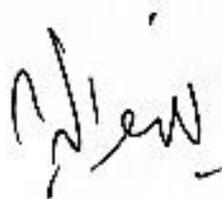
Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



Salma Hayati, S.Ag., M.Ed
NIP. 197503132007012025



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASILBELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR**

SKRIPSI

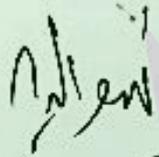
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

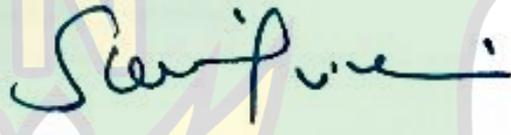
Pada Hari/Tanggal: Rabu, 15 Desember 2022M
21 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris


Salma Hayati, S.Ag., M.Ed.
NIP. 197503132007012025


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198811172015032008

Penguji I

Penguji II


Dr. Azhar., M.Pd.
NIP. 1912121994021002


Dr. H. Misnan., M.Ag.
NIP. 196705161998021003

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



Prof. Safrin Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



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

TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH /SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafindra
NIM : 160209096
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

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

Banda Aceh, 08 Mei 2023

Yang Menyatakan



(Rafindra)
NIM. 160209096

ABSTRAK

Nama : Rafindra

Nim : 160209096

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 39 Aceh Besar

Pembimbing I : Salma Hayati, S. Ag., M. Pd

Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, M. P.d

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, *role playing*, tematik

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas V MIN 39 Aceh Besar bahwa masih banyak siswa bosan dan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung serta kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran, meskipun pada dasarnya guru sudah mengetahui tentang model- model pembelajaran, namun guru belum menerapkan model yang bervariasi dan membuat siswa aktif serta ikut berperan langsung dalam sebuah materi yang di ajarkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat ketika proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang aktif dan dalam pembelajaran dan membuat siswa kurang termotivasi, sehingga timbul pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi peserta didik. berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran tematik dengan penerapan model *role playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar dan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar sebanyak 21 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 71, 4% kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95, 2% kategori sangat baik. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan, dengan nilai 63% kategori kurang baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 94% kategori Sangat baik. Hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* meningkat. Dari hasil tes 70, 4% pada siklus I kategori cukup baik sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 90, 4% kategori sangat baik.

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MIN 39 ACEH BESAR”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan penulis. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahhanda (Sanusi Ahmad), Ibunda (Kamariah Yacob), abang (Aulia), adik (Safrina, Safriani dan Fasta Bikul Khairat), serta segenap keluarga yang sudah menyemangati penulis dalam menyelesaikan studi ini hingga selesai.

2. Bapak Rektor Prof. Dr.H.Mujiburrahman, M.Ag. atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.
3. Bapak Dekan Safrul Muluk, S. Ag., MA., M. Ed., Ph.D., dan wakil dekan I, II dan III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI.
4. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI dan para staf Prodi beserta dosen di Prodi PGMI yang sudah membantu dan membekali penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Azhar, M. Pd selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tiada hentinya, yang selalu menyemangati penulis serta memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.
6. Ibu Salma Hayati, S. Ag., M. Ed . sebagai pembimbing I dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
7. Serta sahabat-sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2016 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, penulis sadar akan segala kelemahan dan kekurangan, karena kesempurnaan itu hanyalah milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca agar skripsi ini mengalami

perubahan kearah yang lebih baik.Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian. AminYaRabbal'alamin.

Banda Aceh, 13 April 2022
penulis

Rafindra



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model <i>Role Playing</i>	10
1. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	10
2. Keunggulan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	11
3. Langkah-langkah Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	12
B. Hasil Belajar.....	13
1. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Indikator Hasil Belajar	15
3. Tingkat Keberhasilan Belajar	16
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	18
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	21
C. Instrumen Pengumpulan Data	21
D. Teknik Pengumpulan Data	22
E. Teknik Analisis Data	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	26
B. Deskripsi Data Penelitian	26
C. Pembahasan Hasil Penelitian	43

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	47
---------------------	----

B. Saran..... 48

DAFTAR PUSTAKA..... 50

LAMPIRAN-LAMPIRAN 52

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Daftar Gambar

Halaman

Gambar 2.1 Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas 19



Daftar Tabel

Halaman

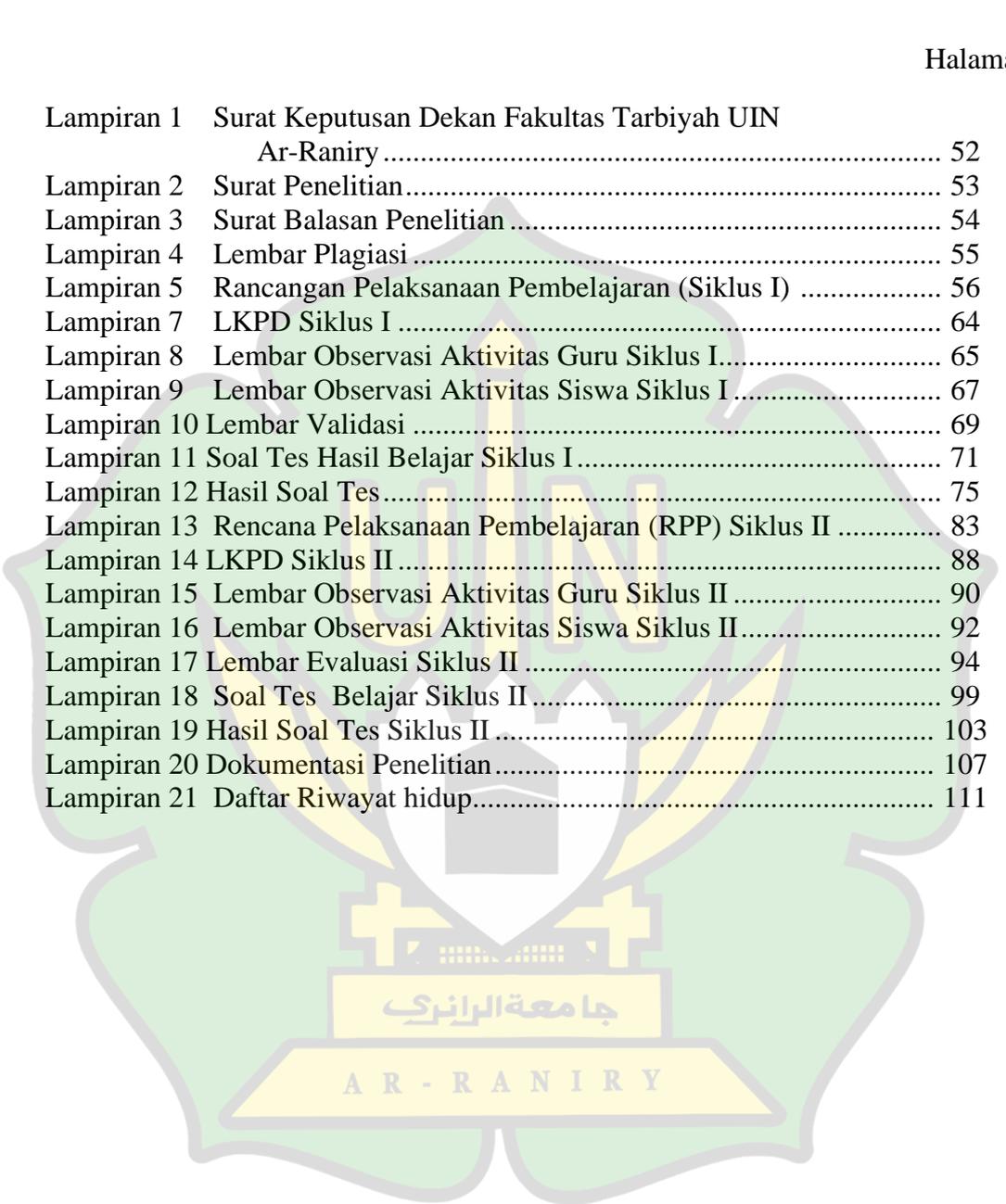
Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	11
Tabel 3.1 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa	23
Tabel 3.2 Klasifikasi Nilai	25
Table 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	28
Table 4.2 Lembar pengamatan aktivitas siswa siklus I	30
Table 4.3 Hasil belajar siswa pada siklus I	32
Table 4.4 Refleksi pembelajaran pada siklus I.....	34
Table 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	36
Table 4.6 Lembar pengamatan aktivitas siswa siklus II	39
Table 4.7 Hasil belajar siswa pada siklus II	41
Table 4.4 Refleksi pembelajaran pada siklus II	43



Daftar Lampiran

Halaman

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	52
Lampiran 2	Surat Penelitian	53
Lampiran 3	Surat Balasan Penelitian	54
Lampiran 4	Lembar Plagiasi	55
Lampiran 5	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I)	56
Lampiran 7	LKPD Siklus I	64
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	65
Lampiran 9	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	67
Lampiran 10	Lembar Validasi	69
Lampiran 11	Soal Tes Hasil Belajar Siklus I.....	71
Lampiran 12	Hasil Soal Tes	75
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	83
Lampiran 14	LKPD Siklus II	88
Lampiran 15	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	90
Lampiran 16	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	92
Lampiran 17	Lembar Evaluasi Siklus II	94
Lampiran 18	Soal Tes Belajar Siklus II.....	99
Lampiran 19	Hasil Soal Tes Siklus II.....	103
Lampiran 20	Dokumentasi Penelitian.....	107
Lampiran 21	Daftar Riwayat hidup.....	111



جامعة الرانيري
AR - RANIRY

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.¹

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

Berdasarkan pendapat di atas maka belajar dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar mengandung tiga hal pokok, yaitu (1) belajar

¹ Anita W. Sri, dkk, *Strategi pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 4

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

mengakibatkan perubahan kemauan atau perilaku, (2) perubahan kemampuan atau perilaku yang terjadi bersifat relatif menetap, (3) perilaku tersebut di sebabkan karena adanya hasil dari latihan atau pengalaman bukan karena proses dari pertumbuhan dan kematangan.

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

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

Proses belajar mengajar merupakan yang mengandung kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi

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

edukatif untuk mencapai tujuan belajar . Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak sekedar hubungan komunikasi antara siswa dan guru, tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran⁴

Permasalahan yang sering didapati ada sistem pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dimana pada umumnya proses pembelajaran yang sering dilakukan yaitu *teacher center* dan siswa hanya dianggap sebagai objek penelitian pendidikan, sedangkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang.

Dalam pembelajaran salah satu tugas guru adalah mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Sehingga siswa mampu menguasai dan memahami apa yang diajarkan oleh gurunya. Guru merupakan komponen yang berupa meningkatkan mutu pendidikan sebagai sumber daya manusia, guru sebagai ujung tombak dalam proses belajar mengajar di tuntut untuk menciptakan keadaan pembelajaran yang aktif, sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama pendidikan lembaga formal. Hal ini terbukti bahwa dari tahun ketahun kurikulum pendidikan senantiasa mengalami perubahan yang mengarah pada kesempurnaan, selain itu metode, strategi, model dan pendekatan dalam pembelajaranpun masih terus diupayakan agar dapat melahirkan suasana belajar yang efektif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan peserta didik

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

yang menjadi sasaran. Apabila suatu model belajar mengajar yang diterapkan dengan tepat, maka hal tersebut akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas V MIN 39 Aceh Besar bahwa masih banyak siswa bosan dan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung serta kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran, meskipun pada dasarnya guru sudah mengetahui tentang model-model pembelajaran, namun guru belum menerapkan model yang bervariasi dan membuat siswa aktif serta ikut berperan langsung dalam sebuah materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat ketika proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang aktif dan dalam pembelajaran dan membuat siswa kurang termotivasi, sehingga timbul pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi peserta didik.

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

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

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fauzatul Maru'fah Rohmanumeta dengan judul peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia melalui model *role playing* pada siswa sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa setelah peneliti menerapkan model *role playing*, hasil belajar siswa yang terdiri dari ketuntasan belajar maka rata-rata nilai dan tes hasil evaluasi dapat meningkatkan setiap siklus.⁵ Persamaan dari penelitian tersebut adalah terletak pada keinginan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing*, sedangkan perbedaan peneliti dengan penelitian tersebut adalah dilihat dari kelas dan mata pelajaran peneliti menggunakan tematik yaitu menggabungkan dua mata pelajaran.⁶

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

⁶ Roza Novita. "Pembelajaran tematik dengan menggunakan metode *role playing*". *e-jurnal inovasi pembelajaran SD* Volume 1, h. 1

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 39 Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dengan menggunakan model *role playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dengan menggunakan model *role playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar?
3. Bagaimanakah hasil belajar dengan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran tematik di kelas V MIN 39 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas guru dengan menggunakan model *role playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar
2. Aktivitas siswa dengan menggunakan model *role playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar
3. Hasil belajar dengan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran tematik di kelas V MIN 39 Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.
2. Guru, yaitu dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru berkembang secara profesional.
3. Sekolah, yaitu dapat memberi sumbangan yang berguna dalam upaya peningkatan mutu penggunaan model pembelajaran di sekolah tersebut.
4. Peneliti, yaitu untuk memperluas pengetahuan tentang penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran pada siswa.

E. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalah pahaman dan penafsiran yang terlalu luas dari judul tersebut, maka perlu ditegaskan dan dibatasi akan adanya istilah-istilah yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian pada judul diatas, maka peneliti perlu menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, penggunaan, dalam proses perihal mempraktekkan.⁷ Adapun yang penulis maksud penerapan disini ialah proses dalam melaksanakan suatu kegiatan pada saat proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model *Role Playing* pada pembelajaran tematik di kelas V MIN 39 Aceh Besar.

⁷Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2012), h. 97

2. Model *Role Playing*

Model *role playing* merupakan model yang sering digunakan dalam mengajar nilai-nilai dan memecahkan masalah, yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang di lingkungan sekolah maupun masyarakat, dalam pelaksanaannya siswa diberi peran serta mendiskusikannya di kelas.⁸ Model *role playing* yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berupa permainan dengan cara bersandiwara atau memainkan peran yang di mainkan oleh peserta didik tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep- konsep mata pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah atau pun nilai yang telah diakumulasikan. Namun tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.⁹

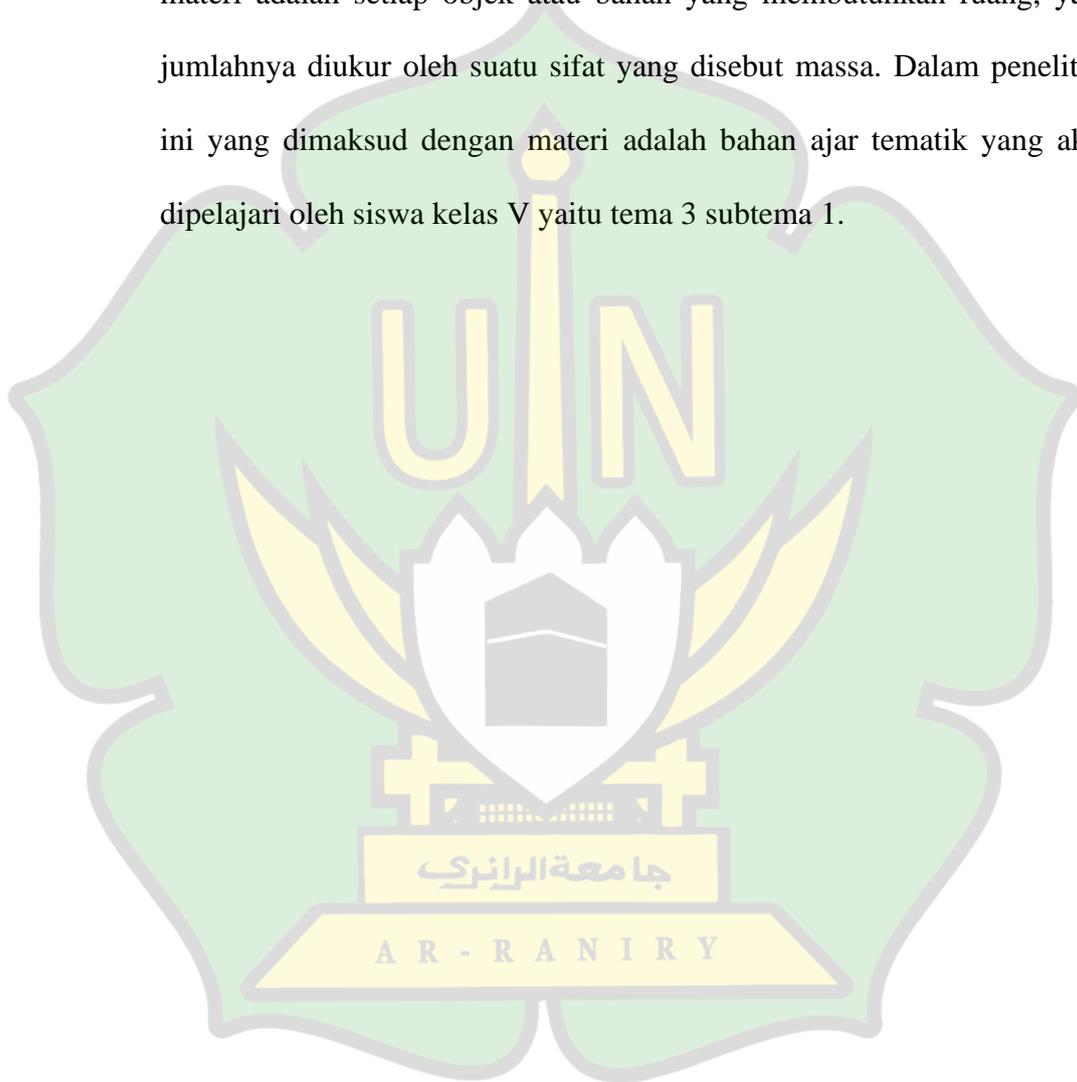
Hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah angka atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas V MIN 39 Aceh Besar.

⁸Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 160.

⁹Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: pustaka belajar, 2012), hal 6

4. Materi

Dilansir Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) materi berarti benda, bahan atau segala sesuatu yang tampak. Sedangkan secara istilah materi adalah setiap objek atau bahan yang membutuhkan ruang, yang jumlahnya diukur oleh suatu sifat yang disebut massa. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan materi adalah bahan ajar tematik yang akan dipelajari oleh siswa kelas V yaitu tema 3 subtema 1.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model *Role Playing*

1. Pengertian Model *Role Playing*

Pengertian model *Role playing* menurut Sudjana yaitu “suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.¹⁰

Role playing berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari: 1) mengambil peran (*role-taking*) yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, 2) membuat peran (*role-making*) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, 3) tawar-menawar peran (*role-negotiation*) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.¹¹

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai

¹⁰Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: PT Falah Production, 2005), h. 134.

¹¹Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 26.

tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Atau dengan kata lain *role playing* merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

2. Keunggulan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *role playing*.¹²

Tabel 2.1 Keunggulan dan Kelemahan Model *Role Playing*

No.	Keunggulan model <i>role playing</i>	Kelemahan model <i>role playing</i>
a.	Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.	Sebagian siswa yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang kreatif
b.	Siswa bebas mengambil keputusan dan berekpresi secara utuh.	Memerlukan waktu yang cukup banyak.
c.	Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda.	Kadang-kadang siswa tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu.
d.	Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.	Guru tidak bisa mengambil kesimpulan apabila pelaksanaan dramatisasi gagal.
e.	Permainan merupakan	Memerlukan tempat yang

¹²Ismawati Alidha Nurhasanah, DKK. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan". *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, N. 1 (2016), h. 619

	pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.	cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas dalam berekspresi. ¹³
--	--	--

3. Langkah- Langkah Pelaksanaan Model *Role Playing*

Model *role playing* memiliki beberapa langkah-langkah yang harus diterapkan dalam sebuah pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan, diantara langkah-langkah tersebut yaitu:

a. Persiapan atau pemanasan

Model *role playing* diawali dengan persiapan dimana Guru memperkenalkan siswa pada permasalahan atau sebuah kasus yang berhubungan dengan materi yang tengah dipelajari. Permasalahan atau kasus yang disuguhkan bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Misalnya Guru menyediakan sebuah cerita untuk dibaca di depan kelas. Pada saat teks atau bacaan menunjukkan dilema atau masalah, Guru dapat berhenti dan melakukan diskusi mengenai masalah dalam cerita tersebut sehingga semua siswa dapat menangkap masalah dengan jelas. Kemudian Guru dapat melontarkan pertanyaan-pertanyaan pancingan yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.¹⁴

b. Memilih pemain/pemeran drama

¹³ Rahmah Johar, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh: FKIP Unsyiah, 2006), h.128

¹⁴ Amin, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Pusat penerbit LPPM, 2022), hal. 488

Untuk memilih siapa saja yang akan menjadi pemain atau pemeran dalam drama, siswa dan guru dapat melakukan musyawarah. Guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan peran yang dibutuhkan. Beri kesempatan pada siswa yang berminat untuk mengajukan dirinya sendiri. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri.

c. Mendekorasi panggung (ruang kelas)

Setelah semua pemain terpilih, Guru dapat melibatkan siswa lain dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan Kerjasama kepada para siswa.¹⁵

d. Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer)

Selain pemeran, Guru juga harus menunjuk siswa sebagai pengamat.

e. Memainkan peran

Permainan peran atau *role playing* dilaksanakan secara spontanitas. Mungkin pada awalnya banyak siswa akan mengalami kebingungan dalam memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Tidak menutup kemungkinan juga ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Nah, di sinilah peran Guru dibutuhkan. Guru dapat menghentikan drama dan mengarahkan jalannya pertunjukan.

f. Diskusi dan evaluasi

¹⁵ Fahrurrozi, dkk, *Model-model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*, (Jakarta Timur: UNJ PRESS, 2022), hal. 84

Ketika ada hal yang menyimpang kemudian Guru menghentikan drama, ajaklah siswa untuk duduk bersama dan mendiskusikan permainan tadi. Kemudian ajal mereka untuk melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Beri kesempatan kepada siswa untuk memberikan usulan perbaikan seperti berganti peran atau mengubah alur ceritanya.

g. Bermain peran ulang

Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi, siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran kembali. Kegiatan ini biasanya berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya karena siswa sudah memiliki gambaran yang lebih jelas. Siswa yang mendapatkan peran juga dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

h. Diskusi dan evaluasi

Pada kegiatan diskusi dan evaluasi yang kedua ini, Guru dapat mengarahkan pada realita kehidupan nyata. Ajak siswa membandingkan bagaimana hal-hal yang terjadi dalam alur cerita yang diperankan teman-temannya terjadi di dunia nyata. Berikan siswa kesempatan untuk menyimpulkan berdasarkan perbandingan antara realita yang ada dengan kehidupan nyata.

i. Berbagi pengalaman dan Menyimpulkan.

Setelah siswa dapat melakukan perbandingan antara cerita dan realita, kini saatnya Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman mereka yang berkaitan dengan tema role play yang telah dilakukan. Setelah itu siswa akan membuat kesimpulan. Contohnya adalah siswa akan berbagi pengalaman tentang

bagaimana siswa mengalami kegagalan dalam ujian. Kemudian Guru Pintar mengajak siswa membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut, apa yang harus dilakukan supaya hal tersebut tidak terjadi, dan lain sebagainya.¹⁶

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Belajar diartikan sebagai upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan sikap yang dilakukan dengan mendayakan seluruh potensi fisiologis dan psikologis, jasmani dan rohani manusia dengan sumber berbagai bahan informasi. Belajar juga dapat berarti upaya untuk mendapatkan warisan kebudayaan dan nilai-nilai hidup dari masyarakat yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berkelanjutan.

Gagne mengemukakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai”.¹⁷

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep- konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya Hasil belajar berupa nilai, baik nilai mentah atau yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.

¹⁶ Tukiran Taniradja, DKK. Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.109

¹⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *belajar dan pembelajaran*, (Jakarta :Rineka Cipta,2009), hal, 10

Bloom (dalam suprijono) menyatakan bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.” Sedangkan “Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.”¹⁸

Sedangkan menurut S. Nasution “hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.”¹⁹

Menurut Hamalik, beliau menyatakan bahwa “Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkahlaku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadi peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.”²⁰

Pendapat diatas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran berupa suatu angka yang menentukan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dicapai siswa. Penilaian hasil belajar peserta didik, seorang guru hendaknya senantiasa secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah

¹⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2012), hal 6-7

¹⁹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal 276

²⁰ Oamar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal 155

dicapai siswa dari waktu ke waktu. Informasi yang diperoleh melalui evaluasi merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang akan dijadikan sebagai titik tolak untuk memperbaiki atau meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar akan senantiasa ditingkatkan secara terus menerus dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengikuti belajar mengajar, hasil belajar ini dapat berwujud pengetahuan, sikap pemahaman dan kegiatan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai. Sedangkan suatu perubahan perilaku yang tetap dan berkelanjutan, dilihat berdasarkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh dari hasil pembelajaran dan berupa nilai atau perubahan perilaku.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore, indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pembuatan serta evaluasi.
- b. Ranah efektif, meliputi penerimaa, menjawab dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe dan Graham adalah:

- a. Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah efektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.²¹

3. Tingkat Keberhasilan Belajar

Coleman dan Lindsay menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar pada siswa yaitu:

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam, yang mempengaruhi individu, diantaranya berupa kondisi biologis, kondisi emosional, dan tingkat perkembangan yang dimiliki.
- b. Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, diantaranya berupa dukungan keluarga, kondisi sosial ekonomi, pengaruh budaya dan kelompok sosial.

²¹Homroul Fauhah dan Brillian Rosy. *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal pendidikan administrasi perkantoran: 2021, vol 2, 202. h 327

Cartledge dan Milburn menguraikan pula bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan tingkat belajar pada siswa yaitu:

- a. Karakteristik anak yang meliputi tingkat perkembangan, jenis kelamin dan gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku.
- b. Kriteria sosial yang meliputi konteks sosial, situasi spesifik yang dihadapi, hubungan anak dengan kelompok sosialnya, serta validitas sosial.²²

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor ini meliputi, faktor jasmaniah yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa seperti kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri peserta didik, faktor ini meliputi, lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan dari orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

²² Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta:Rineka cipta, 2010)

Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas peserta didik dan lingkungan masyarakat.²³



²³ Muhibbin Syah, *psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 129

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh para guru untuk memperbaiki masalah-masalah kegiatan belajar serta meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.²⁴ Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk memperbaiki masalah-masalah di dalam kelas dan mutu dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

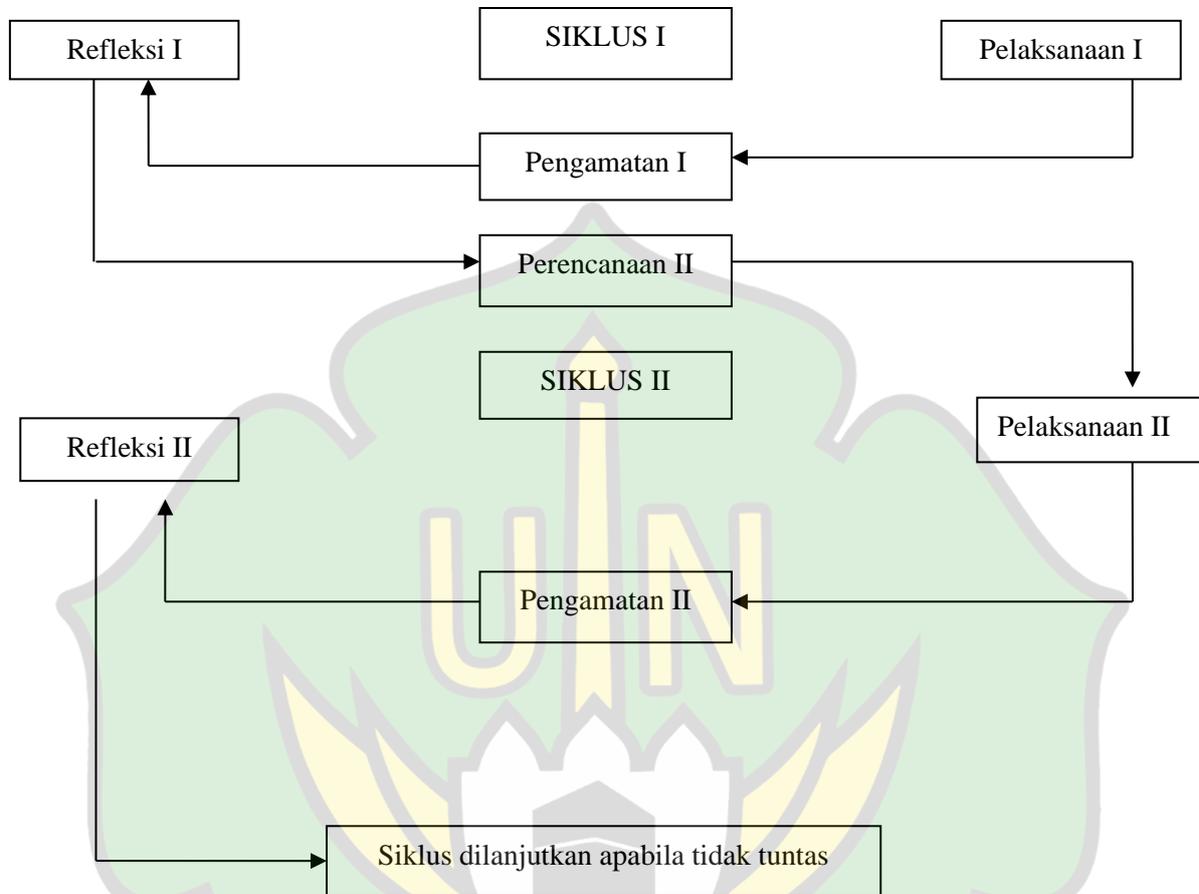
1. Meningkatkan mutu isi, proses, serta hasil pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru maupun tenaga pendidikan lainnya dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran....
3. Meningkatkan profesional pendidik.²⁵

Ada beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahap yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Adapun langkah-langkah rancangan penelitian tindakan kelas dapat disajikan dalam bentuk siklus berikut.²⁶

²⁴ Tukiran Taniredja, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 17.

²⁵ Syamsidah, *Kiat Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2016), h. 6.



Gambar 3.1 Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dalam pelaksanaannya, setiap siklus dari penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun atau pun mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan perencanaan penelitian. Adapun susunan rencana yang akan dilakukan peneliti adalah:

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan.

²⁶ Epon Ningrum, panduan praktis penelitian tindakan kelas, (Bandung: Putra Setia 2013), h. 1

- b. Menetapkan kelas penelitian.
- c. Menyusun RPP beserta LKPD untuk setiap siklus.
- d. Menyiapkan lembar aktivitas siswa dan guru pada masing-masing siklus.
- e. Menyiapkan angket minat pada setiap siklus.
- f. Membuat soal tes pada masing-masing siklus.
- g. Menunjuk pengamat.
- h. Melakukan pelatihan diri untuk mengajar pada saat penelitian.

2. Pelaksanaan

Tahap kedua ini merupakan penerapan/pelaksanaan rancangan yang telah dirancang pada tahap sebelumnya yaitu tahap perencanaan. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan pembelajaran siklus pertama sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada setiap siklus, siswa akan diberikan tes awal untuk melihat kemampuan awal siswa dan juga tes akhir untuk melihat terjadi tidaknya peningkatan hasil belajar. Apabila belum terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka peneliti dapat melaksanakan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat (*observer*). Tahap ini melibatkan guru wali kelas dan teman dari peneliti sebagai pengamat atas tindakan-tindakan yang dilakukan oleh peneliti di kelas. Dalam tahap ini, baik peneliti maupun pengamat mencatat hal-hal yang terjadi pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti baik aktivitas guru maupun aktivitas guru (peneliti) melalui lembar observasi yang telah disediakan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengkaji kembali seluruh tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti dan pengamat akan melakukan diskusi terkait berbagai kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilakukan. Peneliti mencatat segala saran dan masukan dari pengamat untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian adalah MIN 39 Aceh Besar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VMIN 39 Aceh Besar dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data maupun informasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan soal tes.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi terbagi dua bagian yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Pengisian kedua lembar observasi ini dilakukan dengan membubuhkan tanda *check list* dalam setiap kolom yang telah disediakan sesuai dengan tindakan-tindakan yang dilakukan peneliti. Pengisian lembar observasi aktivitas guru dilakukan oleh guru wali kelas V dan pengisian lembar observasi aktivitas siswa dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi PGMI.

Lembar observasi sendiri disusun berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya juga telah disusun oleh peneliti. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang terdapat di RPP kemudian dipilah untuk mengetahui bagian yang merupakan aktivitas siswa dan guru. Selanjutnya langkah-langkah pembelajaran tersebut disusun kembali sehingga menjadi lembar observasi aktivitas guru dan siswa

2. Soal Tes

Soal tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi yang diajarkan. Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda dan terdiri dari beberapa soal. Penyusunan soal tes sendiri diambil dari indikator yang terdapat di dalam RPP. Indikator tersebut kemudian disusun menjadi materi pembelajaran. Selanjutnya setelah peneliti menetapkan materi pembelajaran barulah peneliti menyusun soal tes dari materi yang dipelajari.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data maupun informasi pada suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan yang terjadi di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas guru (peneliti) dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kegiatan mengamati ini dilakukan oleh pengamat yang merupakan guru wali kelas V dan teman sejawat.

Kegiatan observasi sendiri menggunakan lembar pengamatan yang terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Penggunaan lembar observasi sendiri bertujuan untuk memudahkan pengamat dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Dari penggunaan lembar observasi kemudian akan dianalisis untuk mengetahui bagaimana kategori aktivitas siswa dan guru pada pembelajaran hari itu.

2. Tes

Teknik pengumpulan data melalui tes dapat digunakan atau prosedur yang perlu di tempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan soal jenis pilihan ganda (*multiplechoice*). Soal tes disesuaikan dengan materi pada setiap siklus.

Pada awal pembelajaran guru akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Kemudian di akhir pembelajaran guru akan memberikan soal tes. Tes ini diberikan setelah proses belajar mengajar berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar melalui penerapan model *role playing*.

E. Teknik Analisis Data

Tahap penganalisaan data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap inilah peneliti merumuskan hasil-hasil dari penelitian. Adapun data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar observasi yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Nilai yang diperoleh

N = Nilai maksimal²⁷

Tabel 3.1 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa.²⁸

No.	Nilai %	Kategori penilaian
1	90-100	Sangat Baik
2	80-90	Baik
3	70-80	Cukup Baik
4	60-70	Kurang Baik
5	0-60	Sangat Kurang Baik

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di MIN 39 Aceh Besar, setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) apabila siswa

²⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), h. 43.

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 281.

tersebut sudah mencapai nilai KKM pada pembelajaran Tematik yaitu 67. Sedangkan untuk tuntas belajar secara klasikal, jika di kelas tersebut nilai siswa mencapai 70% siswa yang tuntas belajar. Untuk melihat ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal, selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut:

- a. Untuk tingkat ketuntasan individual

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi jawaban yang benar

N = Jumlah soal

- b. Untuk tingkat ketuntasan klasikal

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 3.2 Klasifikasi Nilai

No.	Nilai %	Kategori penilaian
1	90-100	Sangat Baik
2	80-90	Baik

3	70-80	Cukup Baik
4	60-70	Kurang Baik
5	0-60	Sangat Kurang Baik



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 39 Aceh Besar yang merupakan salah satu sekolah MIN yang berada di Kabupaten Aceh Besar yang berlokasi di pinggir Jalan Nasional Banda Aceh-Medan km 12,3, desa Bukloh, Kecamatan Suka Makmur, Kabupaten Aceh Besar. MIN 39 Aceh Besar memiliki akreditasi B. bangunan di ekolah ini terdiri atas 12 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha, 1 ruang perpustakaan, dan 4 kamar mandi.

B. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 39 Aceh Besar yang dilakukan pada tanggal 03 Mei sampai dengan 06 Mei 2023. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bagaimana hasil belajar siswa dengan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran tematik di kelas V MIN 39 Aceh Besar. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Adapun uraian pelaksanaan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun dan menyiapkan rencana-rencana yang akan dilakukan. Adapun tahap-tahap persiapan instrument penelitian adalah:

- 1) Menentukan kelas penelitian yaitu kelas V MIN 39 Aceh Besar.
- 2) Menetapkan tema, subtema, dan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 4) Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- 5) Menyusun lembar evaluasi
- 6) Lembar observasi akrtivitas guru dan siswa.

b. Tahap pelaksanaan (tindakan)

Tahap pelaksanaan (tindakan) siklus I dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2023. Tahap ini dilaksanakan setelah tahap perencanaan yang dipersiapkan dengan baik. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru dalam pembelajaran dengan menggunakan mode *role playing* pada tema 3 “Makanan Sehat” subtema 1 “Bagaimana Tumbuhan Mengelola Makanan”. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu kegiatan pendahulun, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan pendahuluan biasanya diawali dengan mengucapkan salam, membaca do'a, apersepsi, kegiatan membaca dan lain sebagainya. Kegiatan inti ditandai dengan berlangsungnya proses pembelajaran. Biasanya pada kegiatan ini guru mulai menjelaskan materi yang akan dipelajari, membagikan kelompok dan membagikan LKPD. Kegiatan penutup dimulai ketika guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, melaksanakan evaluasi, penilaian pembelajaran, berdo'a, dan diakhiri dengan salam.

c. Pengamatan (observasi)

Pada saat berlangsungnya pembelajaran maka memerlukan seseorang atau pengamat yang bertugas mengamati aktivitas-aktivitas guru dan siswa, alat yang digunakan instrument yaitu lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pengamatan untuk aktivitas guru dilakukan seorang guru kelas V yang bernama Erliani, S.Pd serta pengamat terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh teman sejawat.

1) Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I

Kemampuan guru dapat diamati dengan instrument yaitu lembar observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh Erliani, S.Pd sebagai guru kelas V. Hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Table 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.				4
	2. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas.		2		
	3. Pembiasaan membaca.		2		
	4. Guru menyampaikan tema pembelajaran serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman awal siswa (Apersepsi).			3	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		2		
	6. Guru menyampaikan motivasi pembelajaran.		2		
	7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran			3	
KEGIATAN INTI	1. Guru menampikankan gambar iklan dan menyuruh siswa mengamati				4
	2. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang diamati dan siswa menjawab pertanyaan.			3	

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	3. <u>Guru memberikan penjelasan tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan</u>			3	
	4. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.			3	
	5. Guru membentuk siswa kedalam kelompok		2		
	6. Guru memanggil para siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.			3	
	7. Guru memanggil setiap kelompok untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas		2		
	8. Guru memberikan lembar kerja untuk memberi masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok			3	
	9. Guru bertanya kepada siswa hal yang belum dipahami				4
PENUTUP	1. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari		2		
	2. Guru memberi kesimpulan secara umum		2		
	3. Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran			3	
	4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswanya mengucapkan Hamdallah.				4
	5. Guru menutup pembelajaran diakhiri dengan salam.				4
	Jumlah skor diperoleh		60		
	Jumlah skor maksimal		84		
	Rata-rata		71,4%		
	Kategori		Cukup Baik		

Keterangan: 1 = kurang
 2 = cukup
 3 = baik
 4 = sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 71,4% dengan kategori Cukup baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas V-A dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

2) Aktivitas siswa pada siklus I

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

Table 4.2 Lembar pengamatan aktivitas siswa siklus I

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Siswa menjawab salam dan membaca doa			3	
	2. Siswa mengkondisikan kelas		2		
	3. Siswa membaca		2		
	4. Siswa mendegarkan dan menyampaikan pengalaman yang diketahui		2		
	5. Siswa mendegar tujuan pembelajaran		2		
	6. Siswa mendegarkan penyampaian motivasi pembelajaran		2		
	7. Siswa mendegarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran		2		
KEGIATAN INTI	1. Siswa melakukan pengamatan			3	
	2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru		2		
	3. <u>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan.</u>			3	

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	4. <u>Siswa mendengarkan instruksi untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.</u>		2		
	5. Siswa membentuk kedalam beberapa kelompok		2		
	6. Siswa melakukan skenario yang sudah dipersiapkan		2		
	7. Siswa menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas			3	
	8. <u>Siswa mengerjakan LKPD untuk membahas masing-masing kelompok</u>			3	
	9. Siswa menjawab pertanyaan			3	
PENUTUP	1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan		2		
	2. Siswa mendengarkan		2		
	3. Siswa mendengarkan hasil evaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran			3	
	4. Siswa sama-sama mengucapkan hamdalah				4
	5. Siswa menjawab salam				4
	Jumlah skor diperoleh			53	
	Jumlah skor maksimal			84	
Rata-rata			63%		
Kategori			Kurang Baik		

Keterangan: 1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 63% dengan kategori kurang baik. Hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan baik.

3) Hasil belajar siswa dengan Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran tematik Siklus I

Adapun hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar dengan menggunakan model *role playing* sebagai berikut:

Table 4.3 Hasil belajar siswa pada siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Tuntas/Tidak Tuntas
1.	S1	70	Tidak Tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	80	Tuntas
4.	S4	80	Tuntas
5.	S5	60	Tidak Tuntas
6.	S6	90	Tuntas
7.	S7	90	Tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	90	Tuntas
10.	S10	60	Tidak Tuntas
11.	S11	60	Tidak Tuntas
12.	S12	80	Tuntas
13.	S13	50	Tidak Tuntas
14.	S14	50	Tidak Tuntas
15.	S15	60	Tidak Tuntas
16.	S16	60	Tidak Tuntas
17.	S17	70	Tidak Tuntas
18.	S18	70	Tidak Tuntas
19.	S19	80	Tuntas
20.	S20	60	Tidak Tuntas
21.	S21	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1.480	
Kategori		Cukup baik	
Jumlah siswa yang tidak tuntas		12	
Jumlah siswa yang tuntas		9	
Jumlah siswa yang tuntas secara klasikal		75%	
Rata-rata		70,4%	

Berdasarkan penilaian hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I nilai persentase yaitu 70, 4% dengan kategori cukup baik. Hanya sebagian siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar diatas KKM.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa dan memperbaiki semua tahapan pada setiap siklus yang digunakan untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil analisa tersebut maka beberapa hal yang harus dilakukan perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.4 Refleksi pembelajaran pada siklus I

No	Refleksi	Hasil temuan	Revisi
1.	Aktivitasguru	Belum mampu dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.	Pertemuan selanjutnya diharapkan agar mampu mengkondisikan kelas dengan baik.
		Penyampaian tujuan pembelajaran yang kurang baik.	Pertemuan selanjutnya diharapkan mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik,.
		Belum adanya pemberian penghargaan kepada siswa-siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru.	Selanjutnya diharapkan agar mampu memberikan penghargaan berupa tepuk tangan atau pujian lainnya kepada siswa agar mereka lebih antusias.
2.	Aktivitassiswa	Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan apersepsi.	Selanjutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan.
		Banyak siswa yang belum mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Guru harus memberikan sebuah penghargaan bagi siswa yang dapat menyimpulkan materi

			sehingga siswa berupaya sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan materi.
3.	Hasil belajar siswa	Hasil belajar siswa berada pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan jika siswa masih belum menguasai materi pembelajaran	Pertemuan selanjutnya siswa dituntun untuk lebih menguasai materi pembelajaran.

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah. Sehingga perlu dilakukan tindakan atau perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus I.

2. Siklus II

Kegiatan yang disajikan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan siklus II yaitu untuk memperbaiki siklus I yang berdasarkan refleksi dari pengamatan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan beberapa instrument penelitian, yaitu RPP, lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan lembar penilaian hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2023 dalam satu kali pertemuan jam pelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang

dilakukan adalah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup hampir sama dengan siklus I.

c. Observasi

Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung observasi atau pengamat pada siklus II terhadap pengamatan aktivitas guru masih diamati oleh guru kelas V MIN 39 Aceh Besar yakni Ibu Erliani, S.Pd dan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat. Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran dalam kelas sudah ada perbaikan dibandingkan dengan siklus I dengan penggunaan model *role playing*.

1) Aktivitas guru pada siklus II

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

Table 4.5 Lembar observasi aktivitas guru siklus II

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.				4
	2. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas.			3	
	3. Pembiasaan membaca.				4
	4. Guru menyampaikan tema pembelajaran serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman awal siswa (Apersepsi).				4
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			3	
	6. Guru menyampaikan motivasi pembelajaran.				4

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	
	7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran				4	
KEGIATAN INTI	1. Guru menampilkan gambar iklan dan menyuruh siswa mengamati				4	
	2. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang diamati dan siswa menjawab pertanyaan.				4	
	3. <u>Guru memberikan penjelasan tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan</u>				4	
	4. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.				4	
	5. Guru membentuk siswa kedalam kelompok			3		
	6. Guru memanggil para siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.				4	
	7. Guru memanggil setiap kelompok untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas				4	
	8. Guru memberikan lembar kerja untuk memberi masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok				4	
	9. Guru bertanya kepada siswa hal yang belum dipahami				4	
PENUTUP	1. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari				4	
	Guru memberi kesimpulan secara umum			3		
	2. Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran				4	
	3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswanya mengucapkan Hamdallah.				4	
	4. Guru menutup pembelajaran diakhiri dengan salam.				4	
	Jumlah skor diperoleh		80			
	Jumlah skor maksimal		84			
Rata-rata		95, 2%				

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	Kategori	Sangat Baik			

Keterangan: 1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas guru dalam mengajar pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap aspeknya, yaitu dalam kategori sangat baik dengan persentase nilai 95, 2%.

2) Aktivitas siswa pada siklus II

Table 4.6 Lembar pengamatan aktivitas siswa siklus II

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Siswa menjawab salam dan membaca doa				4
	2. Siswa mengkondisikan kelas				4
	3. Siswa membaca				4
	4. Siswa mendegarkan dan menyampaikan pengalaman yang diketahui			3	
	5. Siswa mendegar tujuan pembelajaran			3	
	6. Siswa mendegarkan penyampaian motivasi pembelajaran			3	
	7. Siswa mendegarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran				4
KEGIATAN INTI	1. Siswa melakukan pengamatan				4
	2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru				4
	3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang				4

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	<u>definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan.</u>				
	4. <u>Siswa mendengar instruksi untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.</u>			3	
	5. Siswa membentuk kedalam beberapa kelompok				4
	6. Siswa melakukan skenario yang sudah dipersiapkan				4
	7. Siswa menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas				4
	8. <u>Siswa mengerjakan LKPD untuk membahas masing-masing kelompok</u>				4
	9. Siswa menjawab pertanyaan				4
PENUTUP	1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan			3	
	2. Siswa mendengar			3	
	3. Siswa mendengarkan hasil evaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran				4
	4. Siswa sama-sama mengucapkan hamdalah				4
	5. Siswa menjawab salam				4
	Jumlah skor diperoleh	79			
	Jumlah skor maksimal	84			
	Rata-rata	94%			
	Kategori	Sangat Baik			

Keterangan: 1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu persentase nilai 94% termasuk dalam kategori sangat baik.

3) Hasil belajar siswa dengan Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran tematik Siklus II

Adapun hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar dengan menggunakan model *role playing* sebagai berikut:

Table 4.7 Hasil belajar siswa pada siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Tuntas/Tidak Tuntas
1.	S1	80	Tuntas
2.	S2	90	Tuntas
3.	S3	90	Tuntas
4.	S4	90	Tuntas
5.	S5	80	Tuntas
6.	S6	100	Tuntas
7.	S7	100	Tuntas
8.	S8	90	Tuntas
9.	S9	100	Tuntas
10.	S10	90	Tuntas
11.	S11	90	Tuntas
12.	S12	90	Tuntas
13.	S13	80	Tuntas
14.	S14	90	Tuntas
15.	S15	90	Tuntas
16.	S16	100	Tuntas
17.	S17	90	Tuntas
18.	S18	80	Tuntas
19.	S19	90	Tuntas
20.	S20	100	Tuntas
21.	S21	90	Tuntas
Jumlah		1.900	
Kategori		Sangat baik	
Siswa yang tuntas		21	
Siswa yang tidak tuntas		0	
Siswa yang tuntas secara		100%	

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	Tuntas/Tidak Tuntas
	klasikal		
	Rata-rata		90,4%

Berdasarkan penilaian hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I nilai persentase yaitu 90, 4% dengan kategori sangat baik. Dalam penilaian hasil belajar siswa di siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pada siklus I hanya sebagian siswa yang menguasai materi pembelajaran.

e. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa dan memperbaiki semua tahapan pada setiap siklus yang digunakan untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil analisa tersebut maka beberapa hal yang harus dilakukan perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.8 Refleksi pembelajaran pada siklus II

No	Refleksi	Hasil temuan	Revisi
1.	Aktivitas guru	Guru sudah mampu dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.	Pertemuan selanjutnya diharapkan tetap mampu mengkondisikan kelas dengan baik.
		Penyampaian tujuan pembelajaran sudah mulai membaik dan sesuai dengan RPP yang telah disusun.	Pertemuan selanjutnya diharapkan guru bisa menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.
		Guru sudah mampu memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.	Pada pertemuan selanjutnya diharapkan guru tetap memberikan penghargaan berupa tepuk tangan atau penghargaan lainnya kepada siswa.

2.	Aktivitas siswa	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dalam kegiatan apersepsi.	Selanjutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan.
		Siswa sudah mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Guru harus memberikan sebuah penghargaan bagi siswa yang dapat menyimpulkan materi sehingga siswa berupaya sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan materi.
3.	Hasil belajar siswa	Hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan jika siswa masih sudah mampu menguasai materi pembelajaran	Pertemuan selanjutnya siswa dituntun untuk lebih menguasai materi pembelajaran.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Data ini diperoleh dari aktivitas guru dan siswa serta dari tes hasil belajar siswa dan lembar pengamatan keaktifan siswa. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung telah memenuhi kriteria pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role*

Playing. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Guru

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:

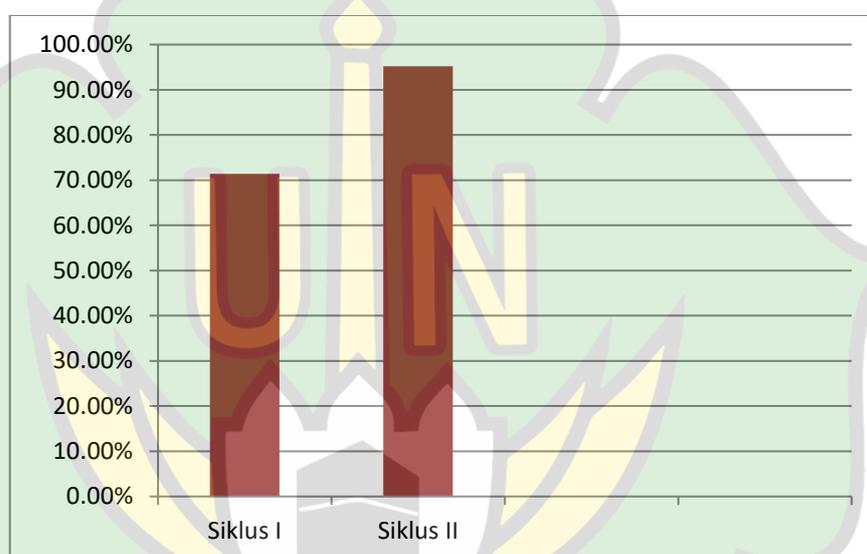


Diagram I

Skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 71,4% berada kategori Cukup baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95,2% kategori sangat baik. Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan II.

Proses pembelajaran pada siklus II juga lebih terlaksana dengan baik dibandingkan pada siklus I. Guru atau peneliti benar-benar mampu menguasai pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.



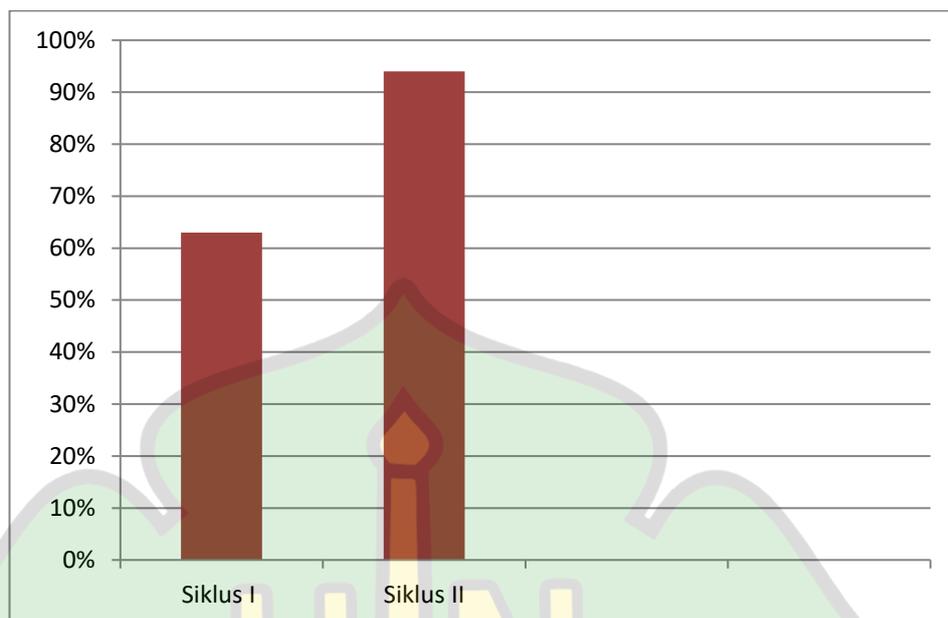
Proses pembelajaran pada siklus I



Proses pembelajaran pada siklus II

2. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa

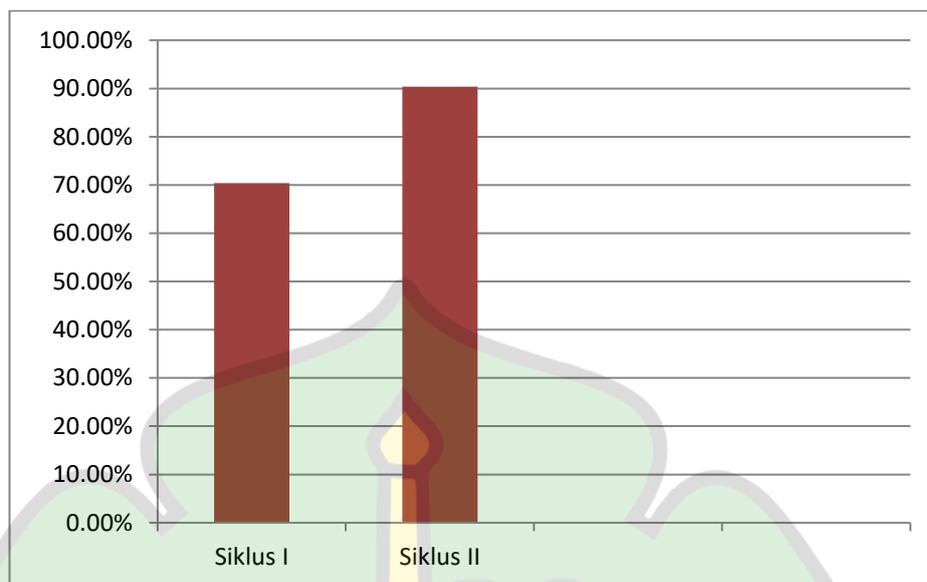
Hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Pada siklus I diperoleh nilai 63% berada pada kategori kurang baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 94% berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di MIN 39 Aceh Besar Kelas V selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa telah meningkat atau tidak maka dilakukan tes. Dari hasil tes pada siklus I mendapat perolehan nilai 70, 4% dengan kategori Cukup baik sedangkan pada siklus II mendapat 90, 4% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



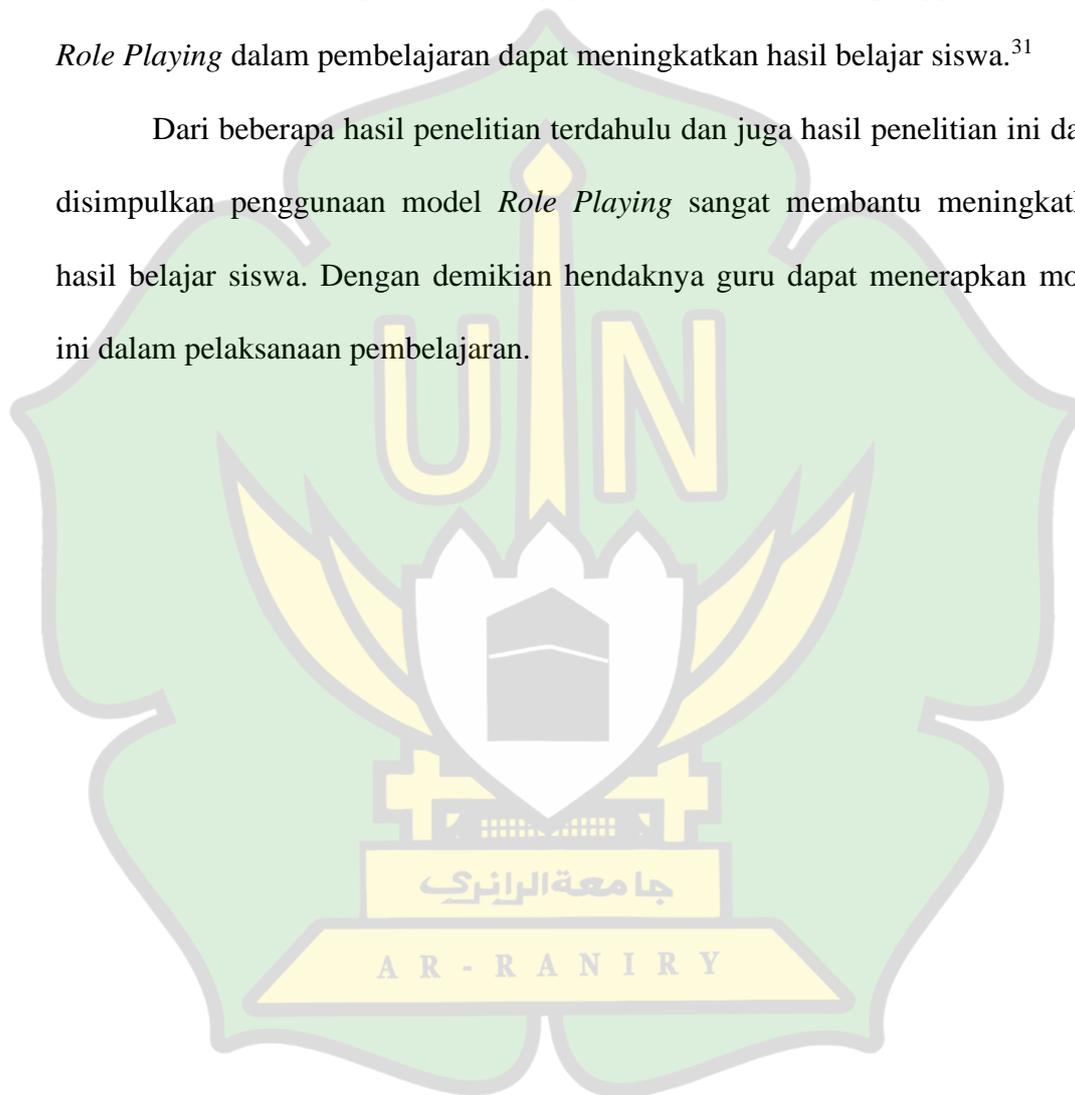
Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan. Hal ini bermakna pada siklus ini proses peningkatan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori sangat baik. Baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* adalah Tuntas.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan Fauzatul Maru'fah Rohmanumeta dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model *Role Playing* Pada Siswa Sekolah Dasar", dapat disimpulkan bahwa setelah peneliti menerapkan model *role playing* hasil belajar siswa yang terdiri dari ketuntasan belajar meningkatkan pada setiap siklus.²⁹

²⁹ Fauzatul Maru'fah Rohmanumeta, *peningkatan hasil belajar bahasa indonesia melalui metode role playing pada siswa sekolah dasar*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Mulya dan Lili, hasil analisis penelitian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen.³⁰ Dwi Mardalena dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³¹

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu dan juga hasil penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan model *Role Playing* sangat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian hendaknya guru dapat menerapkan model ini dalam pelaksanaan pembelajaran.



³⁰ Mulya Yusnarti dan Lili Suryaningsih, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, AINARA JOURNAL: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan: 2021, Vol. 2 No, 3

³¹ Dwi Mardalena, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*, PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar:2018, Vol. 7, No. 1

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 siswa, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik selama proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 71, 4% kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95, 2% kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan, dengan nilai 63% kategori kurang baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 94% kategori Sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di MIN 39 Aceh Besar Kelas V selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.
3. Hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* meningkat. Dari hasil

tes 70, 4% pada siklus I kategori cukup baik sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 90, 4% kategori sangat baik. Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan. Pada siklus ini proses peningkatan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori sangat baik, baik secara individual maupun kelompok.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa saran guna meningkatkan hasil belajar pembelajaran khususnya di MIN 39 Aceh Besar sebagai berikut :

1. Saran bagi guru

- a. Diharapkan kepada guru agar menerapkan model *role playing* dengan memperhatikan tingkat kemampuan siswa dan menyesuaikan materi pembelajaran secara tepat.
- b. Untuk mencapai kualitas belajar yang baik dan maksimal, diharapkan kepada Guru agar lebih kreatif, efektif, terampil dan profesional dalam mengajar dan mengelola kelas, menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi dan juga juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam aktivitas belajar siswa.

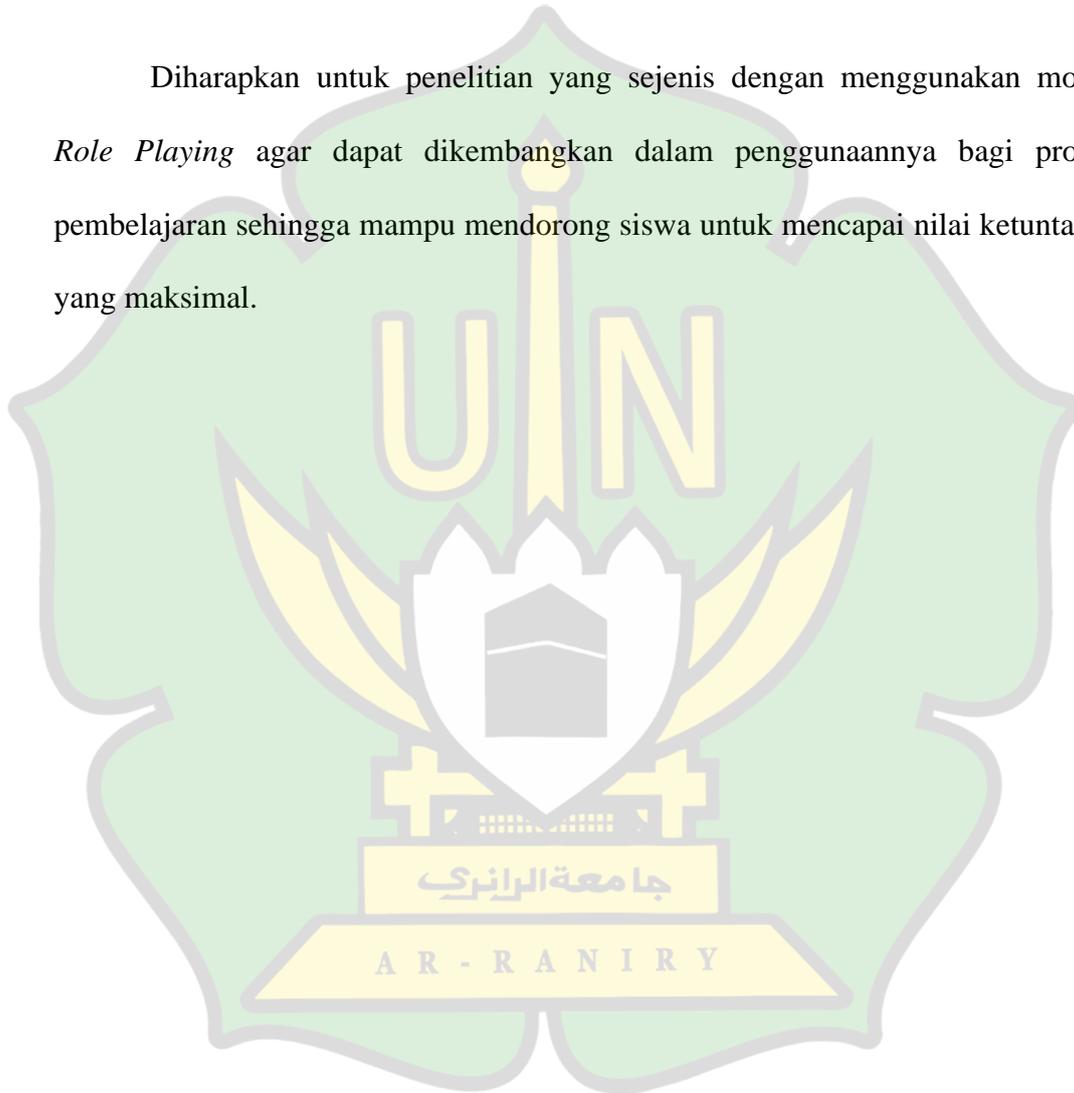
2. Saran bagi sekolah

- a. Penggunaan model *role playing* hendaknya dapat dapat dijadikan salah satu upaya dalam mengembangkan sekolah kearah yang lebih baik terutama kualitas belajar.

- b. Diharapkan sarana dan prasarana serta fasilitas belajar agar mampu lebih optimal dan tidak akan menghambat proses pembelajaran di sekolah.

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 mencapai nilai ketuntasan yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Amin. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat penerbit LPPM.
- Arikuonto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta :Rineka Cipta
- Fahrurrozi, dkk. 2022. *Model-model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Hamalik, Omar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Istarani. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Johar, Rahmah, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh : FKIP Unsyiah.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ningrum, Epon. 2013. *Panduan praktis penelitian tindakan kelas*. Bandung: CV. Putra Setia. جامعة الرانري
- Novitas, Roza. *Pembelajaran tematik dengan menggunakan metode role playing*”.e-jurnal inovasi pembelajaran SD Volume 1.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, DKK. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan” .*Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, N. 1
- Nuryani R. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Uniersitas Negeri Malang.

- Rohmanumeta, Fauzatul Maru'fah. *Peningkatan hasil belajar bahasa indonesia melalui metode role playing pada siswa sekolah dasar.*
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.* Yogyakarta: Teras.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Jakarta. Rineka cipta
- Sri, Anita W, dkk. 2008. *Strategi pembelajaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo
- Sudjana. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif.* Bandung: PT Falah Production.
- Suprijono, Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: pustaka belajar.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: pustaka belajar
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsidah. 2016. *Kiat Mudah Membuat Penelitian Tindakan Keas Bagi Guru Taman Kanak-Kanak.* Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Taniranadja, Tukiran, DKK. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.* Bandung: Alfabeta.

Tukiran Taniredja dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi*

Guru Praktik, Praktis, dan Mudah, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 17.



Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: flk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
 Nomor: B-5453/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2023

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

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH 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 04 Januari 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Menebut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-510/Un.08/FTK/KP.07.6/01/2022
- PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
- KEDUA** :

1. Salma Hayati, S.Ag., M.Ed. sebagai pembimbing pertama
2. Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Rafindra
 NIM : 160209096
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Peningkatan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 39 Aceh Besar

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- 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 : 14 April 2023



Tembusan

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

Lampiran 2



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

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

Nomor : B-5343/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala MIN 39 Aceh Besar
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RAFINDRA / 160209096**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Gampong Miruek Lamreudeup Kecamatan Baitul Salam Kabupaten Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN 39 Aceh Besar***

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

Banda Aceh, 10 April 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 15 Mei 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 39 (MIN BUKLOH) ACEH BESAR
Jl. Banda Aceh – Medan Km. 12.5 Bukloh Kecamatan Suka Makmur Aceh Besar
Email: min_bukloh@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: B-70/ML.01.04.25/PP.01.1/05/2023

Kepala MIN 39 (MIN Bukloh) Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar
Menerangkan bahwa:

Nama	: RAFANDRA
NIM	: 160209096
Prodi/ Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN-Ar-Raniry
Alamat	: Gampong Miruek Lamreudeup Kecamatan Baltussalam Kabupaten Aceh Besar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi dengan judul *"Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa hasil belajar siswa kelas V di MIN 39 Aceh Besar"*.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Aceh Besar, 04 Mei 2023
Kepala MIN 39 Aceh Besar


Musrina, S.Ag
Nip: 197107021997032002

AR - RA

Lampiran 4



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodigpmi@ar-raniry.ac.id Web pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
 Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Rafindra
NIM	: 160209096
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Aceh Besar
Pembimbing 1	: Salma Hayati, S.Ag., M.E
Pembimbing 2	: Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.P.d, M.Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jumat, tanggal 07 bulan 07 tahun 2023 dengan nomor Paper ID (2127504434) Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 15 % (< 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

معة الرانيري

Banda Aceh, 07 2021
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

AR - RANIRY

A/n. Y. Mulro

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 39 Aceh Besar

Kelas/Semester : V

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana Tumbuhan Mengelola Makanan

Pembelajaran ke : 1

Pertemuan ke : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah di sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
<p>BAHASA INDONESIA</p> <p>3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.</p> <p>4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulisan, dan visual.</p>	<p>3.4.1 Mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.</p> <p>4.4.1 Memeragakan kembali iklan elektronik</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
<p>IPA</p> <p>3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia</p> <p>4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p>	<p>3.3.1 Menguraikan informasi yang terdapat pada gambar</p> <p>4.3.1 Membuat laporan tentang cara menjaga organ pencernaan manusia.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.
3. Dengan mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang organ-organ pencernaan manusia.

4. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan manusia dan fungsinya.

D. Materi Pembelajaran

BAHASA INDONESIA:



1

MAKANAN SEHAT & BERGIZI

SOLUSI UNTUK HIDUP SEHAT DAN AWET MUDA

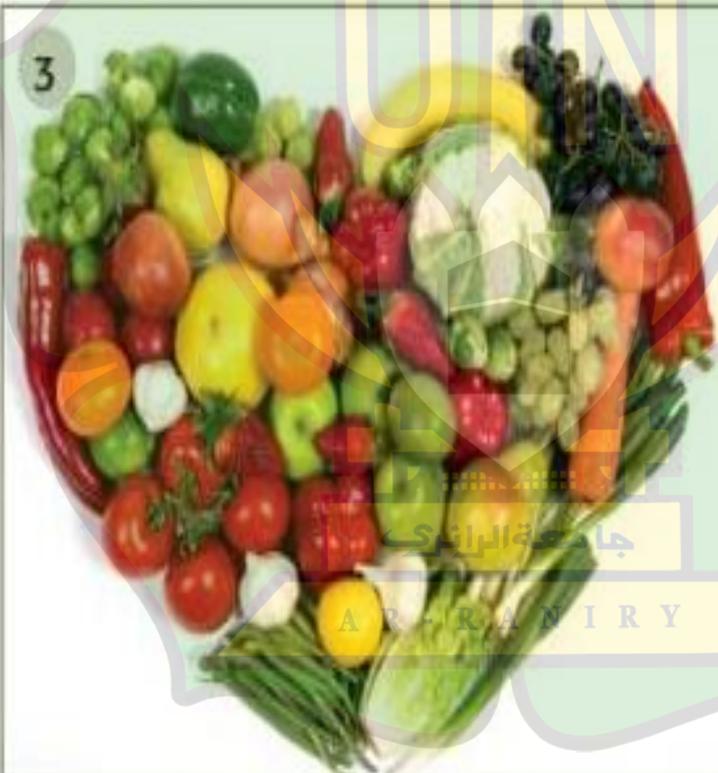


2



MAKANAN SEHAT DAN BERGIZI PENTING UNTUK PERTUMBUHAN OTAK ANAK ANDA

3



CINTAI JANTUNG ANDA
KONSUMSI SAYUR DAN BUAH SEGAR

Manfaat Prima
dengan Rasa yang Dahsyat

UNIVERSITY OF Negeri
Jember
ANIRY

Ayo Mengamati



Dengan menemukan kata kunci pada iklan-iklan makanan sehat, kita jadi tahu bahwa masyarakat kita sudah banyak yang peduli tentang pentingnya makanan sehat.

Penyempurna makanan sehat adalah susu. Seperti kita ketahui, susu umumnya dihasilkan oleh sapi. Apa yang dimakan oleh sapi hingga dapat menghasilkan susu?



Untuk menghasilkan susu, jenis makanan apa yang biasa aku konsumsi? Bagaimana aku mencernanya?

Tuliskan hal-hal yang ingin kamu ketahui tentang organ pencernaan hewan dalam bentuk pertanyaan.

Bagaimana sistem pencernaan makanan pada hewan ruminansia? Simak penjelasan berikut ini.

Hewan ruminansia adalah kelompok hewan mamalia yang biasa memamah (memakan) dua kali dan dikenal dengan hewan memamah biak.

Contoh hewan ruminansia ialah sapi, kerbau, rusa, domba, kambing, dan kijang.

Sistem pencernaan hewan ruminansia lebih kompleks dibandingkan pencernaan hewan lainnya. Pada hewan ruminansia terdapat empat bagian lambung dengan fungsi yang spesifik. Selain itu, pencernaan makanan pada hewan ruminansia dibantu oleh beberapa mikrob (bakteri dan protozoa). Mikrob tersebut dapat membantu mencerna rumput.

Coba kamu perhatikan penjelasan mengenai proses pencernaan pada hewan ini dengan saksama.



E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah, demonstrasi
- Model : *Roye Playing*

F. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru Tema: Makanan sehat Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Pedoman Siswa Tema: Makanan sehat Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Fase/Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. 2. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas. 3. Pembiasaan membaca. 4. Guru menyampaikan tema pembelajaran serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman awal siswa (Apersepsi). 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru menyampaikan motivasi pembelajaran. 7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dan membaca doa 2. Siswa mengkondisikan kelas 3. Siswa membaca 4. Siswa mendengarkan dan menyampaikan pengalaman yang diketahui 5. Siswa mendengar tujuan pembelajaran 6. Siswa mendengarkan penyampaian motivasi pembelajaran 7. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampikankan gambar iklan dan menyuruh siswa mengamati. 2. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang diamati dan siswa menjawab pertanyaan. 3. <u>Guru memberikan penjelasan tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan</u> 4. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menemukan kata kunci pada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan pengamatan. 2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru 3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru <u>tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan.</u> 4. Siswa mendengarkan instruksi untuk menemukan kata kunci pada iklan yang

	<p>iklan yang telah dipelajari.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menjelaskan langkah-langkah dari model pembelajaran yang akan di pelajari. 6. Guru membentuk siswa kedalam kelompok 7. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok 8. Guru memanggil para siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 9. Guru memanggil setiap kelompok untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas 10. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 11. Guru memberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok 12. Guru memberikan lembar kerja untuk memberi masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok 13. Guru bertanya kepada siswa hal yang belum dipahami 	<p>telah dipelajari.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa menyimak 6. Siswa membentuk kelompok 7. Siswa membentuk kedalam beberapa kelompok 8. Siswa melakukan skenario yang sudah dipersiapkan 9. Siswa menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas 10. Siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan 11. Siswa mengambil lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok 12. Siswa menulis masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok 13. Siswa menjawab pertanyaan
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya 2. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari 3. Guru memberi kesimpulan secara umum 4. Guru menyimpulkan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan 2. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari hari ini 3. Siswa mendengarkan 4. Siswa mendengarkan 5. Evaluasi 6. Siswa mendengarkan hasil evaluasi dan merefleksi

	<p>penguatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. <u>Evaluasi dan penutup</u> 6. Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran 7. Guru meminta siswa mempelajari unsur-unsur iklan 8. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswanya mengucapkan Hamdallah. 9. Guru menutup pembelajaran diakhiri dengan salam. 	<p>kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa mempelajari unsur-unsur iklan 8. Siswa sama-sama mengucapkan Hamdallah. 9. Siswa menjawab salam guru.
--	--	---

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap Spritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur).
- b. Penilaian Sikap Sosial : Pengamatan (kerja sama, saling menghargai).
- c. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis (pilihan ganda)
- d. Penilaian Keterampilan : Pengamatan (kemampuan menceritakan kembali hasil laporan), dan penggunaan kalimat efektif.

Mengetahui,

Banda Aceh, Februari 2023

Guru kelas V

Peneliti

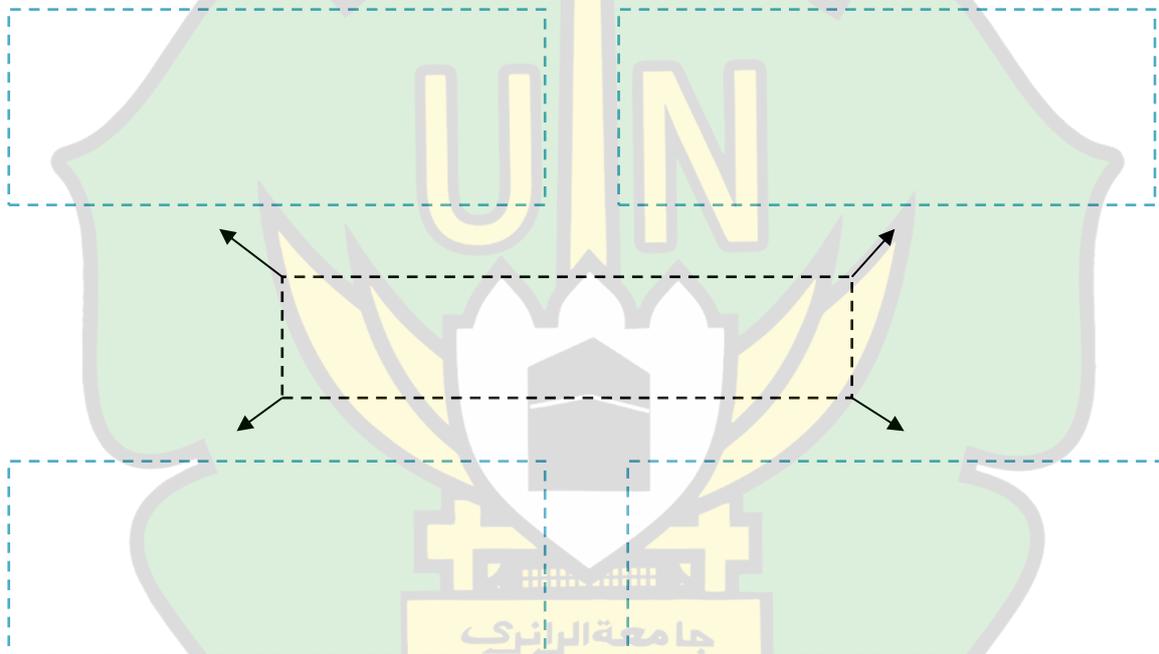


Lampiran 6

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK SIKLUS 1

PETUNJUK:

1. Tulislah namanun dan nama kelompokmu pada kolom di atas!
2. Amati video yang ditayangkan!
3. Tuliskan isi iklan “video” berdasarkan kata tanya yang kalian ketahui pada hasil analisis kelompokmu!



4. Peragakan iklan “Pil Sakit Perut” tersebut dengan naskah dibawah ini!

OBAT SAKIT PERUT PSP (Pil Sakit Perut)

Laki-laki 1 : “Aduh!”

Perempuan 1 : “Makan yang tidak benar, membuat perut jadi tidak enak!”

Narator : “Untuk gangguan perut karena bakteri, makanan pedas, asam, dan gas, atasi dengan PSP. Dalam satu sachet terdapat pil-pil kecil alami. Ampuh atasi penyebab sakit perut!”

Laki-laki 1 : “Minta obatnya!”

Laki-laki 2 :”Minta? Beli!”

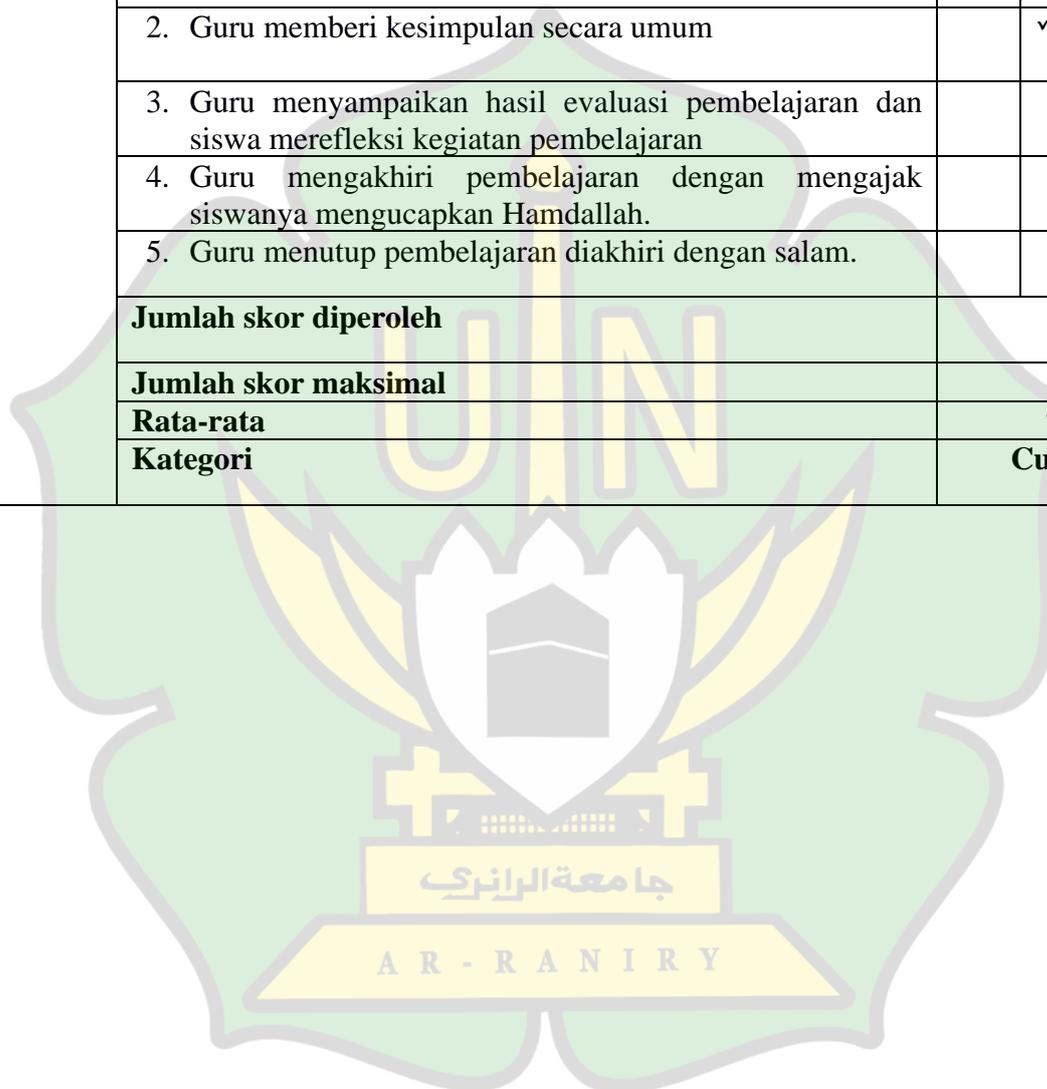
Narator: “Perut tidak enak, pilih yang benar! PSP”

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.				✓
	2. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas.		✓		
	3. Pembiasaan membaca.		✓		
	4. Guru menyampaikan tema pembelajaran serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman awal siswa (Apersepsi).			✓	
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		✓		
	6. Guru menyampaikan motivasi pembelajaran.		✓		
	7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran			✓	
KEGIATAN INTI	1. Guru menampikankan gambar iklan dan menyuruh siswa mengamati				✓
	2. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang diamati dan siswa menjawab pertanyaan.			✓	
	3. <u>Guru memberikan penjelasan tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan</u>			✓	
	4. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.			✓	
	5. Guru membentuk siswa kedalam kelompok		✓		
	6. Guru memanggil para siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.			✓	
	7. Guru memanggil setiap kelompok untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas		✓		
	8. Guru memberikan lembar kerja untuk memberi masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok			✓	
	9. Guru bertanya kepada siswa hal yang belum				✓

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	dipahami				
PENUTUP	1. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari		✓		
	2. Guru memberi kesimpulan secara umum		✓		
	3. Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran			✓	
	4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswanya mengucapkan Hamdallah.				✓
	5. Guru menutup pembelajaran diakhiri dengan salam.				✓
	Jumlah skor diperoleh	60			
	Jumlah skor maksimal	84			
Rata-rata	71,4%				
Kategori	Cukup Baik				



Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Siswa menjawab salam dan membaca doa			✓	
	2. Siswa mengkondisikan kelas		✓		
	3. Siswa membaca		✓		
	4. Siswa mendengarkan dan menyampaikan pengalaman yang diketahui		✓		
	5. Siswa mendengar tujuan pembelajaran		✓		
	6. Siswa mendengarkan penyampaian motivasi pembelajaran		✓		
	7. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran		✓		
KEGIATAN INTI	1. Siswa melakukan pengamatan			✓	
	2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru		✓		
	3. <u>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan.</u>			✓	
	4. <u>Siswa mendengarkan instruksi untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.</u>		✓		
	5. Siswa membentuk kedalam beberapa kelompok		✓		
	6. Siswa melakukan skenario yang sudah dipersiapkan		✓		
	7. Siswa menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas			✓	
	8. <u>Siswa mengerjakan LKPD untuk membahas masing-masing kelompok</u>			✓	
	9. Siswa menjawab pertanyaan			✓	
PENUTUP	1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan		✓		
	2. Siswa mendengarkan		✓		

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	3. Siswa mendengarkan hasil evaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran			✓	
	4. Siswa sama-sama mengucapkan hamdalah				✓
	5. Siswa menjawab salam				✓
Jumlah skor diperoleh		53			
Jumlah skor maksimal		84			
Rata-rata		63%			
Kategori		Kurang Baik			



Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 39 Aceh Besar
 Tema 3 : Makanan Sehat
 Kelas/Semester : V/Genap
 Nama Validator : Dr. Khadijah., M. Pd.

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (√) 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"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kompetensi Dasar Kejelasan rumusan kompetensi dasar dan indikator				
2.	Indikator Pencapaian Hasil Belajar Kesesuaian rumusan pencapaian hasil belajar				
3.	Materi a. Relevan - materi A dengan 1 kompetensi dasar pembelajaran. b. Urutan penyajian materi dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis (keterkaitan objek, subtopik, dan penyajian sistematis.				

4.	Bahasa				
	a. Kebenaran tata bahasa yang digunakan, sesuai dengan kaidah bahasa-bahasa Indonesia yang berlaku.				
	b. Kesederhanaan struktur kalimat. c. Sifat komulatif bahasa yang digunakan.				
5.	Format				
	a. Kejelasan pembagian materi.				
	b. Kesesuaian jenis ukuran huruf sehingga mudah dibaca. c. Format penulisan isi saling terkait.				
6.	Sumber dan sarana belajar				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai. b. Kesesuaian penggunaan sarana dan sumber belajar dengan kegiatan belajar mengajar.				
7.	Kegiatan Belajar Mengajar				
	a. Kesesuaian dengan sintak pembelajaran b. kesesuaian metode pengajaran untuk mencapai kompetensi.				
8.	Alokasi waktu				
	kesesuaian alokasi waktu dengan durasi penyampaian				

C. Komentar dan Saran Validator

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

جامعة الرانيري

Banda Aceh 6 April 2023

Validator

AR - RANIRY

(Dr. Khadijah, M. Pd)

NIP.

1994122001
(...19.20003019972.....)

Lampiran 10**Lembar soal siklus 1****SOAL EVALUASI SIKLUS I**

1. Informasi yang isinya membujuk orang banyak agar tertarik dengan barang atau jasa yang ditawarkan disebut...

- a. Spanduk
- b. Iklan
- c. Poster
- d. Brosur



2. Kata kunci iklan diatas adalah

- a. Badan wangi dan segar
- b. badan wangi dan harum
- c. badan wangi dan sehat
- d. badan wangi dan kuat

3. Jenis iklan di media cetak yang bentuknya mirip berita adalah....

- a. Iklan baris
- b. Iklan advertorial
- c. Iklan display
- d. Iklan kolom



4. Organ pencernaan manusia yang disebutkan dalam iklan di atas adalah....
- Usus
 - Lambung
 - Mulut
 - Lidah
5. Bentuk iklan yang tidak dapat ditampilkan dalam media cetak adalah....
- Kata-kata
 - Gambar
 - Kalimat
 - Suara



6. sasaran atau target iklan diatas adalah
- nenek
 - orang tua

- c. remaja
- d. anak anak

7. Yang termasuk bentuk-bentuk iklan elektronik adalah...

- a. Majalah, tabloid dan koran
- b. Radio, televisi, dan internet
- c. Radio, majalah, dan internet
- d. Televisi, radio, dan majalah



8. makna dari kata kunci iklan tersebut adalah

- a. dengan menggosok gigi menjadikan badan bersih dan sehat
- b. dengan menggosok gigi menjadikan hidup sehat
- c. dengan menggosok gigi menjadikan gigi bersih dan kuat
- d. dengan menggosok gigi menjadikan gigi bersih

9. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Termasuk iklan media cetak
- 2) Tidak ada ilustrasi maupun gambar
- 3) Banyak singkatan kata

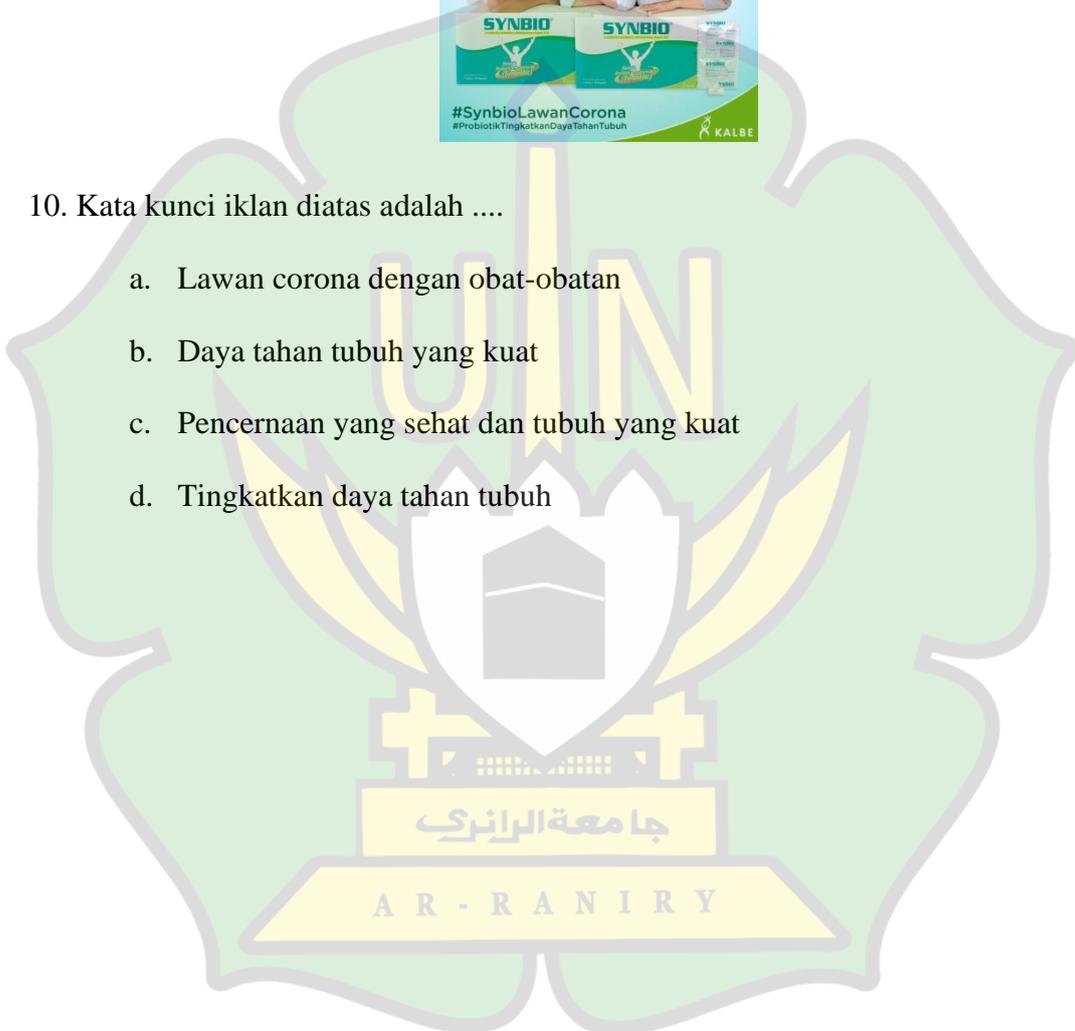
Pertanyaan-pertanyaan di atas adalah ciri-ciri iklan....

- a. Display
- b. Baris

- c. Advertorial
- d. Kolom



10. Kata kunci iklan diatas adalah
- a. Lawan corona dengan obat-obatan
 - b. Daya tahan tubuh yang kuat
 - c. Pencernaan yang sehat dan tubuh yang kuat
 - d. Tingkatkan daya tahan tubuh



Lampiran 11

Hasil Soal Tes

Name: Jauza
 Clas: v

90

SOAL EVALUASI SIKLUS I

1. Informasi yang isinya membujuk orang banyak agar tertarik dengan barang atau jasa yang ditawarkan disebut...

- a. Spanduk
- b. Iklan
- c. Poster
- d. Brosur



2. Kata kunci iklan diatas adalah

- a. Badan wangi dan segar
- b. badan wangi dan harum
- c. badan wangi dan sehat
- d. badan wangi dan kuat

3. Jenis iklan di media cetak yang bentuknya mirip berita adalah....

- a. Iklan baris
- b. Iklan advertorial
- c. Iklan display
- d. Iklan kolom

Cintai Ususmu
Yakult Setiap Hari



1. Organ pencernaan manusia yang disebutkan dalam iklan di atas adalah....

- a. Usus
- b. Lambung
- c. Mulut
- d. Lidah

2. Bentuk iklan yang tidak dapat ditampilkan dalam media cetak adalah....

- a. Kata-kata
- b. Gambar
- c. Kalimat
- d. Suara



3. sasaran atau target iklan diatas adalah

- a. nenek
- b. orang tua
- c. remaja
- d. anak anak

4. Yang termasuk bentuk-bentuk iklan elektronik adalah...

- a. Majalah, tabloid dan koran
- b. Radio, televisi, dan internet
- c. Radio, majalah, dan internet
- d. Televisi, radio, dan majalah



5. makna dari kata kunci iklan tersebut adalah
- a. dengan menggosok gigi menjadikan badan bersih dan sehat
 - b. dengan menggosok gigi menjadikan hidup sehat
 - c. dengan menggosok gigi menjadikan gigi bersih dan kuat
 - d. dengan menggosok gigi menjadikan gigi bersih
6. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Termasuk iklan media cetak
 - 2) Tidak ada ilustrasi maupun gambar
 - 3) Banyak singkatan kata

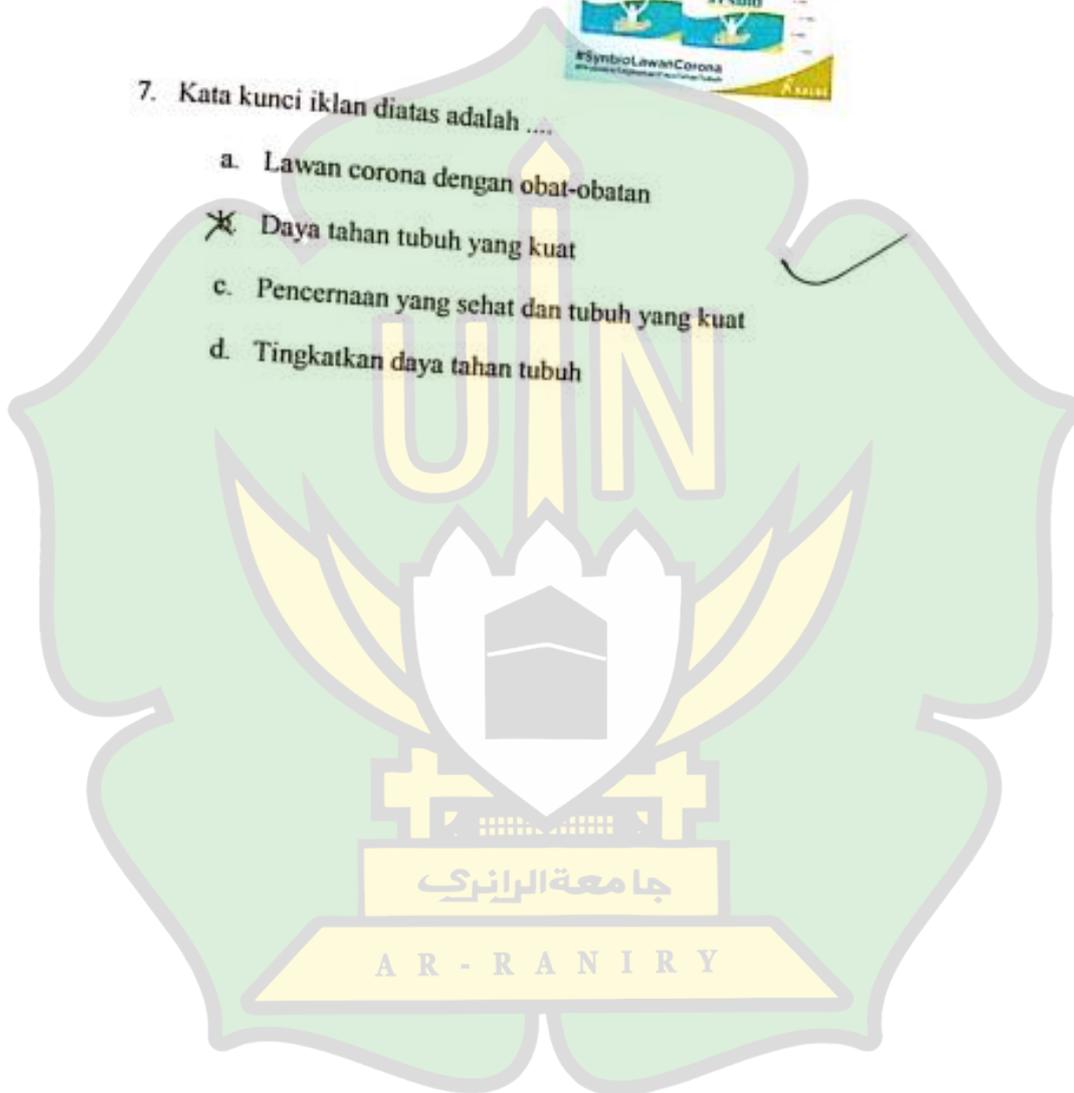
Pertanyaan-pertanyaan di atas adalah ciri-ciri iklan....

- a. Display
- b. Baris
- c. Advertorial
- d. Kolom

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y



7. Kata kunci iklan diatas adalah
- a. Lawan corona dengan obat-obatan
 - * Daya tahan tubuh yang kuat
 - c. Pencernaan yang sehat dan tubuh yang kuat
 - d. Tingkatkan daya tahan tubuh



Lampiran 12

Hasil Soal Tes

NAMA = NURDIA SRI HABILA
Kelas = ✓

50

SOAL EVALUASI SIKLUS I

1. Informasi yang isinya membujuk orang banyak agar tertarik dengan barang atau jasa yang ditawarkan disebut...
- a. Spanduk
 - b. Iklan
 - c. Poster
 - d. Brosur
2. Kata kunci iklan diatas adalah
- a. Badan wangi dan segar
 - b. badan wangi dan harum
 - c. badan wangi dan sehat
 - d. badan wangi dan kuat
3. Jenis iklan di media cetak yang bentuknya mirip berita adalah....
- a. Iklan baris
 - b. Iklan advertorial
 - c. Iklan display
 - d. Iklan kolom
- 



1. Organ pencernaan manusia yang disebutkan dalam iklan di atas adalah....

- a. Usus
- b. Lambung
- c. Mulut
- d. Lidah

2. Bentuk iklan yang tidak dapat ditampilkan dalam media cetak adalah....

- a. Kata-kata
- b. Gambar
- c. Kalimat
- d. Suara



3. sasaran atau target iklan diatas adalah....

- a. nenek
- b. orang tua
- c. remaja
- d. anak anak

4. Yang termasuk bentuk-bentuk iklan elektronik adalah...

- a. Majalah, tabloid dan koran
- b. Radio, televisi, dan internet
- c. Radio, majalah, dan internet
- d. Televisi, radio, dan majalah



5. makna dari kata kunci iklan tersebut adalah
- a. dengan menggosok gigi menjadikan badan bersih dan sehat
 - b. dengan menggosok gigi menjadikan hidup sehat
 - c. dengan menggosok gigi menjadikan gigi bersih dan kuat
 - d. dengan menggosok gigi menjadikan gigi bersih

6. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Termasuk iklan media cetak
- 2) Tidak ada ilustrasi maupun gambar
- 3) Banyak singkatan kata

Pertanyaan-pertanyaan di atas adalah ciri-ciri iklan....

- a. Display
- b. Baris
- c. Advertorial
- d. Kolom

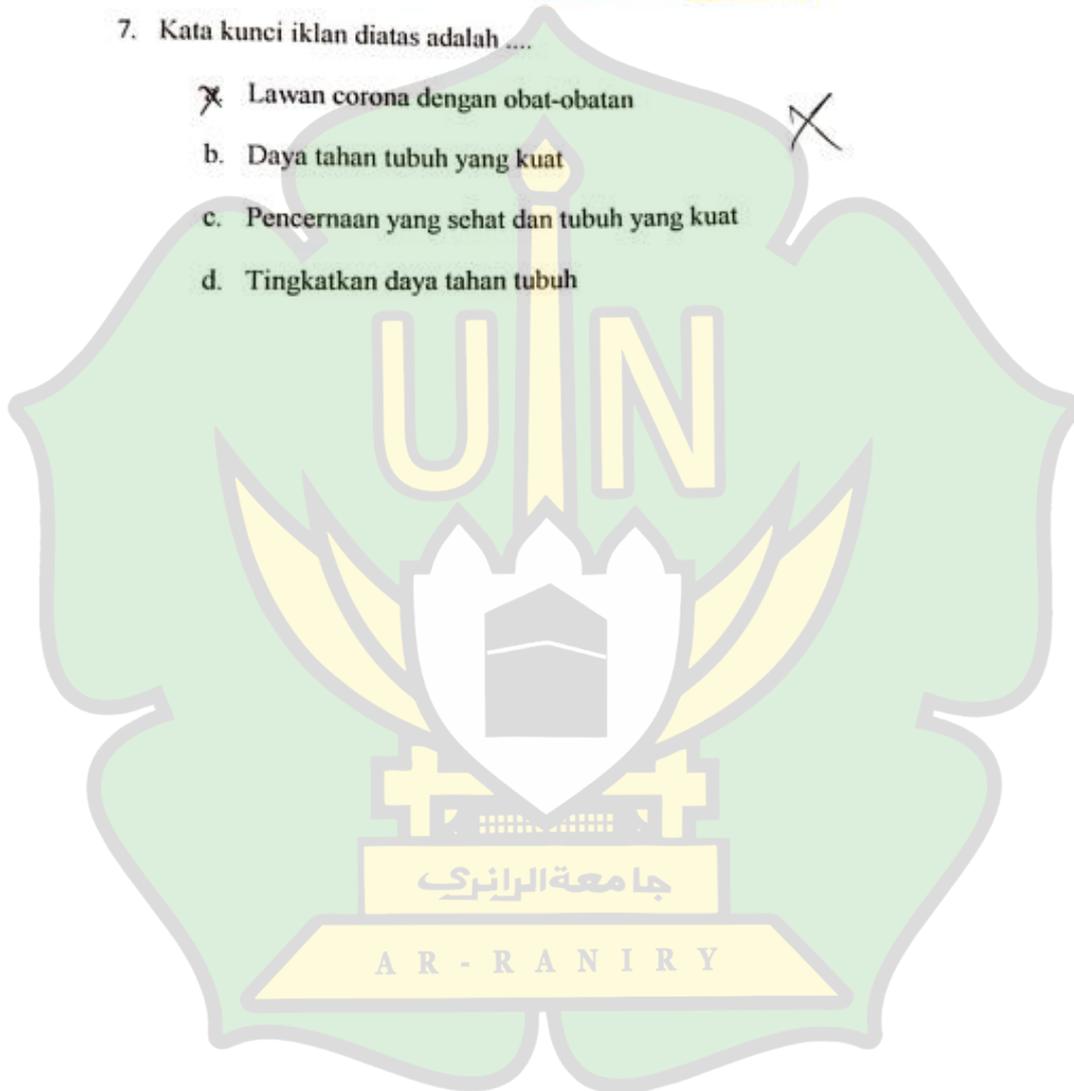
جامعة الرانيري

AR - RANIRY



7. Kata kunci iklan diatas adalah

- a. Lawan corona dengan obat-obatan
- b. Daya tahan tubuh yang kuat
- c. Pencernaan yang sehat dan tubuh yang kuat
- d. Tingkatkan daya tahan tubuh



Lampiran 13

Lembar RPP Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 39 Aceh Besar

Kelas/Semester : V

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana Tumbuhan Mengelola Makanan

Pembelajaran ke : 2

Pertemuan ke : 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima, menghargai dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah di sekolah.
4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan

perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
--

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
BAHASA INDONESIA	
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Mengidentifikasi kata kunci pada iklan dan media.
4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.	4.4.1 Menyajikan kata kunci yang terdapat pada iklan media cetak.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati iklan media cetak, siswa mampu mengenal dan menyebutkan unsur-unsur iklan.
2. Dengan menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu mendeskripsikan organ-organ pencernaan pada manusia.
3. Dengan membuat bagan dan model, siswa mampu membedakan organ pencernaan manusia.
4. Dengan menyimak penjelasan dan mencermati teks informasi, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri lagu bertangga nada mayor dan minor.
5. Dengan menyanyi dan mengiring nyanyian dengan alat musik, siswa mampu bermain alat musik sederhana.

D. Materi Pembelajaran

- Buku teks
- Gambar-gambar iklan

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, ceramah, demonstrasi

Model : *Roye Playing*

F. Sumber Belajar

- Buku Pedoman Guru Tema: Makanan sehat Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Pedoman Siswa Tema: Makanan sehat Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Fase/Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa. 2. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas. 3. Pembiasaan membaca. 4. Guru menyampaikan tema pembelajaran serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman awal siswa (Apersepsi). 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 6. Guru menyampaikan motivasi pembelajaran. 7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam dan membaca doa 2. Siswa mengkondisikan kelas 3. Siswa membaca 4. Siswa mendengarkan dan menyampaikan pengalaman yang diketahui 5. Siswa mendengar tujuan pembelajaran 6. Siswa mendengarkan penyampaian motivasi pembelajaran 7. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampikankan gambar iklan dan menyuruh siswa mengamati. 2. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang diamati dan siswa menjawab pertanyaan. 3. Guru memberikan penjelasan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan pengamatan. 2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru 3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang definisi iklan dan menetapkan

	<p>tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari. 5. Guru menjelaskan langkah-langkah dari model pembelajaran yang akan di pelajari. 6. Guru membentuk siswa kedalam kelompok 7. Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok 8. Guru memanggil para siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan. 9. Guru memanggil setiap kelompok untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas 10. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 11. Guru memberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok 12. Guru memberikan lembar kerja untuk memberi masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok 13. Guru bertanya kepada siswa hal yang belum dipahami 	<p>kata kunci pada iklan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa mendengarkan instruksi untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari. 5. Siswa menyimak 6. Siswa membentuk kelompok 7. Siswa membentuk kedalam beberapa kelompok 8. Siswa melakukan skenario yang sudah dipersiapkan 9. Siswa menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas 10. Siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan 11. Siswa mengambil lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok 12. Siswa menulis masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok 13. Siswa menjawab pertanyaan
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya 2. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari 3. Guru memberi kesimpulan secara umum 4. Guru menyimpulkan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan 2. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari hari ini 3. Siswa mendengarkan 4. Siswa mendengarkan 5. Evaluasi

	<p>penguatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Evaluasi dan penutup 6. Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran 7. Guru meminta siswa mempelajari unsur-unsur iklan 8. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswanya mengucapkan Hamdallah. 9. Guru menutup pembelajaran diakhiri dengan salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa mendengarkan hasil evaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran 7. Siswa mempelajari unsur-unsur iklan 8. Siswa sama-sama mengucapkan Hamdallah. 9. Siswa menjawab salam guru.
--	---	---

H. Penilaian

2. Teknik Penilaian

- a) Penilaian Sikap Spritual : Pengamatan (Berdoa sebelum dan sesudah belajar, mengucapkan rasa syukur).
- b) Penilaian Sikap Sosial : Pengamatan (kerja sama, saling menghargai).
- c) Penilaian Pengetahuan : Tes tulis (pilihan ganda)
- d) Penilaian Keterampilan : Pengamatan (kemampuan menceritakan kembali hasil laporan), dan penggunaan kalimat efektif

Mengetahui

Banda Aceh, Februari 2023

Guru kelas V

Peneliti



AR - RANIRY

Lampiran 14

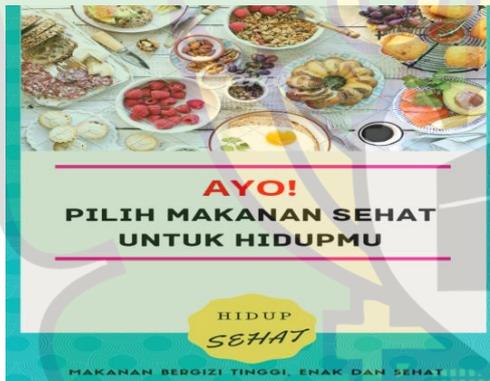
LKPD Siklus II

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa :

Kelompok :

Amati iklan-iklan berikut!



Kalimat Iklan : جامعة الرانيري

.....
A R - R A N I R Y
.....
.....

Kata Kunci :

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

Peragakanlah skenario iklan di bawah ini bersama teman kelompokmu!

IKLAN MAKANAN SEHAT

Laki-laki 1 : “Aduh perutku sakit sekali!”

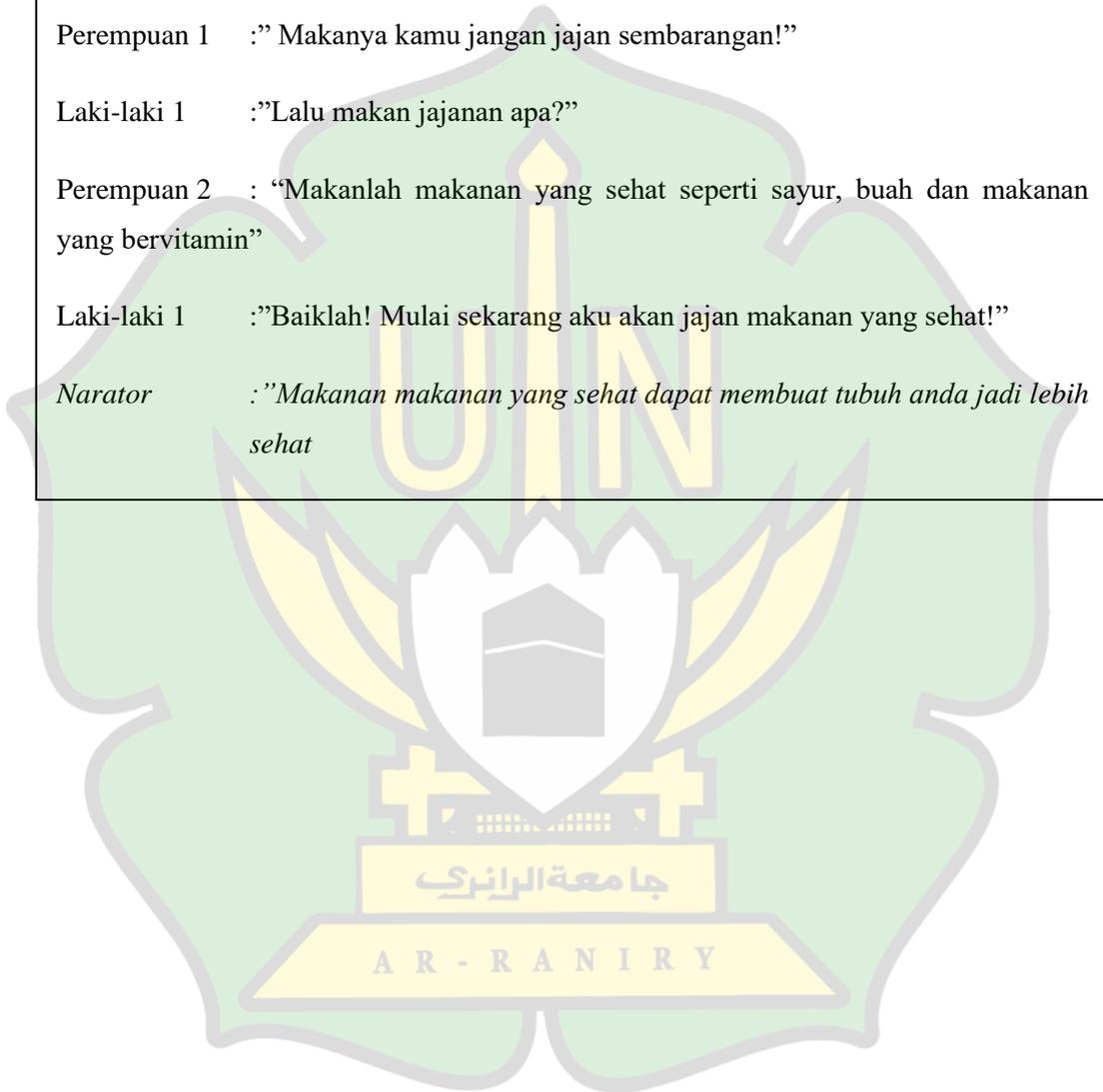
Perempuan 1 :” Makanya kamu jangan jajan sembarangan!”

Laki-laki 1 :”Lalu makan jajanan apa?”

Perempuan 2 : “Makanlah makanan yang sehat seperti sayur, buah dan makanan yang bervitamin”

Laki-laki 1 :”Baiklah! Mulai sekarang aku akan jajan makanan yang sehat!”

Narator :”Makanan makanan yang sehat dapat membuat tubuh anda jadi lebih sehat

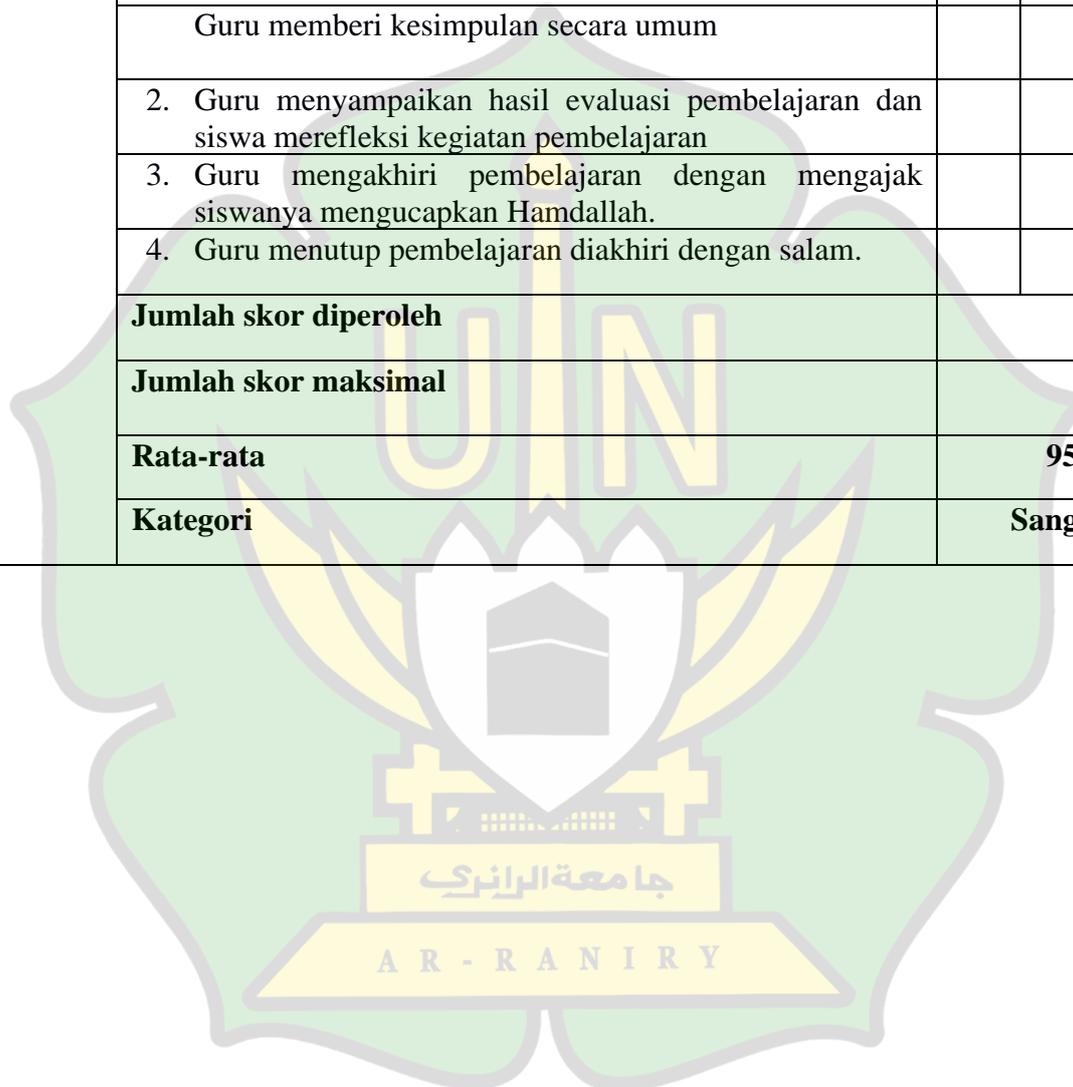


Lampiran 15

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Guru memulai dengan salam, tegur sapa dan berdoa.				✓
	2. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kebersihan kelas.			✓	
	3. Pembiasaan membaca.				✓
	4. Guru menyampaikan tema pembelajaran serta mengaitkan materi ajar dengan pengalaman awal siswa (Apersepsi).				✓
	5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
	6. Guru menyampaikan motivasi pembelajaran.				✓
	7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran				✓
KEGIATAN INTI	1. Guru menampilkan gambar iklan dan menyuruh siswa mengamati				✓
	2. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang diamati dan siswa menjawab pertanyaan.				✓
	3. <u>Guru memberikan penjelasan tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan</u>				✓
	4. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.				✓
	5. Guru membentuk siswa kedalam kelompok			✓	
	6. Guru memanggil para siswa yang sudah dibentuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.				✓
	7. Guru memanggil setiap kelompok untuk menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas				✓
8. Guru memberikan lembar kerja untuk memberi masukan dan kritikan tentang penampilan setiap kelompok				✓	
9. Guru bertanya kepada siswa hal yang belum				✓	

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	dipahami				
PENUTUP	1. Guru meminta siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari				✓
	Guru memberi kesimpulan secara umum			✓	
	2. Guru menyampaikan hasil evaluasi pembelajaran dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran				✓
	3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswanya mengucapkan Hamdallah.				✓
	4. Guru menutup pembelajaran diakhiri dengan salam.				✓
	Jumlah skor diperoleh	80			
	Jumlah skor maksimal	84			
	Rata-rata	95, 2%			
	Kategori	Sangat Baik			

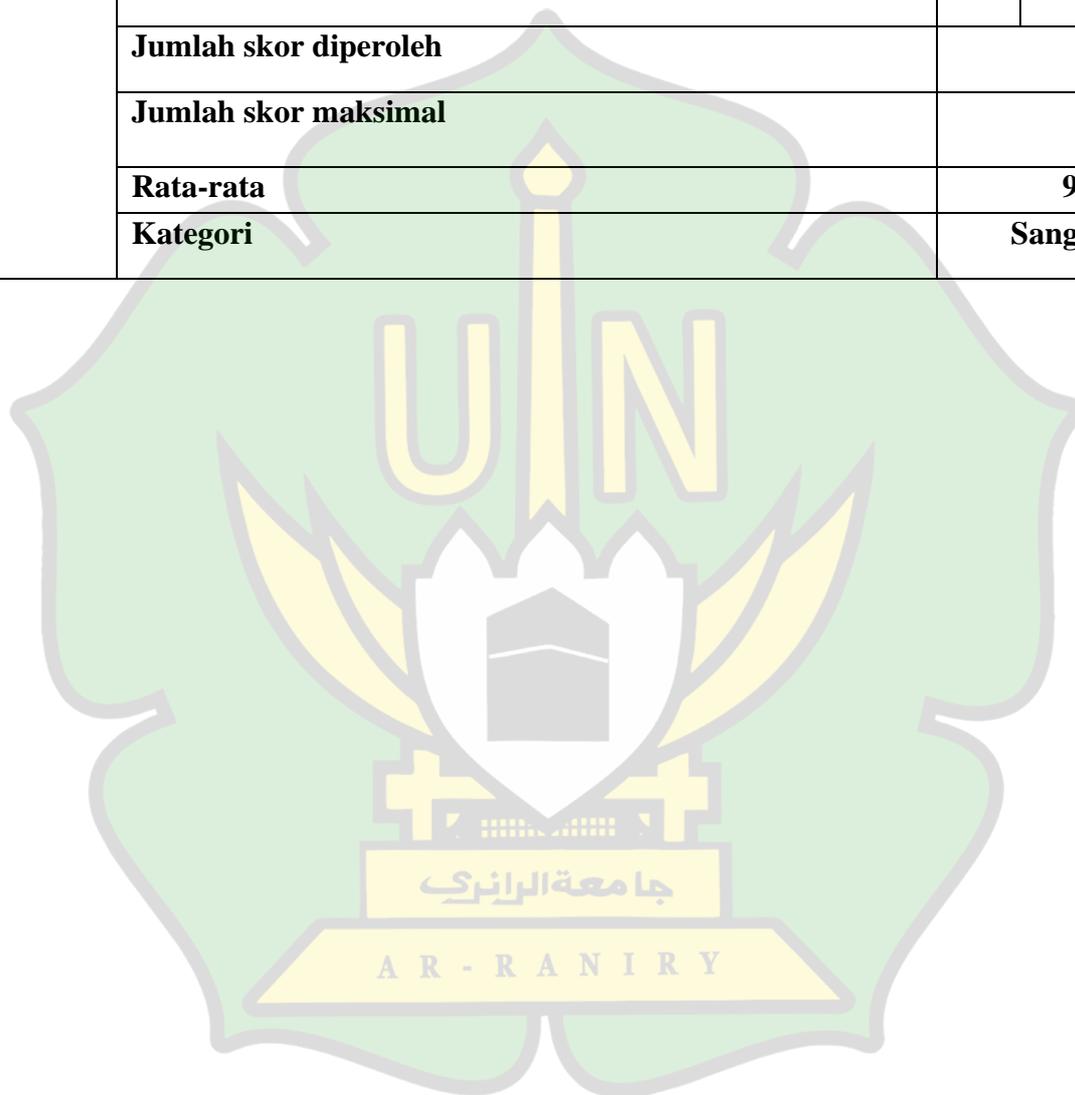


Lampiran 16

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
PENDAHULUAN	1. Siswa menjawab salam dan membaca doa				✓
	2. Siswa mengkondisikan kelas				✓
	3. Siswa membaca				✓
	4. Siswa mendengarkan dan menyampaikan pengalaman yang diketahui			✓	
	5. Siswa mendengar tujuan pembelajaran			✓	
	6. Siswa mendengarkan penyampaian motivasi pembelajaran			✓	
	7. Siswa mendengarkan penyampaian langkah-langkah pembelajaran				✓
KEGIATAN INTI	1. Siswa melakukan pengamatan				✓
	2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru				✓
	3. <u>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang definisi iklan dan menetapkan kata kunci pada iklan.</u>				✓
	4. <u>Siswa mendengarkan instruksi untuk menemukan kata kunci pada iklan yang telah dipelajari.</u>			✓	
	5. Siswa membentuk kedalam beberapa kelompok				✓
	6. Siswa melakukan skenario yang sudah dipersiapkan				✓
	7. Siswa menampilkan hasil kerja kelompoknya didepan kelas				✓
	8. <u>Siswa mengerjakan LKPD untuk membahas masing-masing kelompok</u>				✓
	9. Siswa menjawab pertanyaan				✓
PENUTUP	1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan			✓	
	2. Siswa mendengarkan			✓	

Fase/Sintak	Aspek Yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	3. Siswa mendengarkan hasil evaluasi dan merefleksi kegiatan pembelajaran				✓
	4. Siswa sama-sama mengucapkan hamdalah				✓
	5. Siswa menjawab salam				✓
Jumlah skor diperoleh		79			
Jumlah skor maksimal		84			
Rata-rata		94%			
Kategori		Sangat Baik			



Lampiran 17**LEMBAR EVALUASI SIKLUS II**

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana tumbuhan mengelola makanan

Kelas : v

Waktu : 20 menit

Petunjuk!

- 1) Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah tulislah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas
 - 2) jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar
 - 3) berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar
1. Berikut yang bukan termasuk unsur-unsur pembentukan iklan adalah...
- a. Informasi yang disampaikan
 - b. Respon dan penerima
 - c. Tarif pemasangan iklan
 - d. Media yang digunakan



2. Iklan di atas adalah contoh iklan penawaran
 - a. Jasa
 - b. Minuman
 - c. Makanan
 - d. Obat-obatan
3. Iklan yang berupa gabungan dari suara dan gambar biasanya ada di...
 - a. Televisi
 - b. Radio
 - c. Surat kabar
 - d. Majalah



4. Pesan yang digunakan untuk mempromosikan produk tersebut adalah...
 - a. Sayangi pencernaan

- b. Rawatlah organ pencernaan
- c. Pencernaan yang sehat
- d. semua benar

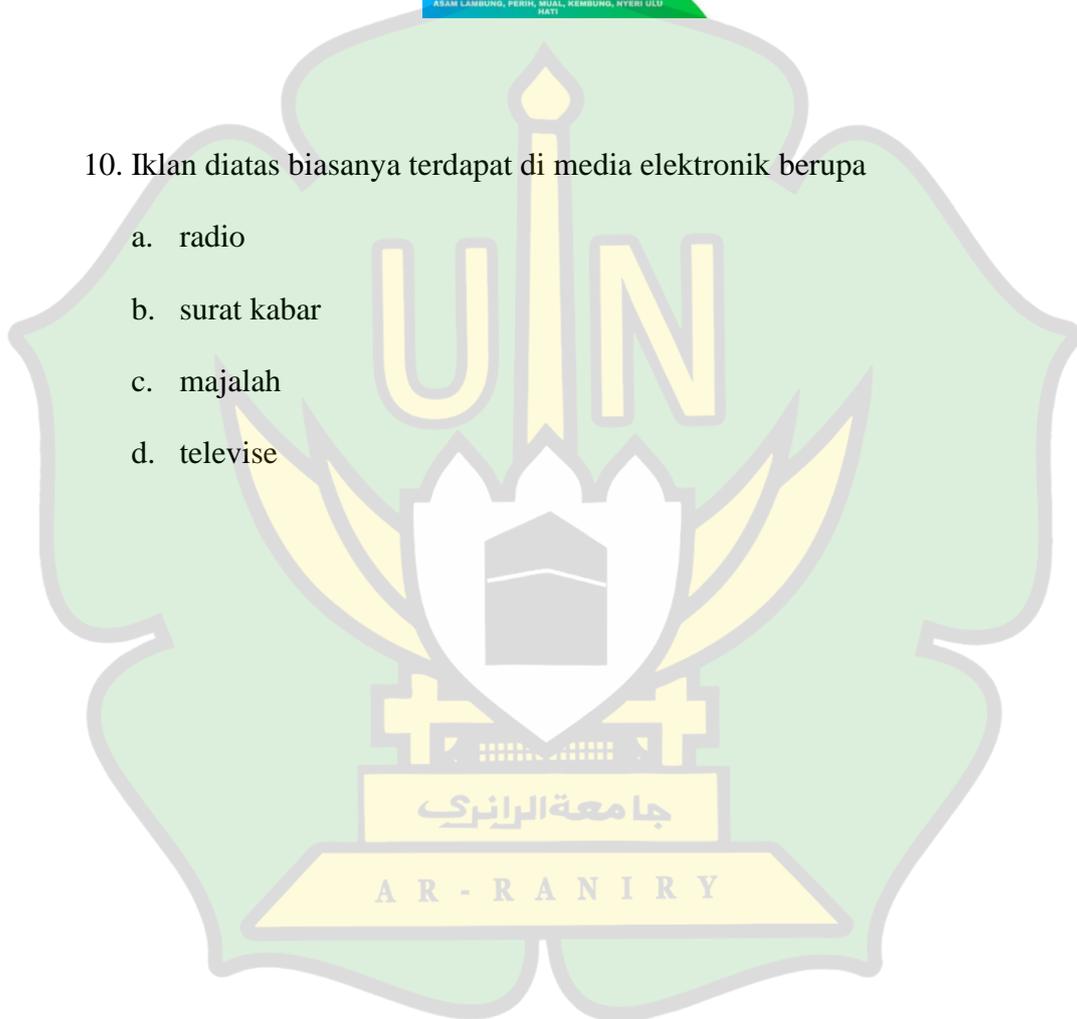


5. kalimat iklan dari iklan diatas adalah
 - a. Kedamaian ada ketika kita mau menerima persahabatan
 - b. Kedamaian ada ketika kita mau menerima perbedaan
 - c. Kedamaian ada ketika kita mau menerima semuanya
 - d. Rayakan perbedaan dengan kebersamaan
6. Bentuk iklan elektronik yang hanya mengeluarkan suara adalah...
 - a. Televisi
 - b. Radio
 - c. Internet
 - d. Majalah



10. Iklan diatas biasanya terdapat di media elektronik berupa

- a. radio
- b. surat kabar
- c. majalah
- d. televise



Lampiran18

nama = Ferya Durriga
KIS = 5

(100)

LEMBAR EVALUASI SIKLUS II

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana tumbuhan mengelola makanan

Kelas : V

Waktu : 20 menit

Petunjuk!

- 1) Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah tulishlah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas
- 2) jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar
- 3) berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar

1. Berikut yang bukan termasuk unsur-unsur pembentukan iklan adalah...

- a. Informasi yang disampaikan ✓
- b. Respon dan penerima
- c. Tarif pemasangan iklan
- d. Media yang digunakan



2. Iklan di atas adalah contoh iklan penawaran

- a. Jasa ✓
- b. Minuman

- e. Makanan
- Obat-obatan

3. Iklan yang berupa gabungan dari suara dan gambar biasanya ada di...

- Televisi
- b. Radio
- c. Surat kabar
- d. Majalah

4. Pesan yang digunakan untuk mempromosikan produk tersebut adalah...

- Sayangi pencernaan
- b. Rawatlah organ pencernaan
- c. Pencernaan yang sehat
- d. semua benar

5. kalimat iklan dari iklan diatas adalah

- a. Kedamaian ada ketika kita mau menerima persahabatan
- Kedamaian ada ketika kita mau menerima perbedaan
- c. Kedamaian ada ketika kita mau menerima semuanya

- d. Rayakan perbedaan dengan kebersamaan
6. Bentuk iklan elektronik yang hanya menggunakan suara adalah
- a. Televisi
 - b. Radio
 - c. Internet
 - d. Majalah



7. Kata kunci dari iklan tersebut adalah ...
- a. Rayakan perbedaan dengan kebersamaan
 - b. Kedamaian ada
 - c. Ketika kita mau menerima perbedaan
 - d. Kedamaianku



8. Kata kunci yang tepat dalam iklan di atas adalah ...
- a. singkong, nasi, sehat
 - b. besi, makan, sehat
 - c. vitamin, air, kalori
 - d. lemak, rakyat, pejabat

9. Yang termasuk bentuk-bentuk iklan elektronik adalah ...

- a. Majalah, tabloid dan koran
- Radio, televisi, dan internet
- c. Radio, majalah, dan internet
- d. Televisi, radio, dan majalah

10. Iklan diatas biasanya terdapat di media elektronik berupa

- a. radio
- b. surat kabar
- c. majalah
- televisi



Lampiran 19

✓ NAMA : Yasfa
KELAS : 5

80

LEMBAR EVALUASI SIKLUS II

Tema 3 : Makanan Sehat

Subtema 1 : Bagaimana tumbuhan mengelola makanan

Kelas : V

Waktu : 20 menit

Petunjuk!

- 1) Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah tulislah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas
- 2) jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar
- 3) berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar

1. Berikut yang bukan termasuk unsur-unsur pembentukan iklan adalah...

- a. Informasi yang disampaikan
- b. Respon dan penerima
- c. Tarif pemasangan iklan
- d. Media yang digunakan



2. Iklan di atas adalah contoh iklan penawaran

- a. Jasa
- b. Minuman

- c. Makanan
 - Obat-obatan
3. Iklan yang berupa gabungan dari suara dan gambar biasanya ada di...
- Televisi
 - b. Radio
 - c. Surat kabar
 - d. Majalah

4. Pesan yang digunakan untuk mempromosikan produk tersebut adalah...

- Sayangi pencernaan
- b. Rawatlah organ pencernaan
- c. Pencernaan yang sehat
- d. semua benar

5. kalimat iklan dari iklan diatas adalah

- a. Kedamaian ada ketika kita mau menerima persahabatan
- Kedamaian ada ketika kita mau menerima perbedaan
- c. Kedamaian ada ketika kita mau menerima semuanya

- d. Rayakan perbedaan dengan kebersamaan
6. Bentuk iklan elektronik yang hanya mengeluarkan suara adalah...
- a. Televisi
- b. Radio ✓
- c. Internet
- d. Majalah

7. kata kunci dari iklan tersebut adalah
- a. Rayakan perbedaan dengan kebersamaan ✓
- b. Kedamaian ada
- c. Ketika kita mau menerima perbedaan
- d. Kedamaianku

8. Kata kunci yang tepat dalam iklan di atas adalah....

- a. singkong, nasi, sehat ✓
- b. besi, makan, sehat
- c. vitamin, air, kalori
- d. lemak, rakyat, pejabat

9. Yang termasuk bentuk-bentuk iklan elektronik adalah...

- a. Majalah, tabloid dan koran
- b. Radio, televisi, dan internet
- c. Radio, majalah, dan internet
- d. Televisi, radio, dan majalah



10. Iklan diatas biasanya terdapat di media elektronik berupa

- a. radio
- b. surat kabar
- c. majalah
- d. televisi

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 20**DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I**

Peneliti dan siswa sedang melakukan do'a bersama



Peneliti sedang membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Peneliti sedang menjelaskan materi pembelajaran



Peneliti sedang membimbing siswa untuk menyampaikan hasil kerja kelompok pada

DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II



Peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Peneliti dan siswa bersama-sama berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai



Peneliti sedang membimbing siswa untuk memaparkan hasil kerja kelompok



Peneliti menjawab pertanyaan siswa

Lampiran 21

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Rafindra
2. Tempat/Tanggal Lahir : Jurong Mesjid, 02 Februari 1996
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Pekerjaan/NIM :Mahasiswi/160209096
8. Alamat : Jurong Mesjid, kec. Kembang Tanjung,
Kota Sigli
9. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : Sanusi
 - b. Ibu : Kamariah Yacob
10. Pekerjaan Orang Tua :
 - a. Ayah : Buruh Harian Lepas
 - b. Ibu : Ibu Rumah Tangga (IRT)
11. Riwayat Pendidikan :
 - a. SD/MI : SDN 1 Jurong Mesjid
 - b. SMP/MTs : SMPN 2 Malem Putra
 - c. SMA/MAN : SMAN 1 Darul Imarah
 - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Demikian riwayat hidup penulis, saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 08 Mai 2023
Penulis

Rafindra
NIM : 160209096