PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 4 BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

HUSNUL KHATIMAH
NIM. 150209079
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020 M/1441 H

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 4 BANDA ACEH

SKRIPSI

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

Oleh:

HUSNUL KHATIMAH
NIM. 150209079
Mahasiswa Fakukultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh :

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Muswardi, S.Ag., M.Pd	**Darmiah, S.Ag., M.A**
NIP. 196905141994021001	NIP. 197305062007102001

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V MIN 4 BANDA ACEH

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal : Senin 9 Oktober 2019 / 10 Saffar 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua ,

Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001

Sekretaris,

Fanny Fajria, M.Pd

Penguji I,

Darmiah, S.Ag., M.A
NIP. 197205062007102001

Penguji II,

Fakhrul Rijal, S.Pd.I.,M.A
NIDN. 2123048902

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

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

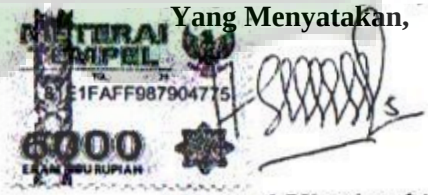
Nama	: Husnul Khatimah
NIM	: 150209079
Tempat/Tanggal Lahir	: Seuneubok, 29 Juni 1997
Alamat	: Seulimeum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **"penerapan model bermain peran *(role playing)* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh"** adalah benar-benar karya asli saya, kecuali lampiran yang disebutkan sumbernya.

Apabila terdapat kesalahan dan kekurangan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 1 Oktober 2019
Yang Menyatakan,



(Husnul Khatimah)

ABSTRAK

Nama	: Husnul Khatimah
NIM	: 150209079
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi	: Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran
Pembimbing I	: IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh
Pembimbing II	: Mawardi, S.Ag.,M.Pd Darmiah, S.Ag.,MA

Model bermain peran *(role playing)* merupakan salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS. Yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah tidak adanya variasi model pembelajaran yang mengakibatkan menurunnya pemahaman belajar siswa. Timbulnya rasa kurang bersemangat dalam belajar dan kurang kreatif dalam berfikir sehingga menyebabkan hasi belajar siswa tidak mencapai ketuntasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model bermain peran melalui aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil *post-tess*, dan respon siswa. Adapun metodelogi dalam penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va MIN 4 Banda Aceh. Teknik pengumpulan data ini melalui lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil tes, dan respon siswa, sedangkan teknik analisis data penelitian menggunakan rumus persentase sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan. Berdasarkan hasil analisis data lembar observasi aktivitas guru pada siklus I (68.96%) termasuk dalam kategori baik dan pada siklus II kemampuan guru terus meningkat menjadi (82.75%) yaitu dalam kategori sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I (73.27%) dalam kategori baik dan pada siklus II (84.48%) yaitu dalam kategori sangat baik. Hasil post-tess siswa pada siklus I (56.62%) yaitu dalam kategori belum tuntas dan pada siklus II (80.00%) yaitu dalam kategori tuntas dan respon siswa terhadap penerapan model bermain peran 184% tertarik dan 16% siswa tidak tertarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasi tes, dan respon siswa kelas V MIN 4 Banda Aceh.

Kata kunci: model bermain peran *(role playing),* pemahaman belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil ‘Alaamiin. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkah dan limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Penerapan Model Bermain Peran *(Role Playing)* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN 4 Banda Aceh** ” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.Shalawat dan salam terlanturkan kepada kekasih Allah yaitu NabiBesar Muhammad SAW, semoga Rahmat dan Hidayah Allah juga di berikan kepada keluarga dan para sahabat serta seluruh muslimin sekalian.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kesulitan, dan hambatan mulai dari pengumpulan data, observasi di sekolah, sampai pada proses penulisan skripsi. Selama pelaksanaan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Suryadi dan Ibunda Nurasyiahdengan segala pengorbanan dan kasih sayang serta doa dan semangat yang tiada henti diberikan sepanjang hidup. Terimakasih juga kepada seluruh

keluarga besar khususnya Adik Ulfa Khairina dan Widanun Zakia yang juga telah menjadi penyemangat bagi penulis.

2. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Edselaku Penasehat Akademik dan bapakMawardi, S.Ag.,M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dalam segala hal baik memberi nasehat serta bimbingan saran bagi penulis dan ibu Darmiah, S.Ag.,M.A selaku pembimbing II yang tidak henti-hentinya memberikan bantuan, ide, nasehat, bimbingan, dan saran, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muslim Razali, SH,M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag.,M.Agselaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Terimakasih kepada ibu Suryani S.Pd dan Kepada Sekolah MIN 4 Banda Aceh yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
6. Kepada sahabat-sahabat tersayang; Fathul Basyair, Elma Fitri Wahyuni, Willa Sari, Yulia Erna, Hayatul Khairi, Mutia Meliza, Nurul Asma, Monalisa, Erna Wati, Mira Utami, mulya Wahyuna, Vidia Sauna, Yanti, uswatul hasanah yang selama ini selalu ada dan senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
7. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan dan teman-teman dari prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2015, yang telah memberikan semangat serta motivasi dan pengalaman-pengalaman kepada penulis ini.

Semoga segala kebaikan dibalas oleh Allah dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kesalahan dan kekhilafan yang pernah penulis lakukan.Penulis juga mengharapkan saran dankomentar yang dapat dijadikan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.Semoga apa yang disajikan dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 1 Oktober 2019
Penulis,

Husnul Khatimah

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL
PENGESAHAN PEMBIMBING
PENGESAHAN SIDANG
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN
ABSTRAK ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB 1 PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Masalah 5
D. Manfaat Penelitian 6
E. Definisi Operasional 8

BAB II LANDASAN TEORI
A. Model Pembelajaran Bermain Peran *(Role Playing)* 12
1. Pengertian Model Bermain Peran *(Role Playing* 12
2. Aktifitas Pembelajaran Melalui Model Bermain Peran *(Role Playing)* 16
3. Kelebihan Dan Kelemahaman Model Bermain Peran *(Role Playing)* 18
4. Langkah-Langkah Model Bermain Peran *(Role Playing)* 19
B. Pemahaman Belajar Siswa 21
1. Pengertian Pemahaman Belajar 21
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Belajar 23
3. Upaya-Upaya Peningkatan Pemahaman Belajar 28
C. Pembelajaran IPS MI 31
1. Hakikat IPS MI 31
2. Ruang Lingkup IPS MI 34
3. Tujuan IPS MI 34
D. Penelitian Terdahulu 36

BAB III METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian 38
B. Lokasi Dan Subjek Penelitian 42
C. Teknik pengumpulan data 43
D. Instrumen pengumpulan data 44
E. Teknik Analisis Data 45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 47
B. Deskripsi Hasil Penelitian 51
C. Pembahasan 78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 83
B. Saran 84

DAFTAR PUSTAKA 86
LAMPIRAN-LAMPIRAN 84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 138

DAFTAR GAMBAR

3.1. Gambar Siklus PTK..... 40

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana Min 4 Banda Aceh 47

Tabel 4.2 Tenaga Pendidik Min 4 Banda Aceh..... 48

Tabel 4.3 Data Siswa Min 4 Banda Aceh 49

Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Mengajar Dengan Menggunakan Model Bermain Peran *(Role Playing)* Pada Siklus- 1..... 53

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Dengan Menggunakan Model Bermain Peran *(Role Playing)* Pada Siklus-1 56

Tabel 4.6 Hasil *Post-Tess* Siswa Pada Siklus-1 58

Tabel 4.7 Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Pada Rpp Siklus-1..... 61

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Mengajar Dengan Menggunakan Model Bermain Peran (Role Playing) Pada Siklus-II..... 66

Tabe 4.9 Hasil Pengamatan Siswa Dengan Menggunakan Model Bermain Peran (Role Playing) Pada Siklus-II..... 68

Tabel 4.10 Hasil *Post-Tess* Siswa Pada Siklus-II..... 71

Tabel 4.11 Hasil Refleksi Dan Temuan Selama Proses Pembelajaran Pada Rpp Siklus-II 73

Tabel 4.12 Respon Siswa Terhadap Model Bermain Peran..... 74

Tabel 4.13 Daftar Hasil *Post- Tess* Persiklus..... 77

Tabel 4.14 Daftar Hasil Temuan Penelitian 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Petunjuk Dosen Pembimbing I Dan Pembimbing II	89
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah	90
Lampiran 3	Surat Keterangan Bahwa Benar Telah Melakukan Penelitian Dari Kepala Sekolah MIN 4 Banda Aceh	91
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I	92
Lampiran 5	Lembar Observasi Aktivitas Guru siklus I	104
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa siklus I	107
Lampiran 7	Lembar Soal Evaluasi Siklus I	110
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	112
Lampiran 9	Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	124
Lampiran 10	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	127
Lampiran 11	Lembar Soal Evaluasi Siklus II	130
Lampiran 12	Lembar Angket	132
Lampiran 13	Foto-foto Penelitian	134
Lampiran 14	Daftar Riwayat Hidup	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru adalah figur manusia sumber yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Guru merupakan orang tua kedua bagi anak didik, sebagai orang tua guru harus menganggapnya sebagai anak didik, bukan menganggapnya sebagai peserta didik.

Dalam mengajar, guru seharusnya terampil menggunakan metode maupun model secara bervariasi agar proses pembelajaan dapat berjalan sesuai dengan harapan. Pandangan guru terhadap anak didik akan menentukan sikap dan perbuatan. Setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai anak didik. Hal ini akan mempengaruhi metode maupun model yang guru ambil dalam proses pembelajaran.[1] Keberadaan guru didalam kelas memberi makna bagi siswa, guru merupakan panutan atau figur dalam kelas, menjadi perhatian dikalangan siswa, gerak, gaya bicara, maupun sikap akan menjadi catatan tersendiri pada siswa.[2]

Guru yang profesional merupakan faktor pendidikan yang berkualitas. Untuk dapat menjadi guru yang profesional, mereka harus mampu menentukan

---

[1] Syaiful Bahri, *Guru Dan Anak Didik dalam implementasi kurikulum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 5.

[2] Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), H. 4

jati diri dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan dan kaidah-kaidah guru yang profesional.[3]

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dan pengajaran tidak dapat terlepas dari peranan guru dalam mengelola sarana pendidikan, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu cara yang digunakan untuk memperbaiki mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Perkembangan baru yang terjadi dalam proses pembelajaran sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikan dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan interaksi antar guru dengan siswa, sehingga proses pembeajaran dapat lebih aktif dan berjalan sesuai yang di harapkan. Jika guru tidak dapat menguasai kelas maupun pembelajaran maka tidak terlaksana proses pembelajaran yang diharapkan dan siswa mudah merasa jenuh untuk belajar.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan

---

[3] Rusman, *Model-Mode Pembelajaran (Mengembangkan Progesionalisme Guru)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), H. 19

oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.[4]

Peningkatan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pendidikan memiliki dampak positif dan sangalah strategis. Dampak positif tersebut berupa: 1) peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan masalah pembelajaran yang dihadapi secara nyata, 2) peningkatan kualitas masukan, proses, dan hasil belajar, 3) peningkatan keprofessional pendidik, 4) penerapan prinsip pembelajaran berbasis peneliti.[5]

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas V MIN 4 Banda Aceh bahwa guru telah mengajar dengan semaksimal mungkin. Namun, masih terdapat penggunaan *teacher center* dimana guru hanya memaparkan materi didepan kelas dan metode mengajar mengarah pada hafalan. Siswa belajar menjadi kurang aktif dan kreatif pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keterangan guru mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh, pemahaman belajar siswa masih harus ditingkatkan. Hal tersebut mungkin disebabkan oleh beberapa hal seperti model pembelajaran yang harus disesuaikan, siswa yang kurang berani dalam bertanya, media pembelajaran yang kurang efektif, materi yang disampaikan sulit untuk dimengerti, serta masih perlu di upayakan peningkatan pemahaman belajar siswa maupun perhatian siswa. Karena keterampilan dalam menyelesaikan IPS tidak datang dengan sendirinya tetapi

---

[4] Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan : Media Persada, 2012), H. 20.

[5] Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif*, (Bandung; Alfabeta, 2013), h. 1-2.

didasarkan atas pemahaman dan pengamatan yang cukup sehingga tidak mudah lupa terhadap konsep-konsep dan fenomena yang telah dipelajari. Guru sebagai penggerak proses pembelajaran diharapkan mampu memantau tingkat kesukaran yang dialami siswa, memberikan motivasi serta mampu mengarahkan dan mendorong kegiatan belajar siswa.

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa. Penulis menerapkan model bermain peran *(role playing)* dalam pembelajaran IPS di MIN 4 Banda Aceh. Model bermain peran *(role playing)* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini dilakukan biasanya lebih dari satu orang dan disesuaikan dengan peran yang dimainkan.[6]

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran yang aktif dan bervariatif. Dengan digunakan penerapan model yang bervariatif juga akan menambah antusias peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa.

Penerapan model bermain peran *(role playing)* yang baik akan dapat memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan siswa/i, yang akhirnya akan meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan baik dan juga dapat belajar lebih aktif. Namun sebaliknya jika penerapan model bermain peran *(role playing)*

---

[6] Muhammad Rifki, *Efektifitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi,* Skripsi, (Jakarta : FMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), H. 9

yang salah akan memberikan dampak negatif terhadap siswa/i, sehingga para pendidik yang mengajarkan dengan model bermain peran *(role playing)* harus melihat dan memperhatikan baik – baik, agar hasil yang didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tergugah untuk melakukan suatu penelitian terhadap MIN 4 Banda Aceh kelas V yang bertujuan untuk memperbaiki ilmu pengetahuan dan perilaku siswa/i dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)*. Penelitian ini berjudul **"Penerapan model bermain peran (*role playing*) Dalam Meningkatan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V Min 4 Banda Aceh"**

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam penerapan model bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh ?

4. Bagaimana respon siswa dalam penerapan model bermain peran *(role playing)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 4 Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model bermain peran *(role palaying)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS V MIN 4 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model bermain peran *(role palaying)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS V MIN 4 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penerapan model bermain peran *(role palaying)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS V MIN 4 Banda Aceh.
4. Untuk mengetahui respon siswa dalam penerapan model bermain peran *(role palaying)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS V MIN 4 Banda Aceh.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

a Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

b Memberikan sumbangan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, yaitu membuat inovasi pengguna model Bermain Peran *(Role Playing)* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.

c Sebagai pijakan dan referensi pada penilitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan pemahaman belajar siswa serta bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

a. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman belajar siswa dalam menggunakan model bermain peran *(role playing).*

b. Sebagai motivasi untuk dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik.

c. Meningatkan pemahaman belajar peserta didik kelas V MIN 4 Banda Aceh pada penerapan model bermain peran *(role playing).*

2) Bagi Guru

a. Menjadi informasi yang penting khususnya guru untuk melihat pemahaman belajar, untuk mengetahuan hasil siswa pada model bermain peran *(role playing).*

b. Memberikan wawasan, gambaran dan referensi untuk menambah variasi mengajar dalam meningkatkan kualitas pemahaman belajar.

c. Dapat memberikan kreatifitas dan hasil yang baik bagi peserta didik.

3) Bagi sekolah

a. Dapat menjadikan bahan pertimbangan dan masukan untuk lebih mengetahui cara-cara dalam meningkatkan pemahaman belajar.

b. Menyediakan sarana dan prasarana untuk keberlangsungan dalam proses pembelajaran yang aman dan menyenangkan.

4) Bagi peneliti

a. Dapat menambahkan pengetahuan dalam menganalisis permasalahan sehingga dapat menambahkan khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan terutama dalam meningkatkan pemahaman belajar menggunakan model bermain peran *(role playing).*

b. Dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hubungan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain dalam meningkatkan pemahaman belajar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman arti pada istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi ini, maka terlebih dahulu penulis menjelaskan pengertian istilah sebagai berikut :

1) Penerapan

Dalam kamus umum bahasa indonesia, penerapan adalah "pemasangan, pengenaian, atau perihal mempraktekkan sesuatu dengan aturannya".[7] Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, penerapan berasal dari kata "terap" yang bearti juru, berukir, kemudian jadi kata "penerapan" yang bearti orang yang menerapkan, sementara "penerapan" adalah pemasangan atau penggunaan.[8].

Penerapan adalah kemampuan menggunakan atau menafsirkan suatu bahan yang sudah dipelajari kedalam situasi yang baru atau situasi yang kongkrit seperti menerapkan metode, model, konsep, prinsip, dan teori[9]. Sedangkan menurut penulis maksudkan disini adalah penerapan ialah panduan atau sebuah langkah yang dilakukan guna untuk memperoleh pencapaian yang diharapkan agar terciptanya proses belajar-mengajar yang menyenangkan dan sinkronisasi antara model bermain peran (role playing) dalam pembelajaran 1PS.

2) Model Bermain Peran *(Role Playing)*

Model bermain peran *(role playing)* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilaksanakan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati dan siswa bisa memahami belajar dengan baik dan siswa menjadi lebih semangat

---

[7] Poerdarminta, *kamus Umum Bahasa indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka,2006), h. 1146

[8] Dartanto, *Kamua Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya : Apollo, 1997), h. 605

[9] Muhammad Ali**,** *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani, 1983), h. 43

dalam, belajar.[10] Model bermain peran *(role playing)* merupakan usaha untuk memecahkan masalah dengan memeragakan suatu topik yang dapat membuat siswa memahami pelajaran yang disampaikan gurunya.

3) Meningkatkan

Meningkatkan mempunyai arti: proses, perbuatan, cara meningkatkan (usaha, kegiatan dan sebagainya). Meningkatkan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam upaya mengangkat taraf pengetahuan, skill, dan lain sebagainya yang dilakukan agar hasil yang diharapkan maksimal.

Adapun yang penulis maksudkan dalam penulisan skripsi ini adalah meningkatkan merupakan upaya atau cara yang dilakukan oleh seorang guru pada khususnya pemahaman belajar siswa menggunakan model bermain peran *(role playing)* di kelas V MIN 4 Banda Aceh untuk meningkatkan pemahaman belajar sehingga siswa yang ada di kelas V dapat mengetahui dan memahami pembelajaran.

4) Pemahaman Belajar

Pemahaman belajar merupakan suatu gambaran tentang sifat-sifat suatu proses, struktur atau kualitas yang dinyatakan dalam bentuk yang menunjukkan apa yang harus digambarkan atau dilukiskan sehingga siswa dapat melakukan sesuatu terhadap proses, struktur atau kualitas bagi dirinya sendiri.[11]

---

[10] Dirjosoemarto Rustaman, N. Y. Dkk, *Strategi Belajar Biologi*, (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 32.

[11] Karso, Dkk, *Pendidikan Matematika*, (Pusat Penelitian Terbuka, 2002), h. 1

Yang penulis maksudkan adalah pemahaman belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar siswa mudah dalam memahami pelajaran dengan mengaitkan dalam kehidupan siswa.

5) Pembelajaran IPS

Pembelajaran merupakan sebagai suatu sistem atau sebagai suatu proses pembelajaran peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran ini memberikan pengetahuan tentang gejala atau masalah sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep yang berkaitan dengan isi sentral yang terjai dalam kehidupan masyarakat.[12] Pembelajaran IPS yang penulis maksudkan adalah suatu proses belajar mengajar antara anak dengan pendidik untuk mempelajari tentang masalah sosial. Sehingga dapat dipecahkan dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing)* pada kelas V MIN 4 Banda Aceh.

---

[12] Mohd. Uzer Usman, *Menjadi Guru Professional*,(Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), h. 140.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Bermain Peran *(Role Playing)*

1. Pengertian Model Bermain Peran *(role playing)*

Model bermain peran *(role playing)* pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi yang nyata kedalam situasi permasalahan kehidupan sehari-hari. Kedua, bahwa bermain peran *(role playing)* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya.[13]

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model bermain peran *(role playing)* adalah sebuah model yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan semangat belajar siswa. Dengan bermain peran dapat melatih siswa menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab dan tekun dalam belajar.

Menurut Hamzah B. Uno bermain peran *(role playing)* merupakan model yang melibatkan psikologis, sikap, nilai, dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.[14]

Bermain peran *(role playing)* merupakan cara menyajikan suatu bahan pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertonton, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang di alami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Model bermain peran *(role playing)* adalah model yang

---

[13] Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), H. 70

[14] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 25.

dilakukan untuk simulasi dalam pembelajaran IPS dan kebutuhan peserta didik dalam proses keberlangsungan di kelas. [15]

Menurut Miftahul Huda bermain peran *(role playing)* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini dapat membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.[16]

Bermain peran *(role playing)* adalah model yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluasluasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Model ini menuntun guru untuk mencermati kesalahan dan kegagalan yang terjadi. [17]

Bermain peran *(role playing)* adalah tindakan diluar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran

---

[15] Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 1, No. 1 Januari 2015, ISSN 2442-7470, h. 54

[16] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), h. 115.

[17] Devi Risalatin, *Penerapan Metode Role Paying Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Adab Dan Bergaul Dengan Saudara Dan Teman*, Inovatif: Volume 4, No. 1 Tahun 2018 ISSN 2598-3172.

histori masa silam, peristiwa terjadi pada masa yang akan datang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya.[18]

Bermain peran *(role playing)* adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.[19]

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model bermain peran *(role playing)* adalah suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dan model *role playing* juga merupakan untuk memainkan peran baik itu benda hidup atau benda mati yang diperagakan guna untuk memecahkan masalah sosial. Dan model bermain peran *(role playing)* juga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS dimana siswa bisa langsung memerankan perannya masing-masing yang tentunya akan memberikan pemahaman belajar siswa yang lebih baik. Seperti dalam firmannya Allah Q.S. An- Nahl ayat 125, yang bunyinya adalah sebagai berikut :

---

[18] Ziadatus Sa'adhah, Dkk, *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika*, Kadikma, Vol. 4. No. 2, Tahun 2013, H. 31

[19] Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan : Media Persada, 2014), H. 70

اُدْعُ اِلَى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِلْحِكْمَةْ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِى هِيَ اَحْسَنُ اَنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ

ضَلَّ عَن سَبِيْلِهِ وَهُوَاَعْلَمُ بِلْمُهتَدِيْنَ «النحل : ١٢٥»

"(Wahai Nabi Muhmmad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk)." (Q.S. AN-Nahl: ayat 125).

Dari ayat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam memberikan penjelasan kepada orang lain haruslah dengan kata-kata yang baik agar mudah memahami dan tidak mudah tersinggung dengan ucapan yang disampaikan. Dan ajaklah kejalan yang baik dapat diterima dan menempatkan sesuatu pada tempatnya. Sehingga dengan ucapan yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti.

Adapun hadist dari Abu Abdillah Muhammad bin Ismail al-Bukhori al-Ju'fi adalah sebagai berikut:

البخاري)عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ يَسِّرُوا وَلاَ تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُواوَلاَتُ

(في كتاب العلم

Artinya: Dari Anas bin Malik dari Nabi SAW ”mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari”. (HR. Abu Abdillah Muhammad bin Ismail al-Bukhori al-Ju'fi).

Hadist di atas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap suasana di kelas, serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Dan suatu pembelajaran juga harus menggunakan metode/model yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan siswa yang akan belajar.

2. Aktifitas Pembelajaran Melalui Model Bermain Peran *(Role Playing)*

Pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* merupakan suatu aktifitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh beberapa siswa, bertujuan mengekspoitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman. Menurut Mulyasa pembelajaran ada 7 tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Tahap pemilihan masalah, yaitu guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.

2) Tahap pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan krakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3) Tahap menyusun tahap-tahap bermain, yaitu dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri.
4) Tahap peran, yaitu tahap yang membentuk peran-peran pada setiap siswa yang akan bermain.
5) Tahap menyiapkan pengamatan, yaitu pengamatan dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
6) Tahap pemeranan, yaitu tahap para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuia yang terdapat pada skenario bermain.
7) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
8) Pengambilan kesimpulan dan bermain peran yang sudah dilakukan.[20]

Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan membagikan kelompok belajar dan kemudian siswa mulai bermain peran sesuai dengan yang telah ditentukan oleh setiap kelompok, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran dengan mudah dengan peranan yang telah siswa perankan.

---

[20] Jubah Salida, *Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Motode Role Playing*, (Banda Aceh: PGMI, Uin Ar-Raniry, 2014), H. 18- 19

3. Kelebihan dan kekurangan model bermain peran *(Role Playing)*

a. Kelebihan Model Bermain Peran *(Role Playing)*

Sebagai suatu model pembelajaran bermain peran *(role playing)* memiliki berapa kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiatis.
4) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kelemahan model bermain peran *(role playing)*

Disamping beberapa kelebihan, model bermain peran *(role playing)* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1 Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2 Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
3 Ketidakmungkinan menerapkan rencana pembelajaran jika suasana kelas tidak kondusif.
4 Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

5 Tidak semua materi dapat menerapkan model bermain peran *(role playing)*.[21]

Adapun yang telah dijelaskan bahwa model bermain peran *(role playing)* memiliki kelebihan dan kekurangan yang selalu ada perbaikan dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat menumbuhkan minat bagi siswa terhadap pembelajaran yang berlandaskan pendidikan terutama pada kurikulum 2013, yang menuntut siswa lebih aktif dari pada gurunya, dengan adanya model bermain peran *(role playing)* siswa dapat menemukan sendiri dengan pemahaman yang telah siswa temukan yang dapat menuntut siswa lebih aktif dan berinovatif dalam belajar-mengajarnya. Dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* siswa lebih jelas menemukan konsep secara nyata/ konkrit yang dapat membuat siswa lebih bermakna dalam proses belajar-mengajar.

4. Langkah-Langkah Model Bermain Peran *(Role Playing)*

1. Menurut tukiran taniredja, dkk menyatakan bahwa model bermain peran *(role playing)* adalah sebagai beriut:

a) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
b) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya minimal 5 orang
c) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
d) Memanggil para siswa yang sudah ditujukkan untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
e) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.

---

[21] Suharsimi Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 137

f) Setelah selesai tampil, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok penyampaian hasil kesimpulannya.

g) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

h) Evaluasi.

i) Penutup.[22]

2. menurut Hamzah B. Uno menyatakan bahwa model bermain peran adalah sebagai berikut:

a) Pemanasan *(warming up),*

b) Memilih partisipan,

c) Menyiapkan pengamat,

d) Menata panggung,

e) Memainkan peran,

f) Diskusi dan evaluasi.[23]

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* sudah sangat jelas, bahwa model *role playing* mempunyai langkah-langkah untuk melakukan peran yang dapat membuat siswa mudah dalam memahami pelajaran IPS. Penggunaan model bermain peran dengan

---

[22] Tukiran Taniredja Dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif,* (Bandung : Alfabeta, 2013), H. 107.

[23] Hamzah B. Uno, model pembelajaran,.....", h. 26

baik maka akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan pemahaman siswa dalam menguasai pelajaran.

B. Pemahaman Belajar Siswa

1. Pengertian Pemahaman Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lngkungannya. Belajar adalah serangkaian kegaiatan jiwa raga untuk memperoleh tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotorik. [24]

Adapun yang penulis maksudkan adalah belajar merupakan serangkaian kegiatan yang didalamnya mengandung unsur perubahan tingkahlaku dan hasil dari pengalaman siswa. Belajar juga merupakan proses perubahan tingkahlaku, perubahan perilaku menjadi lebih baik lagi dan membentuk kepribadian yang lebih baik lagi terhadap siswa.

Pemahaman merupakan penguasai sesuatu dengan pikiran, karena itu belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofinya sehingga siswa mampu memahami suatu situasi. Pemahaman juga bersifat dinamis dengan isi, diharapkan pemahaman akan bersifat kreatif, sehingga siswa benar-benar

---

[24] Syaiful Bahri Djamarah, Aswar Zain, *Startegi Belajar Menagajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), H. 13

memahaminya pada saat proses pembelajaran berangsung di kelas dan dapat membuat siswa mengertti apa yang disampaikan.[25]

Adapun yang penulis maksudkan, pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih kurang sama dengan yang diajarkan dan dengan pemahaman siswa tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pembelajaran.

Suatu pemahaman tentang proses yang menekankan belajar bermakna dapat meningkatkan kesanggupan kita untuk melihat secara objektif pertanyaan dan isu yang sekarang mendapatkan perhatian di dunia pendidikan. Dengan pemahaman yang baik tentang belajar bermakna, maka akan sulit untuk salah pakai konsep seperti kreatifitas, dan lain-lainnya. Guna untuk memperoleh satu pemahaman yang baik terhadap proses dasar yang mencakup manusia.

Pemahaman belajar merupakan kemampuan yang diharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini siswa tidak hanya menghafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran.

Belajar dengan menggunakan model bermain peran *(Role Playing)* dapat menarik keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sehingga dapat membuat siswa paham dengan menggunakan model bermain peran *(Role Playing).* Dapat kita

---

[25] Dewi Afriyuni Yonanda, *Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintah Melalui Metode Mind Mapping*,(Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3. No. 1 Edisi Januari 2017), Issn: 2442-7470, h. 54

ambil contoh pada pembelajaran tematik dimana siswa siswa dituntut aktif selama proses belajar berlangsung. Dimana dengan menggunakan tematik siswa bisa lebih aktif dan dapat menemukan pembelajaran dari pengalaman siswa.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongan kedalam dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah yang ada diluar diri individu.

a Faktor-Faktor Internal

Dalam faktor internal ada tiga faktor yang tergolong didalamnya antara lain adalah: faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ terbebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang dapat mempengaruhi belajarnya individu.

Proses seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang tergganggu, selain itu individu akan cepat merasa lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan lainnya.

Agar seseorang dapat belajar dengan baik maka haruslah mengusahankan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, olahraga, dan ibadah.

Adapun yang penulis maksudkan adalah, dengan seseorang dapat menjaga kesehatan dengan baik, maka tubuh akan lebih susah dalam terkena penyakit. Dan dengan individu memelihara kesehatan dengan baik maka proses dalam pembelajaran akan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga dapat memperngaruhi belajar, Siswa yang cacat belajarnya juga akan terganggu.

2) Faktor Psikologis

dalam faktor psikologis ada tujuh tahapan diantaranya adalah sebagai berikut :

- **Inteligensi**

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif. Siswa yang memiliki tingkat inteligensi yang tinggi akan lebih berhasil dibandingkan dengan siswa yang inteligensinya lebih rendah. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang komplek dengan banyak faktor yang mempengaruhinya.

- **Perhatian**

perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju kepada sesuatu benda atau sekumpulan objek. Untuk dapat melihat siswa berhasil dalam belajar maka siswa butuh perhatian terhdap bahan yang dipelajarinya, agar siswa dapat belajar dengan baik, dan bahan belajar yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar terhadap bahan tersebut.

- **Minat**

minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminatin siswa harus diperhatikan terus menerus yang membuat siswa merasa senang dengan minatnya. Dengan adanya minat sangat besar mempengaruhi belajar siswa, karena jika bahan belajar tidak menarik untuk dipelajari maka siswa akan mudah merasa tidak ada daya tarik baginya, dan mudah merasa bosan terhadap bahan yang dipelajarinya.

- **Bakat**

Bakat merupakan kemampuan untuk belajar, dan yang dapat mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajar siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang dalam belajar.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani adalah terlihat dengan lemahnya tubuh dan timbul dengan kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan

kelelahan rohani adalah dapat dilihat dengan kelesuan dan kebosanan pada diri individu, sehingga minat yang dihasilkan seseorang hilang.

b Faktor-Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar diantaranya adalah sebagai berkut: faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

1) Faktor Keluarga

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Mendidik anak dengan cara memanjakan adalah cara yang tidak baik. Orang tua yang terlalu berlebihan terhadap anaknya, adalah hal yang tidak benar dilakukan. Dengan memerlakukan anak demikian, maka anak akan mudah bosan dalam belajar dan malas untuk berinteraksi dalam keluarga dan temannya.

Keadaan ekonomi keluarga juga akan berdampak besar terhadap belajar anak. Anak yang sedang belajar juga harus memenuhi kebutuhan pokonya, diantaranya adalah: makan, pakaian, perlindungan kesehatan, dan lain sebagainya.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar adalah diantaranya, adanya metode mengajar, kurikulum, alat pelajaran dan waktu sekolah. Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain bisa menerima, menguasai dan mengembangkannya.

Kurikulum merupakan sejumlah kegatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan tersebut sebagian besar adalah bahan pelajaran agar siswa menerima,

menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Bahan pelajaran dapat mempengaruhi belajar siswa, kurikulum yang kurang baik berpengaruh terhadap tidak baik belajar.

Alat pelajaran sangat erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang digunakan oleh guru pada saat belajar akan berpengaruh terhadap belajar siswa. Alat pelajaran yang tepat dan lengkap akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Waktu sekolah adalah proses terjadinya belajar mengajar di sekolah, waktu sekolah juga dapat mempengaruhi belajar siswa. Jika siswa terjadi masuk sekolah sore hari, senarnya kurang dapat di pertanggung jawabkan. Di mana siswa seharusnya beristirahat tetapi terpaksa untuk ke selolah, sehingga pada saat pembelajaran siswa akan merasa sangat gantuk dan mengaggu aktifitas siswa dalam belajar.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga mempengaruhi terhadap belajar siswa, pengaruh hal tersebut karena keberadaan siswa di dalam masyarakat. Siswa dapat membatasi pergaulan dalam masyarakat agar tidak terganggunya belajar. Pengaruh- pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh yang baik pula terhadap siswa, namun sebaliknya jika teman bergaul

kurang baik terhadap siswa, maka pengaruhnya tidak baik pula terhadap belajar siswa.[26]

Adapun yang diuraikan diatas, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sangatlah menjadi motivasi dan semangat pada diri siswa untuk belajar yang lebih maksimal lagi. Karena dengan adanya minat, bakat, dan dorongan dari keluarga sangat memungkinkan siswa berhasil dalam belajarnya.

3. Upaya-Upaya Peningkatan Pemahaman Belajar Siswa

Ada beberapa upaya dalam peningkatan pemahaman belajar siswa antara lain adalah sebagai berikut:

a) Fase Motivasi

Motivasi merupakan permulaan yang sangat strategis dari semua fase belajar. Setiap anak memiliki minat yang ingin mereka raih, karena minat itu didalam diri siswa memiliki rasa suka dan rasa keterkaitan pada suatu aktivitas atau objek tertentu, sehingga rela melakukan apasaja tanpa adanya unsur paksaan dari orang lain maupun dari siswa itu sendiri. Ada beberapa hal yang dapat membangkitkan mtivasi belajar adalah sebagai berikut:

1 Membandingkan adanya sesuatu kebutuhan pada diri anak didik sehingga dia rela belajar tanpa adanya paksaan.

2 Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik sehingga dia mudah menerima bahan pelajaran.

---

[26] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2010), H. 54-70

3 Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan libgkungan belajar yang kreatif dan kondusif.

4 Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak.

Jika cara-cara yang diatas dilakukan, maka bisa dipastikan motivasi belajar anak didik akan muncul ketika mereka menerima bahan pelajaran di kelas.

b) Fase Perhatian

Perhatian muncul karena adanya konsekuensi logis dari keberhasilan guru dalam membangunkan motivasi didalam jiwa anak didik. Kekuatan kesadaran jiwa meningkat seiring dengan meningkatnya reaksi terhadap sesuatu objek. Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang di arahkan kepada sesuatu objek baik di dalam maupun di luar dirinya. Perhatian berhubungan erat dengan minat dan kebutuhan.

Dalam proses pembelajaran usahakan anak dapat memusatkan jiwanya pada bahan pelajaran yang sedang dipelajari. Sehingga anak didik tanggap dan materi yang disampaikan mudah untuk dipahami oleh anak didik.

c) Fase Konsentrasi

Konsentrasi merupakan pemusatan fungsi jiwa terhadap suatu masalah atau objek. Oleh karena itu dalam membangun konsentrasi, seseorang berdaya upaya

untuk memusatkan fungsi jiwa terhadap suatu objek yang diperhatikan. Dalam belajar diperlukan konsentrasi dalam perwujudan terpusat. Pemusatan perhatian tertuju pada suatu objek tertentu dengan mengabaikan masalah-masalah lain yang tidak diperlukan.

Seorang guru yang telah berhasil membangunkan motivasi di dalam diri anak tidak bisa dipastikan dapat membangun konsentrasi di dalam diri anak didik. Seorang anak yang secara fisik terlihat memperhatikan penjelasan guru belum tentu aktif secara psikologis. Oleh karena itu, persoalan konsentrasi sangat kompleks, terkait dengan faktor di dalam dan di luar diri anak didik.

d) Fase Menerima

Menerima adalah suatu kondisi dimana fungsi jiwa diaktifkan untuk membuka diri dan menyesuaikan diri terhadap suatu objek. Fase ini berlangsung ketika seorang anak didik sudah berhasil membangunkan motivasi, perhatian dan konsentrasi di dalam dirinya.

Kemampuan anak dalam membuka dirinya membuat anak berupaya untuk menyesuaikan diri terhadap situasi dan kondisi di kelas ketika pelajaran berlangsung. Dinamika kelas mudah diikutinya.

e) Fase Mengelola

Kemampuan mengelola yang di tuntut kepad anak tidak sembarangan. Tetapi diperlukan kemampuan kognitif yang baik. Ada empat kemampuan diranah kognitif yang diperlukan antara lain: ingatan, pemahaman, aplikasi, dan analisis. *Ingatan* merupakan kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali tentang

sesuatu yang telah dipelajari. *Pemahaman* adalah kemampuan untuk memahami sesuatu yang berarti mengetahui terlebih dahulu tentang sesuatu yang teah dipelajari. *Aplikasi* adalah proses berfikir yang setingkat lebih tinggi dari pemahaman. *Analisis* adalah suatu kemampuan merinci atau menguraika suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil.

f) Fase Menyimpan

Fase penyimpanan harus dilakukan agar semua informasi sistematis dan login. Penyimpanan informasi yang acak-acakan menyulitkan untuk mengangkatnya kembali ke alam sadar ketika informasi diperlukan. Sistematis dan loginnya penyimpanan informasi sangatlah dipengaruhi oleh fase pengelolaan informasi ketika seseorang sedang menerima bahan pelajaran.[27]

C. Pembelajaran IPS MI

1. Hakikat IPS MI

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara imiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar.

Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada dilingkungan siswa, sehingga dengan

---

[27] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2010), H. 330-342

memberikan pendidikan IPS dharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Hakikat pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya.[28]

Adapun yang penulis maksudkan, hakikat IPS merupakan pengembangan konsep yang dapat membantu para siswa menjadi lebih mengetahui tentang diri mereka dan dunia dimana mereka hidup. Dengan adanya IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu kumpulan konsep ilmu yang mempelajari tentang ilmu-ilmu sosial dan masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial memiliki ruang lingkup yang luas. Materi yang ada dalam ilmu pengetahuan sosial hampir meliputi semua aspek yang ada dalam masyarakat. Pelajaran ini akan membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki nilai, sikap, dan ketrampilan.

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk

---

[28] Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 139

tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari Wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia,dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.[29]

Ilmu pengetahuan sosial merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum filsafat, ilmu politik, agama, psikologi. Dimana tujuan utama adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. IPS juga merupakan suatu program pendidikan yang merupakan suatu keselurahan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya.[30]

Ilmu pengetahuan sosial merupakan sebagai program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan dalam masyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya. [31]

---

[29] Edi Surahman, Mukminah, *Peran Guru Ips Sebagai Pendidikan Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial*, (Harmoni Sosial: Pendidikan Ips Volume 4, No, 1 Maret 2017), P-IISN: 2356-1807 E-ISSN: 2460-7916, h. 3

[30] Ahmad Susanto, *Teori Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), H. 140

[31] Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013),* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 63

Dapat disimpulkan bahwa, Ilmu pengetahuan sosial merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial dan tingkahlaku individu, dan suatu program keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Sehingga dengan mempelajari Ilmu pengetahuan sosial siswa dapat merubah tingkahlaku, nilai, moral dan tanggung jawab terhadap masyarakat disekitarnya.

2. Ruang Lingkup IPS MI

Meliputi beberapa aspek, yaitu:

b. Manusia, tempat, dan lingkungan
c. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
d. Sistem sosial dan budaya
e. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

3. Tujuan IPS MI

Ada beberapa tujuan IPS yang mengambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan utama pembelajaran IPS MI adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan terjadi, dan terampil dalam mengatasi berbagai masalah yang terjadi sehari-hari yang menimpa dirinya sendiri

maupun yang menimpa masyarakat. Ada beberapa tujuan IPS MI diantaranya adalah sebagai berikut:

a Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nila-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.

b Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan model yang diadaptasikan dari ilmu-ilmu untuk memecahkan masalah-masalah sosial.

c Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

d Menaruh perhatian dan isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

e Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar service yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.[32]

f Untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi, dan pengetahuan lainnya.

g Memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara.

h Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

---

[32] Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), H. 145

i Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.[33]

Dari beberapa tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya, untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Dan dapat memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan masyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang. Tujuan IPS juga dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna untuk dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, dapat menumbuhkan sikap patriotisme dalam diri siswa.

D. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasan Basri Yang Berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*" dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar meningkat dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang termasuk kategori tuntas yaitu 91,7%. [34]

Selain itu, penelitian tentang model pembelajaran Role Playing juga pernah dilakukan oleh maksdonal dkk yang berjudul *" Penerapan Metode Bermain*

---

[33] Muhammad Numan Sumantris, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h. 260

[34] Hasan Basri, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Belajar Bahasa Indonesia*, Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Volume 1 Nomor 1 Juli 2017 Issn Cetak: 2580-8435

Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Jual Beli" , dapat disimpukan bahwa dengan menggunakan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Simdo pada pelajaran IPS khususnya materi jual beli dengan termasuk kategori tuntas 92%.[35]

[35] Maksdonal Dkk, *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Pokok Bahasan Jual Beli*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 1 ISSN 2354-614X

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Sesuai dengan judul dan permasalahan yang akan diteliti maka jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.[36] Rancangan penelitian adalah sebuah gambaran kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, sedangkan metode yang digunakan disini adalah metode tindakan kelas *(Classroom action researct).*

Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang melakukan tindakan-tindakan dikelas gunanya untuk memperbaiki mutu belajar siswa. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan oleh guru guna untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan utama dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk dapat memecahkan masalah-masalah agar terciptanya mutu dan hasil belajar yang dapat menghasilkan mutu belajar yang baru.

Karakteristik dalam PTK adalah masalah yang diteliti untuk dipecahkan harus selalu berangkat dari persoalan praktis pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehari-hari dikelas. Jadi, PTK akan dapat dilaksanakan apabila guru menyadari hal betul masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dikelas yang

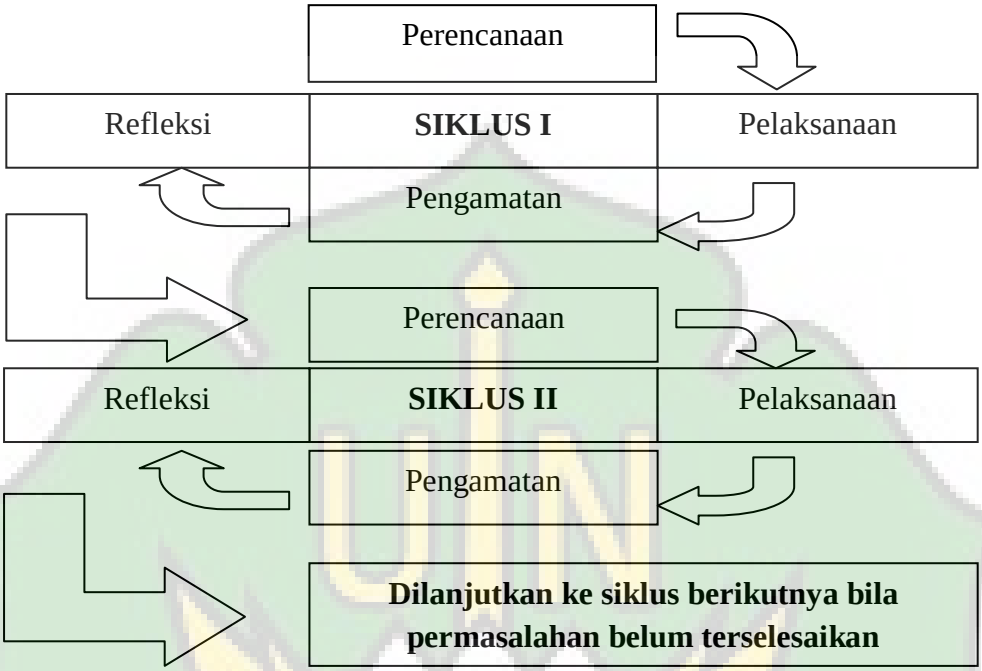
---

[36] Suharjono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara.,2014), h. 3

harus dipecahkan. Namun pada kenyataan, guru tidak menyadari permasalahan yang terjadi dikelas sehingga guru dapat meminta bantuan orang lain untuk melihat apa yang selama ini dilakukan dalam proses pembelajaran di kelasnya, oleh karena itu ada kerja sama antara guru dengan peneliti.

Penelitian ini langsung melibatkan peneliti dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini disebabkan karena penerapan model bermain peran *(role playing)* belum digunakan secara maksimal dikelas V, sehingga perlu dimaksimalkan penerapan pembelajaran bermain peran secara langsung. Tujuan utama dilakukan bentuk penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata yang terjadi dikelas dan dapat meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Untuk mewujudkan hal tersebut, terdapat empat tahapan pokok yang merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Berikut ini adalah gambaran siklus prosedur penelitian tindakan kelas:



Gambar 3.1 Siklus Rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pada penelitian tindakan kelas ada empat tahapan yang dilalui antara lain sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan

Tahapan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang, apa, mengapa, kapan, dimana, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan.

Adapun rancangan yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Menentukan kelas penelitian yaitu kelas V MIN 4 Banda Aceh

b. Menetapkan materi yang diajarkan

c. Mempersiapkan rencana pelaksanaan (RPP) dan keberhasilan indikator keberhasilan pembelajaran

d. Menyusun dan menyiapkan pedoman observasi untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam penerapan model bermain peran *(role playing)*.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pihak yang melakukan tindakan (peneliti), sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru bidang studi IPS dan teman sejawat.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap kedua pelaksanaan, yaitu penerapan isi rancangan atau melakukan rencana didalam kelas. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan pembelajaran siklus pertama sesuai dengan yang sudah direncanakan dalam RPP. Pada masing-masing siklus diberikan tes untuk melihat ada tidaknya peningkatan pemahaman siswa, dan jika belum berhasil atau belum terlihat adanya peningkatan, peneliti dapat melaksanakan pembelajaran siklus kedua dan siklus-siklus seterusnya, sehingga mencapai ketuntasan dalam penelitian.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini pengamat mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ketika proses pelaksanaan tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan, pengamat mengisi lembar kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran melalui

penerapan model bermain peran *(role playing).* Pengamat dilakukan oleh dua orang yaitu guru bidang studi IPS dan teman sejawat.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Refleksi juga bisa dikatakan dengan suatu upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi. [37] Dengan demikian, refleksi dapat ditentukan setelah pelaksanaan tindakan selesai dilakukan. Refleksi dilakukan untuk melihat kemajuan yang diperoleh dan kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki ataupun hambatan-hambatan yang harus dihadapi pada siklus selanjutnya. Penelitian mencatat semua masukan dan saran dari pengamat untuk perbaiki pada siklus selanjutnya. Dengan demikian, refleksi dapat diartikan dengan kegiatan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam suatu tindakan yang telah dilakukan, dan dengan adanya refleksi ini suatu perbaikan tindakan selanjutnya ditentukan dan dilaksanakan.

B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan di MIN 4 Banda Aceh pada kelas V. Adapun yang menjadi subjek peneliti ini adalah siswa kelas V MIN 4 Banda Aceh, sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan guru kelas, untuk melaksanakan pembelajaran pada kelas peneliti.

---

[37] Suryadi, *Penduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 64

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

a. Observasi kemampuan Guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *role playing*

Observasi pengelolahan dengan penerapan model bermain peran *(Role Playing)* untuk mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran. Aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung diamati oleh guru kelas yang bersangkutan dengan menggunakan lembar observasi guru dalam mengelola pembelajaran.

b. Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa untuk mengamati kemampuan siswa. Observasi difokuskan pada kemampuan siswa dalam pembelajaran yang diamati oleh kawan peneliti salah seorang dari mahasiswi PGMI. Observasi menggunakan lembar observasi yang didalamnya telah dicantumkan aspek-aspek kegiatan yang akan dinilai dimana penilaiannya dengan memberikan tanda centang pada kolom-kolom yang telah disediakan.

2. Tes

Tes sebagai teknik pengumpulan data yaitu berupa penelitian. Kemudian disediakan lembar jawaban dimana siswa dapat menulis jawabannya dilembar yang telah disediakan guna untuk melihat aktivitas untuk mengukur keterampilan pengetahuan siswa, intelegensi, kemampuan maupun bakat yang dimiliki individu dalam menyesuaikan dengan kelompok. Tes tertulis dalam penelitian ini,

dimaksudkan untuk melihat ketrampilan kreasi siswa dalam kelompok agar diketahui skor peningkatan individu dan kelompok. Tes diberikan pada setiap siklus pembelajaran yang berjalan, jika belum tuntas maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

3. Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan model bermain peran (*role playing).* Angket berisi tentang pertanyaan siswa terhadap minat, pemahaman IPS yang digunakan dan pendapat mereka tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing).*

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian disini terdiri dari perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD) dan instrumen pengumpulan data secara singkat instrumen yang akan dibahas di bawah ini:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar pengamatan untuk melihat seberapa jauh tindakan yang telah mencapai tujuan.[38] Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pembelajaran selama penelitian. Lembar observasi terdiri :

a. Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran,

---

[38] Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Bumi Aksara,2014), h. 17

digunakan lembar pengamatan terhadap kemampuan guru selama proses pembelajaran.

b. Lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model bermain peran *(role playing).*

2. Hasil Belajar Siswa

Hasi belajar siswa dapat diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing,* tes diberikan kepada siswa setelah berakhirnya pembelajaran.

3. Respon Siswa

Respon siswa dapat diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing),* angket diberikan kepada siswa setelah berakhirnya pembelajaran. Data ini dikumpulkan pada setiap siklus diakhir pertemuan.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini kemudian dianalisis dan berguna untuk mengetahui kemampuan guru dan keaktifan siswa. Data yang dianalisis yaitu:

1. Aktivitas Guru Dan Siswa

Hasil data observasi terhadap aktivitas guru dan siswa diambil dari pengamatan yang telah diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas siswa dianalisis menggunakan rumus persentase yang berguna untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan guru sesuai dengan apa yang direncanakan.

Data yang dianalisis menggunakan rumus persentase:

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

Keterangan :

P = angka presentase

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Banyaknya aktifitas yang dilakukan

Taraf keberhasilan hasil penilaian dalam Depdinas adalah sebagai berikut:

90% ≤ NR ≤ 100% : Sangat baik

70% ≤ NR ≤ 90% : Baik

60% ≤ NR ≤ 70% : Cukup

50% ≤ NR ≤ 60% : kurang

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase dilakukan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model bermain peran *(role playing.* Penelitian menggunakan rumus :

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

P = angka presentasi

F = Frekuensi siswa yang menjawab benar

N = Jumlah siswa seluruhnya

3. Respon siswa

Respon siswa dilakukan dihitung dengan menggunakan rumus saintifik deskriptif, yaitu:

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

Keterangan :

P = persentasi respon yang di hitung

F = aspek yang dipilih

N = Jumlah siswa seluruhnya

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Banda Aceh pada kelas Va semester ganjil tahun pelajaran 2019. Lokasi MIN 4 Banda Aceh terletak pada jalan Sultan Alaidin Johansyah, Lorong Taqwa, No. 36 kode pos 23243 Seutui, Banda Aceh. MIN ini memiliki keseluruhan jumlah siswa yaitu 478 siswa, dan guru sebanyak 29 orang, saat ini kepala MIN 4 Banda Aceh adalah Mufyeni Musadi, S.Pd.I. MIN ini memiliki sarana prasarana yang memenuhi kriteria madrasah yaitu terdiri dari ruang belajar, ruang kepala madrasah, ruang perpustakaan, ruang guru, ruang tata usaha, ruang UKS, toilet, dan kantin.[39]

Penelitian diawali dengan menjumpai kepala sekolah terlebih dahulu untuk meminta izin melakukan penelitian sekaligus memberi surat pengantar dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry pada tanggal 18 Juli 2019 serta pada tanggal 24 Juli 2019 peneliti diberikan izin untuk mengajar di kelas Va. Dari hasil pengumpulan data diperoleh data-data sebagai berikut:

1. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Berdasarkan data yang diperoleh dari dokumentasi MIN 4

---

[39] Sumber data: *Tata Usaha* (T.U) *MIN 4 Banda Aceh, 2019*

Banda Aceh diketahui bahwa sarana dan prasarana fisik sekolah yang memadai, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 4 Banda Aceh

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	-	-
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Guru	1	Baik
5	Ruang Kelas	12	Baik
6	Ruang Perpustakaan	1	Baik
7	Ruang Uks	1	Baik
8	Lapangan	1	Baik
9	Kamar Mandi / WC Murid	2	Baik
10	Kamar Mandi / WC Guru	2	Baik
11	Kantin	1	Baik
12	Ruang Serbaguna	1	Baik
13	Laboratorium	-	-
14	Tempat Ibadah	-	-
	Jumlah	**24**	

Sumber: Dokumentasi MIN 4 Banda Aceh tahun 2019

Dari tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa fasilitas yang tersedia di MIN 4 Banda Aceh sudah memadai dan mendukung untuk proses belajar mengajar. MIN 4 Banda Aceh juga mempunyai jumlah ruangan yang cukup memadai dan ruang kelas yang sesuai untuk pelaksanaan pembelajaran. Sehingga mutu dan kualitas siswa dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan oleh pihak madrasah.

2. Keadaan Guru dan Karyawan

MIN 4 Banda Aceh sekarang ini dipimpin oleh Bapak Mufyeni Musadi, S.Pd.I. Untuk kelancaran tugas sehari-sehari kepala madrasah dibantu oleh karyawan dan dewan guru, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel. 4.2. Keadaan Tenaga Pendidik MIN 4 Banda Aceh

No.	Nama Guru	Keterangan
1.	Mufyeni Musadi, S.Pd.i	Kepala Sekolah
2.	Radhiah,S.Ag	PNS
3.	Susianti, S.Ag	PNS
4.	Suryani, S.Pd	PNS
5.	Kadriah, S.Pd.I	PNS
6.	Rina Mardiana, S.Pd.I	PNS
7.	Devi Yanti,S.Pd.I	PNS
8.	Zulfahmi, S.Pd.I	PNS
9.	Wardah Hanim, S.Pd.I	PNS
10.	Hafni, S.Pd.I	PNS
11.	Aidi Suryani, S.Pd	PNS
12.	Muslim, S.Pd.I	PNS
13.	Faridah M. Saleh, A.Ma	PNS
14.	Anita Dewi, S.Pd	PNS
15.	Uswatun Hasanah, S. Fil.I	PNS
16.	Nursakdah, SE	PNS
17.	Yunaini Hasanah	PNS
18.	Anim Syuhada, S. Pd.I	Guru Tidak Tetap
19.	Rosna, S.Pd	Guru Tidak Tetap
20.	Kamalia Fitri, S.Pd.I	Guru Tidak Tetap
21.	Mutia Sari, S. Pd.I	Guru Tidak Tetap
22.	Mursyida, S.Pd	Guru Tidak Tetap
23.	Nurul Magfirah, S.Pd.I	Guru Tidak Tetap
24.	Rosdiah, S.Pd	Guru Tidak Tetap
25.	Novia Megawa, S.Pd	Guru Tidak Tetap
26.	Yusrizal, S.Pd	Guru Tidak Tetap
27.	Suci Rezeki	Guru Tidak Tetap
28.	Yulia, A.Md	Guru Tidak Tetap
29.	Yusrizal	Operator madrasah

Sumber Data: Dokumentasi MIN 4 Banda Aceh Tahun 2019

Tenaga pendidik yang mengajar di MIN 4 Banda Aceh sebagian besar berijazah Strata satu (S1), ada beberapa guru berijazah Diploma. Guru yang mengajar di MIN 4 Banda Aceh merupakan guru-guru yang ditetapkan oleh Kementerian Agama, sedangkan guru yang tidak tetap bertugas membantu terlaksananya pendidikan di sekolah tersebut. Ada beberapa guru yang menjadi

wali kelas dan juga menjadi guru mata pelajaran, guru yang tidak tetap rata-rata menjadi guru mata pelajaran di madrasah tersebut dan tidak dijadikan sebagai wali kelas.

3. Keadaan Siswa/Siswi MIN 4 Banda Aceh

Jumlah Siswa dan Siswi MIN 4 Banda Aceh tahun ajaran 2019/2020 adalah sebanyak 478 orang yang terdiri dari 196 laki-laki dan 245 perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel.4.3. Keadaan siswa MIN 4 Banda Aceh Tahun Ajaran 2019/2020

No	Tingkat Kelas	Jumlah siswa	Pembagian Siswa/Siswi		Jumlah
			Laki-laki	Perempuan	
1	Ia	40	22	18	80
2	Ib	40	22	18	
3	IIa	40	19	21	78
4	IIb	38	17	21	
5	IIIa	40	20	20	81
6	IIIb	41	20	21	
7	IVa	40	11	29	81
8	IVb	41	27	14	
9	Va	40	21	19	77
10	Vb	37	18	19	
11	V1a	40	22	18	81
12	VIb	41	21	21	
	Jumlah Total	**478**	**240**	**239**	**478**

Sumber: Dokumentasi MIN 4 Banda Aceh tahun 2019

Dari tabel 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa keadaan siswa MIN 4 Banda Aceh sudah cukup memadai dan mendukung untuk proses pembelajaran terutama kelas Va untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada MIN 4 Banda Aceh di kelas Va semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* pada mata pelajaran IPS yang dilakukan selama 2 minggu, yaitu dari tanggal 18 juli dan 24 juli 2019.

Sesuai dengan tujuan pada penelitian ini, peneliti ingin melihat aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan respon siswa yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*. Berikut uraian kegiatan dalam tahap siklus tindakan.

1. Siklus 1

Siklus I terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap awal perencanaan siklus 1 yaitu mempersiapkan segala kegiatan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema 3 (Makanan Sehat) dengan subtema 1 (Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan) pembelajaran 3
2. Menetapkan KD dan Indikator untuk menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*

4. Menyiapkan lembar kerja Peserta Didik (LKPD)
5. Menyiapkan media dan sumber belajar
6. Menyiapkan lembar soal tes
7. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran.
8. Menyiapkan lembar respon siswa

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I ini dilakukan pada tanggal 18 juli 2019. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas Va dengan jumlah siswa 40 orang. Penelitian ini juga dibantu oleh ibu Suryani, S.Pd. (Wali Kelas Va) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Elma Fitri Wahyuni sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan tersebut sesuai dengan RPP yang telah terlampir.

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

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru meminta siswa mengamati sebuah gambar interaksi manusia yang telah disediakan oleh guru dan

meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang gambar yang mereka lihat. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya. Guru tidak lupa memberikan penguatan atas pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan siswa kedalam 7 kelompok kemudian membagikan LKPD yang akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Siswa mencari informasi yang didapatkan dari bahan bacaan yang telah siswa tampilkan dan menyebutkan karakter dari setiap pelaku yang ada pada teks bacaan tersebut. Setelah semuanya melakukan perintah guru, setiap kelompok dipersilahkan mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD tersebut.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan penguatan kembali terhadap kesimpulan siswa. Setelah itu guru memberikan soal tes untuk melihat pemahaman siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* serta memberikan pesan moral pada siswa dan diakhiri dengan pembacaan doa dan salam penutup.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengadakan pengamatan terhadap aktifitas guru dan aktifitas siswa selama proses pembelajaran untuk mengetahui kelebihan dan

kekurangan selama pembelajaran sehingga dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Analisis terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting untuk mengetahui pemahaman siswa dalam suatu pembelajaran.

1) Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar pengamatan aktivitas guru yang diamati oleh wali kelas Va ibu,Suryani S.Pd. Data hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.4 :

Tabel 4.4.Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	Kegiatan awal				
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.				✓
2.	Guru mengondisikan kelas.			✓	
3.	Guru melakukan apersepsi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman awal siswa)			✓	
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.			✓	
5.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik		✓		
6.	Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan tehnik penilaian			✓	
B.	**Inti**				
1.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dan budaya di masyarakat.		✓		
2.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar			✓	

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	interaksi sosial dan budaya di masyarakat indonesia.				
3.	Guru meminta siswa untuk menanyakan yang tidak dimengerti.		✓		
4.	Guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti.			✓	
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya.		✓		
6.	Guru memberikan penguatan dari madia yang sudah di amati.				✓
7.	Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok			✓	
8.	Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok untuk ditampilkan.		✓		
9.	Guru meminta beberapa siswa menampilkan skenario yang sudah di sediakan.			✓	
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh masing-masing kelompok.		✓		
11.	Guru membagikan LKPD kepada siswa		✓		
12.	Guru mengarahkan siswa berdikusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD..		✓		
13.	Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok .			✓	
14.	Guru meminta kelompok lain memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.		✓		
15.	Guru menjelaskan pembelajaran secara umum kepada siswa.		✓		
C.	**Penutup**				
1.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.			✓	
2.	Guru menguatkan kembali kesimpulan dari siswa			✓	
3.	Guru melakukan refleksi, yaitu dengan menanyakan kembali kepada siswa apa yang sudah dipahami, dan			✓	

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	tidak di pahami.				
4.	Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir		✓		
5.	Guru menyampaikan materi selanjutnya			✓	
6.	Guru memberikan pesan moral			✓	
7.	Pembelajaran ditutup dengan doa				✓
8.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam				✓
	Jumlah	**80**			
	Rata-rata	**2.75**			
	Persentase	**68.96%**			

Sumber data : hasil penelitian di MIN 4 Banda Aceh, 2019

Dari tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran IPS memperoleh nilai persentase 68.97% yang berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan pengamat belum termasuk kategori baik. Skor rendah yang didapatkan guru saat pembelajaran adalah pada kegiatan awal saat mengkondisikan kelas,melakukan apersepsi, dan juga pada saat menyampaikan rencana pembelajaran, , selain itu pada kegiatan inti skor rendah yang didapatkan saat meminta kelompok yang lain memperhatikan dan memberikan nilai kepada kelompok yang mempresentasikan. Akan tetapi skor tinggi yang diperoleh oleh guru ada pada kategori guru memberikan penjelasan dan penguatan kepada siswa.

2) Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru			✓	
2	Siswa mendengarkan arahan guru.			✓	
3	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.			✓	
4	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan yang akan dipelajari		✓		
5	Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.			✓	
6.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.			✓	
B.	**Inti**				
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dan budaya.				✓
2	Siswa mengamati media yang ditempelkan oleh gurunya.		✓		
3	Siswa menanyakan yang tidak dimengerti dari media yang sudah ditempelkan oleh guru.		✓		
4	Siswa menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti dari media tersebut.			✓	
5	Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya.		✓		
6	Siswa mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh gurunya.			✓	
7	Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan.				✓
8	Siswa membaca skenario yang telah dbagikan oleh gurunya.			✓	
9	Siswa tampil kedepan dan membacakan skenario yang sudah dibacanya dengan kelompok.				✓
10	Siswa lain memperhatikan teman yang tampil di depan.		✓		
11	Siswa menerima LKPD yang dibagikan oleh guru.		✓		
12	Siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk berhipotesis terhadap masalah yang diberikan oleh guru.			✓	
13	Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil			✓	

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	diskusi kelompok di depan kelas.				
14	Siswa memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.			✓	
15	Siswa mendengarkan yang disampaikan gurunya.			✓	
C.	**Penutup**				
1.	Siswa bertanya kepada guru, serta siswa menyimpulkan materi hari ini bersama guru.			✓	
2.	Siswa mendengarkan kesimpulan atau penguatan dari guru,		✓		
3.	Siswa serentak menuliskan apa yang sudah dipahami dan tidak dipahami.			✓	
4.	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu.			✓	
5.	Siswa mendengarkan materi selanjutnya.		✓		
6.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.			✓	
7.	Siswa dan guru membaca doa penutup sama-sama.			✓	
8.	Siswa menjawab salam dari guru.				✓
	Jumlah	**85**			
	Rata-rata	**2.93**			
	Persentase	**73.27%**			

Sumber data : hasil penelitian di MIN 4 Banda Aceh, 2019

Dari tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada pembelajaran IPS memperoleh nilai persentase 73.27% yang berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan pengamatan pengamat sudah termasuk kategori baik. Skor rendah yang diperoleh siswa sangat ribut saat membentuk kelompok. Dan pada saat pengerjaan LKPD siswa belum bisa bekerja secara aktif didalam kelompok, hanya satu atau dua orang saja yang bekerja didalam kelompok dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. Adapun skor tinggi yang

diperoleh pada saat pembelajaran akan diakhiri siswa semangat dalam menjawab salam dan membacakan doa.

3). Hasil *post-tess* Siswa Pada Siklus 1

Setelah berlagsungnya pembelajaran pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 40 siswa untuk mengetahui hasil *post-tess* siswa, dan dengan ketuntasan minimal yang ditetapkan di MIN 4 Banda Aceh minimal 70. Hasil tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6, berikut:

Tabel. 4.6. Daftar Nilai Tes Soal *post-test* Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai/Skor	Keterangan
1.	S_1	70	Tuntas
2.	S_2	80	Tuntas
3.	S_3	40	Tidak Tuntas
4.	S_4	50	Tidak Tuntas
5.	S_5	40	Tidak Tuntas
6.	S_6	40	Tidak Tuntas
7.	S_7	30	Tidak Tuntas
8.	S_8	30	Tidak Tuntas
9.	S_9	50	Tidak Tuntas
10.	S_{10}	30	Tidak Tuntas
11.	S_{11}	90	Tuntas
12.	S_{12}	80	Tuntas
13.	S_{13}	70	Tuntas
14.	S_{14}	80	Tuntas
15.	S_{15}	60	Tidak Tuntas

16.	S_{16}	40	Tidak Tuntas
17.	S_{17}	70	Tuntas
18.	S_{18}	50	Tidak Tuntas
19.	S_{19}	40	Tidak Tuntas
20.	S_{20}	40	Tidak Tuntas
21.	S_{21}	50	Tidak Tuntas
22.	S_{22}	70	Tuntas
23.	S_{23}	30	Tidak Tuntas
24.	S_{24}	30	Tidak Tuntas
25.	S_{25}	70	Tuntas
26.	S_{26}	40	Tidak Tuntas
27.	S_{27}	80	Tuntas
28.	S_{28}	70	Tuntas
29.	S_{29}	30	Tidak Tuntas
30.	S_{30}	70	Tuntas
31.	S_{31}	70	Tuntas
32.	S_{32}	70	Tuntas
33.	S_{33}	40	Tidak Tuntas
34.	S_{34}	50	Tidak Tuntas
35.	S_{35}	70	Tuntas
36.	S_{36}	80	Tuntas
37.	S_{37}	50	Tidak Tuntas
38.	S_{38}	50	Tidak Tuntas
39.	S_{39}	70	Tuntas
40.	S_{40}	90	Tuntas
	Jumlah	**2265**	
	Rata-rata	**56.62**	

Daftar tabel siswa	persentase
Ketuntasan Siswa (%)	$\frac{18}{40} \times 100\% = 45\%$
Ketidaktuntasan Siswa (%)	$\frac{22}{40} \times 100\% = 55\%$

Berdasarkan tabel diatas nilai hasil *post-tess* siswa pada siklus I di atas, 18 orang siswa mendapat nilai ≥ 70 sehingga perolehan persentase nilai tes adalah 45 %. Sedangkan 22 orang siswa memperoleh nilai ≤ 70 sehingga perolehan persentase hasil tes adalah 55%. Sedangkan jumlah nilai skor atau rata-rata secara keseluruan 56.62% belum memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN 4 Banda Aceh yaitu minimal 70. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih di bawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal serta dari segi hasil pelaksanaan tindakan belum bisa dikatakan berhasil.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada kegiatan siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi/tindak lanjut
1	Aktivitas guru	Kemampuan guru pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah: - Guru belum mampu mengajak siswa untuk mendengarkan materi yang disampaikan - Guru belum mampu mengajak siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti. - Guru belum mampu membagikan skenario kepada siswa dengan baik. - Guru belum mampu meminta kelompok memperhatikan dan memberikan penilaian. - Guru belum mampu mengkondisikan siswa pada saat mengerjakan soal - Guru belum mampu memberikan soal evaluasi dengan baik	Pada kemampuan guru perlu dilakukan perbaikan seperti: - Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu untuk mengajak siswa mendengarkan materi yang disampaikan. - Pertemuan selanjutnya, diharapkan guru dapat mengajak siswa untuk menanyakan hal yang tidak dipahami. - Pertemuan selanjutnya diharapkan guru harus mampu membagikan skenario dengan baik. - Pertemuan selanjutnya diharapkan guru mampu meminta kelompok memperhatikan dan memberikan penilaian. - Pertemuan selanjutnya diharapkan guru mampu mengkondisikan siswa pada saat mengerjakan soal - Pertemuan selanjutnya diharapkan guru mampu memberikan soal evaluasi dengan baik.
2	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya adalah:	Pada kemampuan siswa perlu dilakukan perbaikan seperti:

		- Siswa kurang mampu mendengarkan arahan guru - Siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. - Siswa kurang aktif saat berdiskusi dengan teman kelompoknya hanya sebagian siswa yang bekerja menyelesaikan LKPD - Siswa kurang dalam menyimpulkan materi Pembelajaran - Siswa kurang dalam mendengarkan materi yang disampaikan selanjutnya	- Kemampuan dalam mendengarkan arahan guru akan lebih baik. - Pada pertemuan selanjutnya siswa akan lebih aktif mengajukan pertanyaan. - Pada pertemuan selanjutnya siswa akan lebih aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya. - Pertemuan selanjutnya, guru memberi nilai kepada siswa yang mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran. - Pertemuan selanjutnya, siswa akan lebih baik lagi mendengarkan materi selanjutnya.
3	Hasil *post-tes* siswa	Hanya 18 orang siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 22 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengupayakan peningkatan hasil *post-tes* siswa menjadi lebih baik lagi dengan menekankan pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing).*

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap awal perencanaan yaitu mempersiapkan segala kegiatan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menetapkan tema yang akan diajarkan yaitu tema 3 (Makanan Sehat) dengan Subtema 2 (Pentingnya Makanan Bagi Tubuh).
2. Menetapkan KD dan Indikator untuk menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model bermain peran *(role playing).*
4. Menyiapkan lembar kerja Peserta Didik (LKPD).
5. Menyiapkan media dan sumber belajar.
6. Menyiapkan lembar soal tes.
7. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya pembelajaran.
8. Menyiapkan respon siswa.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini dilakukan pada tanggal 24 Juli 2019. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas Va dengan jumlah siswa 40 orang. Penelitian ini juga dibantu oleh ibu Suriani, S. Pd (Wali Kelas Va) sebagai pengamat aktivitas guru (peneliti) dan dibantu juga oleh Elma Fitri Wahyuni sebagai pengamat aktivitas siswa ketika proses belajar mengajar

berlangsung. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, kegiatan tersebut sesuai dengan RPP yang telah terlampir.

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

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok dan siswa membentuk kelompok yang telah dibagikan. Guru menjelaskan kepada siswa materi yang akan dibelajarkan hari ini dan siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh gurunya. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya. Guru tidak lupa memberikan penguatan atas pertanyaan-pertanyaan yang siswa berikan. Guru membagikan skenario yang telah dipersiapkan dan siswa tampil dengan skenario yang telah dibagikan oleh gurunya. Setelah itu guru membagikan LKPD yang akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Kemudian siswa memperesentasikan hasil dari kerja diskusinya.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan akhir (penutup). Pada kegiatan ini guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti dan meminta

kepada siswa untuk bertanya jika ada yang kurang paham tentang materi yang telah dipelajari. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru memberikan penguatan kembali terhadap kesimpulan siswa. Setelah itu guru memberikan soal tes untuk mengukur hasil *post-tes* siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* serta memberikan pesan moral pada siswa dan diakhiri dengan pembacaan doa dan salam penutup.

c. Pengamatan

Sama halnya pada pengamatan yang dilakukan pada siklus I, yaitu pengamatan yang dilakukan oleh ibu Suriani, S.Pd dan teman sejawat. Hal yang diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

1). Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru. Data hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.				✓
2.	Guru mengondisikan kelas.			✓	
3.	Guru melakukan apersepsi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman			✓	

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	awal siswa)				
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.			✓	
5.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik				✓
6.	Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan tehnik penilaian			✓	
B.	**Inti**				
1.	Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok				✓
2.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya di masyarakat.				✓
3.	Guru meminta siswa untuk menanyakan yang tidak dimengerti.			✓	
4.	Guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti.			✓	
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya.			✓	
6.	Guru memberikan penguatan dari yang sudah di pahami.			✓	
7.	Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok untuk ditampilkan.				✓
8.	Guru meminta beberapa siswa menampilkan skenario yang sudah di sediakan.			✓	
9.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh masing-masing kelompok.			✓	
10.	Guru meminta siswa untuk menjelaskan apa yang sudah diperagakan dari skenario tersebut			✓	
11.	Guru membagikan LKPD kepada siswa				✓
12.	Guru mengarahkan siswa berdikusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat			✓	

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	dalam LKPD..				
13.	Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok .			✓	
14.	Guru meminta kelompok lain memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.				✓
15.	Guru menjelaskan pembelajaran secara umum kepada siswa.			✓	
C.	**Penutup**				
1.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.			✓	
2.	Guru menguatkan kembali kesimpulan dari siswa			✓	
3.	Guru melakukan refleksi, yaitu dengan menanyakan kembali kepada siswa apa yang sudah dipahami, dan tidak di pahami.			✓	
4.	Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir			✓	
5.	Guru menyampaikan materi selanjutnya			✓	
6.	Guru memberikan pesan moral			✓	
7.	Pembelajaran ditutup dengan doa				✓
8.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam				✓
	Jumlah	**96**			
	Rata-Rata	**3.31**			
	Persentase	**82.75%**			

Sumber data : hasil penelitian di MIN 4 Banda Aceh, 2019

Berdasarkan tabel 4.8 diatas, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus ini mengalami peningkatan pada setiap

kategorinya dengan nilai yang diperoleh 82.75% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	**2**	**3**	**4**
A.	**Kegiatan awal**				
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru				✓
2	Siswa mendengarkan arahan guru.			✓	
3	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.			✓	
4	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan yang akan dipelajari			✓	
5	Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.				✓
6.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.			✓	
B.	**Inti**				
1	Siswa duduk berdasarkan kelompok yang sudah dibagikan.				✓
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya di masyarakat.			✓	
3	Siswa menanyakan yang tidak dimengerti dari penjelasan gurunya.			✓	
4	Siswa menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti dari penjelasan tersebut.			✓	
5	Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan				✓

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	**2**	**3**	**4**
	yang diajukan oleh temannya.				
6	Siswa mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh gurunya.			✓	
7	Siswa membacakan skenario yang telah dibagikan oleh gurunya.				✓
8	Siswa tampil kedepan dan membacakan skenario yang sudah dibacanya dengan kelompok.				✓
9	Siswa lain memperhatikan teman yang tampil di depan.			✓	
10	Siswa menjawab pertanyaan dari gurunya tentang skenario yang dibacakan.			✓	
11	Siswa menerima LKPD yang dibagikan oleh guru.			✓	
12	Siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk berhipotesis terhadap masalah yang diberikan oleh guru.				✓
13	Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.			✓	
14	Siswa memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.				✓
15	Siswa mendengarkan yang disampaikan gurunya.			✓	
C.	**Penutup**				
1.	Siswa bertanya kepada guru, serta siswa menyimpulkan materi hari ini bersama guru.			✓	
2.	Siswa mendengarkan kesimpulan atau penguatan dari guru,			✓	
3.	Siswa serentak menuliskan apa yang sudah dipahami dan tidak dipahami.			✓	
4.	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu.				✓
5.	Siswa mendengarkan materi selanjutnya.			✓	
6.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.			✓	
7.	Siswa dan guru membaca doa penutup sama-sama.				✓
8.	Siswa menjawab salam dari guru.				✓

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	**2**	**3**	**4**
	Jumlah	**98**			
	Rata-rata	**3.37**			
	Persentase	**84.48%**			

Sumber data : hasil penelitian di MIN 4 Banda Aceh, 2019

Berdasarkan data di atas, terlihat jelas aktivitas siswa pada pembelajaran melalui model bermain peran *(role playing)* pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap kategorinya dengan nilai persentase 84.48% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

3). Hasil *post-tess* Siswa Pada Siklus II

Setelah berlangsungnya pembelajaran pada RPP siklus II, guru (peneliti) memberikan tes dengan jumlah 10 butir soal yang diikuti oleh 40 siswa untuk mengetahui hasil *post-tess* siswa, dan dengan ketuntasan minimal yang ditetapkan di MIN 4 Banda Aceh minimal 70. Hasil tes belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10. Daftar Nilai Tes Hasil *post-tess* Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai/Skor	Keterangan
1	S_1	90	Tuntas
2	S_2	90	Tuntas
3	S_3	70	Tuntas
4	S_4	70	Tuntas
5	S_5	40	Tidak Tuntas
6	S_6	100	Tuntas
7	S_7	70	Tuntas
8	S_8	80	Tuntas
9	S_9	90	Tuntas

10	S_{10}	90	Tuntas
11	S_{11}	80	Tuntas
12	S_{12}	90	Tuntas
13	S_{13}	100	Tuntas
14	S_{14}	90	Tuntas
15	S_{15}	100	Tuntas
16	S_{16}	50	Tidak Tuntas
17	S_{17}	100	Tuntas
18	S_{18}	70	Tuntas
19	S_{19}	80	Tuntas
20	S_{20}	90	Tuntas
21	S_{21}	80	Tuntas
22	S_{22}	40	Tidak Tuntas
23	S_{23}	60	Tidak Tuntas
24	S_{24}	80	Tuntas
25	S_{25}	80	Tuntas
26	S_{26}	90	Tuntas
27	S_{27}	70	Tuntas
28	S_{28}	80	Tuntas
29	S_{29}	80	Tuntas
30	S_{30}	90	Tuntas
31	S_{31}	80	Tuntas
32	S_{32}	100	Tuntas
33	S_{33}	80	Tuntas
34	S_{34}	70	Tuntas
35	S_{35}	80	Tuntas
36	S_{36}	80	Tuntas
37	S_{37}	90	Tuntas
38	S_{38}	70	Tuntas
39	S_{39}	70	Tuntas
40	S_{40}	90	Tuntas
	Jumlah	**3200**	
	Rata-rata	**80.00**	

Daftar tabel siswa	Persentase
Ketuntasan Siswa (%)	$\frac{36}{40} \times 100\% = 90\%$
Ketidaktuntasan Siswa (%)	$\frac{4}{40} \times 100\% = 10\%$

Pada siklus II dapat dilihat bahwa sudah ada peningkatan pada hasil belajar siswa yaitu 35 siswa yang tuntas dalam belajar secara klasikal dengan nilai 90% dan 5 siswa yang tidak tuntas dengan nilai 10%. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 80.00% dan berada di atas nilai KKM yang ditetapkan oleh MIN 4 Banda Aceh pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil post-tess siswa pada pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* mengalami peningkatan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil temuan dan hasil analisis yang dilakukan maka ada beberapa aspek yang perlu dipertahankan selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Hasil Refleksi dan Temuan Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	**Aspek**	**Hasil temuan**
1	Aktivitas guru	Kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir sudah dapat berjalan seperti yang terlihat ditabel pengamatan aktivitas guru siklus II
2	Aktivitas siswa	Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sudah terlihat peningkatan yang baik dari siklus I. hal ini terlihat dari tabel aktivitas siswa siklus II yang sudah lebih meningkat dari siklus I.
3	Hasil *post-tess* siswa	Persentase hasil *post-tess* siswa sudah mencapai target ketuntasan yang ingin dicapai, yaitu 36 siswa (90%), namun ada 4 siswa (10%) yang belum tuntas, akan tetapi persentase yang tidak tuntas tidak mempengaruhi ketuntasan klasikal yang diharapkan.

3.Respon siswa

Setelah melakukan evaluasi dan memperoleh hasil yang memuaskan maka guru membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model bermain peran *(role playing)*. Respon siswa yang dibagikan dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 respon siswa terhadap model bermain peran *(role playing)*

NO	Pernyataan	Respon Siswa	
		YA	TIDAK
1.	Saya tertarik dengan pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial dan budaya terhadap masyarakat indonesia	35	5
2.	Saya berminat mengikuti pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*	40	
3.	Saya merasakan perbedaan lebih baik antara belajar melalui model pembelajaran bermain peran *(role playing)*	37	3
4.	Saya merasakan suasana aktif dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)*	35	5
5.	Saya tidak dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam Lembar Kerja Siswa (LKS)	34	6
6.	Saya dapat berfikir dengan cepat saat guru menjelaskan materi interaksi manusia dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)*	35	5
7.	Saya sangat senang belajar kelompok dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia	40	
8.	Saya merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*	37	3
9.	Saya lebih mudah paham dengan penyampaian materi menarik serta suasana dalam kelas yang menyenangkan	38	2
10.	Saya dapat mudah memahami materi dan konsep	37	3

	IPS pada materi interaksi manusia		
Jumlah		362	32
Persentase		184%	16%

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diihat bahwa respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) bahwa pada item tertarik dengan pembelajaran IPS dengan materi interaksi sosial dan budaya terhadap masyarakat indonesia sebanyak 35 siswa tertarik dan 5 siswa tidak tertarik.. Saya berminat mengikuti pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* responden tertarik 40.

Saya merasakan perbedaan lebih baik antara belajar melalui model pembelajaran bermain peran *(role playing)* responden 37 siswa tertarik dan 3 siswa tidak tertarik. Saya merasakan suasana aktif dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* responden 35 siswa tertarik dan 5 siswa tidak tertarik.

Saya tidak dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) responden 34 siswa tertarik dan 6 tidak tertarik. Saya dapat berfikir dengan cepat saat guru menjelaskan materi interaksi manusia dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* responden 35 siswa tertarik dan 5 siswa tidak tertarik.

Saya sangat senang belajar kelompok dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia responden 40 siswa tertarik. Saya merasa termotivasi dalam

belajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)* responden 37 siswa tertarik dan 3 siswa tidak tertarik.

Saya lebih mudah paham dengan penyampaian materi menarik serta suasana dalam kelas yang menyenangkan responden 38 siswa tertarik dan 2 siswa tidak tertarik. Saya dapat mudah memahami materi dan konsep IPS pada materi interaksi manusia responden 37 siswa teratrik dan 3 siswa tidak tertarik.

Dengan demikian, dapat kita simpulkan bahwa rata-rata seluruh siswa merasa senang dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada materi inteaksi sosial dan budaya dan model bermain peran *(role playing)* cocok digunakan pada materi inteaksi sosial dan budaya pada pembelajaran IPS dengan persentase tertarik 184% dan tidak tertarik16%.

Berdasarkan hasil pengamatan setelah semua siklus dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* sudah efektif. Kualitas pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran *(role playing)* sudah sangat baik. Hasil belajar semua kelas secara klasikal dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13. Daftar Hasil *post-tess* Siswa per Siklus

No.	**Ketuntasan**	**Frekuensi (F)**		**Persentase (%)**	
		Siklus I	**Siklus II**	**Siklus I**	**Siklus II**
1.	Tuntas	18	36	45%	90%
2.	Belum Tuntas	22	4	55 %	10 %
Jumlah		40	40	100 %	100%

Berdasarkan tabel 4.13 dapat disimpulkan bahwa penelitian telah selesai. Hal ini dikarenakan aktivitas guru pada siklus II sudah sangat baik dan aktivitas siswa terlihat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan hasil *post-tess* siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* menunjukkan adanya peningkatan hasil *post-tess*. Berdasarkan analisis hasil *post-tess* siswa yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan 87% sudah tercapai. Oleh karena itu peneliti tidak melanjutkan penelitian pada siklus berikutnya. Dan respon siswa terhadap model bermain peran *(role playing).*

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari tanggal 18 Juli 2019 sampai tanggal 24 Juli 2019 di MIN 4 Banda Aceh, dengan melakukan penelitian terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa serta memberikan LKPD dan soal tes akhir yang berbentuk *choise* dengan jumlah sepuluh soal disiklus I dan II pada siswa kelas Va di MIN 4 Banda aceh. Proses pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan.

1. Analisis Aktivitas Guru

Aktivitas guru adalah kegiatan yang dilakukan guru selam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, guru adalah orang yang paling berhak untuk bertanggung jawab terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian guru sudah sepantasnya dibekali dengan suatu ilmu yang dapat mendukung tugasnya sebagai guru. Yakni membuat suatu pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru yang mengelola pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sedangkan yang jadi pengamat adalah guru wali kelas Va MIN 4 Banda Aceh. Berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan. Sesuai dengan kemampuan guru pada setiap siklus bahwa kemampuan guru memperoleh rata-rata dari pengamat siklus I adalah 68.96% (belum baik), dan siklus II 82.75% (sangat baik). Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran karena guru selalu melakukan evaluasi pembelajaran setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Dimana guru dinilai oleh wali kelas Va melalui lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran saat berlangsungnya proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut dijadikan tolak ukur guru untuk mempertahankan yang sudah sangat baik dan meningkatkan pada aspek yang dianggap baik.

2. Analisis Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer (teman sejawat Elma Fitri Wahyuni) terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan sebagaimana yang terdapat pada siklus 1 dengan persentase 73.27% (baik) dan pada siklus II dengan persentase 84.48% (sangat baik). Pada siklus I aktifitas siswa masih kurang aktif yaitu pada pengerjaan LKPD serta masih kurang kerjasama di dalam kerja kelompok serta kurang berani dalam bertanya, akan tetapi aktivitas siswa mengalami perubahan pada siklus II

siswa telah aktif dalam kerja kelompok serta telah bekerja sama dalam kerja kelompoknya.

Pada proses pembelajaran guru memberikan LKPD kepada siswa. Pada kegiatan yang ada di LKPD tersebut siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* dalam menyelesaikan soal dapat membuat siswa aktif. Hal tersebut sebagaimana yang dikemukakan oleh George dab Brigss, "media merupakan komponen sumber atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar". Bruner juga menyatakan bahwa "hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkreat); kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak)".[40]

3. Peningkatan Hasil *post-tess* Siswa

Untuk melihat peningkatan hasil *post-tess* siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* pada tema makanan sehat, maka peneliti mengadakan tes setelah pembelajaran selesai dilakukan. Tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil pemahaman siswa dalam memahami materi.

Hasil analisis hasil keterampilan siswa melalui model bermain peran *(role playing)* menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa untuk setiap

---

[40] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 10

siklusnya. Hal ini dari rata-rata hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yakni pada siklus I dengan nilai rata-rata 56.62%. Dan pada siklus II nilai rata-ratanya 80.00%. Hal ini membuktikan ketuntasan pemahaman siswa mengalami peningkatan dan lebih baik untuk setiap siklusnya. Tercapainya keberhasilan menulis ini tidak terlepas dari usaha guru dalam memotivasi untuk setiap kali pertemuan.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa melalui model bermain peran *(role playing)* yang diterapkan pada kelas Va MIN 4 Banda Aceh . Sehingga dapat disimpulkan bahwa, ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* adalah tuntas.

4. Respon siswa

Untuk melihat peningkatan siswa dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* terhadap respon siswa, bahwa siswa tertarik dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* di terapkan pada materi interaksi sosial dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa model bermain peran *(role playing)* cocok digunakan pada materi interaksi sosial dan budaya, dengan persentase 184% tertarik dan 16% tidak tertarik.

Berdasarkan hasil temuan secara klasikal selama proses pembelajaran berlangsung di MIN 4 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 4. 14 berikut:

Tabel 4.14. hasil temuan penelitian dengan penerapan model bermain peran *(role playing)*

No.	Temuan Penelitian	Hasil temuan	
		Siklus I	**Siklus II**
1.	Aktivitas guru	68.96%	82.75%
2.	Aktivitas siswa	73.27%	84.48%
3.	Hasil *Poss-tess* siswa	56.62%	80.00%

Dari tabel 4.14 di atas dapat dilihat bahwa hasil temuan penelitian disetiap siklus mengalami peningkatan, sehingga ketuntasan penelitian dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)* di MIN 4 Banda Aceh adalah tuntas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V MIN 4 Banda Aceh. Hal ini dibuktikan dengan adanya

1. Penerapan model bermain peran *(role playing)* pada materi interaksi sosial dan budaya dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan nilai rata-rata aktifitas siswa pada siklus I 2.93 meningkat menjadi 3.37 pada siklus II. Keberhasilan aktivitas dapat dilihat pada lampiran.
2. Peningkatan keberhasilan aktivitas guru dalam mengelola dengan mengkondisikan kelas dilakukan dengan baik pada siklus I 68.96% dan pada siklus II 82.75% mengalami peningkatan yang lebih baik.
3. Hasil *post-tess* siswa pada materi interaksi sosial dan budaya yang digunakan melalui model bermain peran *(role playing)* mendapatkan nilai persentase pada siklus I (45%) dan nilai siklus II (90%). Dengan demikian, penerapan model bermain peran *(role playing)* dapat meningkatkan hasil pemahaman belajar siswa.
4. Respon siswa terhadap model bermain peran *(role playing)* pada materi interaksi sosial dan budaya menunjukkan bahwa siswa memahami pembelajaran dengan persentase respon siswa yang setuju 184% dan yang tidak setuju 16%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain :

a. Setelah melihat proses pembelajaran menggunakan model bermain peran *(role playing)* dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa, maka diharapkan kepada guru untuk memanfaatkan model bermain peran *(role paying)* sesuai dengan pokok bahasa materi lain.
b. Setelah mendalami model bermain peran *(role playing)* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memaksimalkan penggunaan media serta model pembelajaran yang ada.
c. Diharapkan kepada pembaca agar hasil penelitian ini menjadi bahan masukan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Al- Qur'an surat AN –Nahl: ayat 125

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran,* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Ali, Muhammad**. (**1983). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Amani.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bahri, Syaiful. (2005). *Guru Dan Anak Didik dalam implementasi kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.

B, Uno, Hamzah. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Basri, Hasan. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Belajar Bahasa Indonesia,* Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Volume 1 Nomor 1 Juli Issn Cetak: 2580-8435

Dartanto. (1997). *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Surabaya : Apollo.

Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.

Huda, Miftahul . 2015. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Karso. Dkk. 2002. *Pendidikan Matematika*. Pusat Penelitian Terbuka.

Maksdonal, Dkk. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Pokok Bahasan Jual Beli*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 1 ISSN 2354-614X

Poerdarminta. (2006). *kamus Umum Bahasa indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Rusman. (2013). *Model-Mode Pembelajaran (Mengembangkan Progesionalisme Guru),* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rustaman, Dirjosoemarto ,N. Y. Dkk. (2003). *Strategi Belajar Biologi.* Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.

Rifki, Muhammad. (2009). *Efektifitas Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.* Skripsi. Jakarta : FMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia

Risalatin, Devi. (2018). *Penerapan Metode Role Paying Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Adab Dan Bergaul Dengan Saudara Dan Teman*, Inovatif: Volume 4, No. 1 ISSN 2598-3172

Salida, Jubah. (2014). *Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Motode Role Playing*. Banda Aceh: PGMI, Uin Ar-Raniry.

Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Suharjono. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Diva Press

Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sumantris, Muhammad Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Usman, Mohd. Uzer. (1994). *Menjadi Guru Professional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Surahman, Edi Mukminah. (2017). *Peran Guru Ips Sebagai Pendidikan Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial*, (Harmoni Sosial: Pendidikan Ips Volume 4, No, 1 Maret), P-IISN: 2356-1807 E-ISSN: 2460-7916, h. 3

Taniredja, Tukiran. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif*. Bandung: Alfabeta.

Yanto, Ari. *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 1, No. 1 Januari 2015, ISSN 2442-7470, h. 54

Yonanda, Dewi Afriyuni. (2017). *Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintah Melalui Metode Mind Mapping*,(Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3. No. 1 Edisi Januari), Issn: 2442-7470, h. 54.

Ziadatus, Sa'adhah. Dkk. (2013). *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika*, Kadikma, Vol. 4. No. 2, , H. 31.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-13818/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2019

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

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang :
a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
1. - Undang Undang Nomor 20 tahun 2003,Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 28 November 2018

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-13709/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2018
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai pembimbing pertama
2. Darmiah, S. Ag., MA sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama	:	Husnul Khatimah
NIM	:	150209079
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	:	Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V MIN 4 Kota Banda Aceh

KETIGA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2019 Nomor. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 05 Desember 2018;
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020
KELIMA : 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 : 13 September 2019
An. Rektor

Muslim Razali

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

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10380/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019 — 12 Juli 2019
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

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

N a m a	**: HUSNUL KHATIMAH**
N I M	**: 150209079**
Prodi / Jurusan	**: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Semester	**: VIII**
Fakultas	**: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh**
A l a m a t	**: Jl. Inong Balee Darussalam Banda Aceh**

Untuk mengumpulkan data pada:

MIN 4 Banda Aceh

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

Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Siswa Kelas V MIN 4 Kota Banda Aceh

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

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Mustafa

Kode 1037

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4
JALAN SULTAN ALAIDIN JOHANSYAH LRG. TAQWA NO. 36 Kode Pos 23243
TELP. (0651) 48635 Email:minseutuy@yahoo.co.id BANDA ACEH

No : B-148/Mi.01.07.04/Pp.00.1/07/2019 Banda Aceh, 24 Juli 2019
Lamp :
Hal : **Telah Selesai Melakukan Pengumpulan Data**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
di-
Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Sehubungan dengan surat dari Dekan Nomor: B-10380 /Un.08/ FTK.1/TL.00/07/2019 tanggal 12 Juli 2019 perihal Melakukan Mengumpulkan Data, maka bersama ini Kepala MIN 4 Kota Banda Aceh , menerangkan bahwa :

Nama	**: HUSNUL KHATIMAH**
NIM	: 150209079
Jurusan /Prodi	: Pendididkan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam

Yang tersebut namanya diatas telah mengadakan penelitian pada MIN 4 Kota Banda Aceh 18 Juli 2019 dan berlanjut 24 Juli 2019, dengan judul Skripsi **"Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Siswa Kelas V MIN 4 Kota Banda Aceh".**

Demikian surat ini kami keluarkan, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kepala Madrasah

Mukyeni Musady

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Identitas Sekolah : Madrasah Ibtidayyah
Kelas / Semester : 5/ I
Mata pelajaran : Tematik
Tema : 3 (Makanan Sehat)
Subtema : 1 (Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan)
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
IPS	**IPS**
3.2. menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia	3.2.1 menjelaskan interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial masyarakat indonesia 3.2.2 meyebutkan interaksi sosial pengaruh terhadap masyarakat indonesia
4.2. menyajikan hasil analisis dengan interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia	4.2.1. mendemontrasikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial dan budaya masyarakat indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial masyarakat indonesia melalui kegiatan tanya jawab
2. Siswa mampu meyebutkan interaksi sosial terhadap pengaruh masyarakat indonesia melalui kegiatan membaca teks bacaan
3. Siswa mampu mendemontrasikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial masyarakat indonesia melalui kegiatan diskusi
4. Dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu menunjukkan karakter yang meliputi: kerjasama, peduli,dantanggung jawab.

5. Dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial, meliputi : bertanya, menjadi pendengar yang baik, komunikasi dengan teman

D. Materi Pembelajaran

IPS

Interaksi merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Interaksi manusia bukan hanya individu dengan kelompok saja, melainkan mencakup interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Manusia berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling mempengaruhi antara satu dan lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Lingkungan hidup manusia terdiri atas lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan alam.

1. Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Sosial

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan dengan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling mempengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan dengan orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia.

Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.

Berlangsungnya suatu proses interaksi sosial di dorong oleh beberapa faktor, antara lain sebagai berikut:

a) Faktor imitasi
b) Faktor sugesti
c) Faktor identifikasi
d) Faktor simpati

2. Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Budaya

manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecenderungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan masyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk daam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut.

Perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat merupakan bagian dari kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimilik oleh suatu masyarakat. Melalui kebudayaan itu, dapat terlihat ciri khas setiap siku. Kita seharusnya mengetahui tentang kebudayaan bangsa yang beraneka ragam hingga dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Hal ini bertujuan untuk keberadaan kita dapat diterima dalam suatu kelompok masyarakat.

E. Metode, model, dan pendekatan pembelajaran

- Metode : Ceramah, tanya jawab dan demontrasi
- Pendekatan : saintifik
- Model : Role Playing

F. Media Pembelajaran

Gambar yang berisikan tentang interaksi manusia sosial masyarakat

G. Sumber Belajar

1. Buku Guru Tema 3 *"makanan sehat"* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
2. Buku Siswa Tema 3 *"makanan sehat"* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
3. Buku Pembelajaran IPS MI I

H. Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyapa peserta didik. 4. "**Apersepsi** Guru menanyakan materi dengan pengalaman awal siswa 5. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu "makanan sehat" dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan sosial masyarakat	**5 menit**

	6. “Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 7. Guru menyapaikan langkah pembelajaran dan tehnik penilaian	
Inti 1. Siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok 2. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan 3. Guru memanggil beberapa siswa untuk melakonkan skenario	8. Guru menjelaskan kepada siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial di masyarakat ***(mengamati)*** 9. Guru menyuruh siswa mengamati gambar yang telah ditempelkan didepan kelas ***(mengamati)*** 10. siswa diminta untuk mengamati media dan menanyakan yang tidak dimengerti ***(bertanya)*** 11. guru menyuruh beberapa siswa untuk menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti dari media yang telah diamati ***(menalar)*** 12. guru memberikan penguatan dari media yang telah diamati oleh siswa 13. Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok. 14. Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok untuk ditampilkan	**50 menit**

4. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 5. Kemudian masing-masing kelompok di bagikan lembar kerja 6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil dari kerja sama kelompoknya 7. Siswa dibantu gurunya untuk menyimpulkan pembelajaran	15. Guru memanggil beberapa siswa untuk menampilkan skenario yang sudah disediakan 16. Setiap siswa memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan oleh masing-masing kelompok 17. Guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok ***(mengasosiasikan)*** 18. Guru menyuruh setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah dikerjakan ***(mengkomunikasikan)*** 19. Guru menjelaskan pembelajaran secara umum	
Penutup	20. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. 21. Guru memberikan penguatan 22. Guru memberikan evaluasi kepada siswa 23. Guru membagikan kartu refleksi : a. Apa yang sudah dipahami	**10 menit**

	b. Apa yang belum dipahami 24. Guru memberikan evaluasi kepada siswa 25. Guru menyampaikan materi selanjutnya 26. Guru memyampaikan pesan-pesan moral 27. Guru mengajak siswa mengucapkan "Hamdalah" di akhir pembelajaran. 28. Guru mengucapkan salam.	

RUBRIK PENILAIAN

1. **Penilaian sikap**

   Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku							
		Teliti				Kerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									

Kriteria Teliti:

1. Mengerjakan tugas kelompok dengan tepat
2. Dapat menjelaskan interaksi manusia dengan tepat dan benar
3. Dapat menyebutkan interaksi manusia dengan benar
4. Mampu mempraktekkan skenario dengan baik

Kriteria Kerjasama:

1. Dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik
2. Tidak menggangu teman
3. Mau membantu teman
4. Mengajari teman yang belum paham.

BT = Belum terlihat (Apabila memenuhi 1 kriteria)

MT = Mulai terlihat (Apabila memenuhi 2 kriteria)

MB = Muali Berkembang (Apabila memenuhi 3 kriteria)

M = Mulai membudaya (Apabila memenuhi 4 kriteria).

Rumus :

Nilai = $\frac{Nilai\ capaian}{jumlah\ maksimum}\ x\ 100$

2. Penilaian kognitif

kriteria	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Pengertian interaksi manusia	Dapat menjelaskan dengan benar, dan tepat mengenai pengertian interaksi manusia sosial dan budaya	Dapat menjelaskan tetapi kurang mengenai pengertian interaksi manusia sosial dan budaya	Terdapat kesalahan saat menjelaskan pengertian interaksi manusia sosial dan budaya	Tidak dapat menjelaskan pengertian interaksi manusia sosial dan budaya
Menyebutkan interaksi sosial masyarakat	Dapat menyebutkan dengan benar, dan tepat mengenai interaksi manusia sosial	Dapat menyebutkan dengan benar, dan tepat mengenai interaksi manusia sosial	Terdapat kesalahan saat menyebutkan interaksi manusia sosial	Tidak dapat menyebutkan interaksi manusia sosial

Rumus :

$$\textbf{Nilai} = \frac{nilai\ maksimum}{jumlah\ siswa} x100$$

No	Nama Siswa	4	3	2	1
1					
2					
3					
4					
5					

3. penilaian ketrampilan

mampu mendemontrasikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan sosial

No.	**Nama**	**Baik sekali (4)**	**Baik (3)**	**Cukup (2)**	**Perlu Bimbingan (1)**
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Kriteria:

1. Tidak mampu mendemontrasikan interaksi manusia dengan lingkungan sosial masyarakat
2. Mampu mendemontrasikan interaksi manusia dengan lingkungan sosial tetapi kurang tepat
3. Mampu mendemontrasikan manusia dengan lingkungan sosial hampir dengan tepat
4. Mampu mendemontrasikan manusia dengan lingkungan sosial dengan tepat

Mengetahui,	**Banda Aceh, 18 juli 2019**
Kepala Sekolah	**Wali Kelas Va**
(Mufyeni Musadi, S.Pd.i)	**(Suryani, S.Pd)**
NIP.	**NIP. 196812092006042001**

Mahasiswa

HUSNUL KHATIMAH

NIM. 150209079

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN *(ROLE PLAYING)*

Nama Sekolah : MIN 4 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/1

A. Petunjuk pengisian

Berikan tanda ceklis (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik Sekali

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.				
2.	Guru mengondisikan kelas.				
3.	Guru melakukan apersepsi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman awal siswa)				
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.				
5.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik				
6.	Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan tehnik penilaian				
B.	**Inti**				
1.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dan budaya di masyarakat.				
2.	Guru meminta siswa untuk mengamati gambar interaksi				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	sosial dan budaya di masyarakat indonesia.				
3.	Guru meminta siswa untuk menanyakan yang tidak dimengerti.				
4.	Guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti.				
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya.				
6.	Guru memberikan penguatan dari madia yang sudah di amati.				
7.	Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok				
8.	Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok untuk ditampilkan.				
9.	Guru meminta beberapa siswa menampilkan skenario yang sudah di sediakan.				
10.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh masing-masing kelompok.				
11.	Guru membagikan LKPD kepada siswa				
12.	Guru mengarahkan siswa berdikusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD..				
13.	Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok .				
14.	Guru meminta kelompok lain memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.				
15.	Guru menjelaskan pembelajaran secara umum kepada siswa.				
C.	**Penutup**				
1.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.				
2.	Guru menguatkan kembali kesimpulan dari siswa				
3.	Guru melakukan refleksi, yaitu dengan menanyakan kembali kepada siswa apa yang sudah dipahami, dan tidak di pahami.				
4.	Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir				
5.	Guru menyampaikan materi selanjutnya				
6.	Guru memberikan pesan moral				
7.	Pembelajaran ditutup dengan doa				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
8.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam				
	Jumlah				
	Rata-rata				

Banda Aceh, 18 Juli 2019

Pengamat,

Suryani, S. Pd

Nip. 196812092006042001

Lampiran 6

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN *(ROLE PLAYING)*

Nama Sekolah : MIN 4 Banda Aceh
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/ Semester : V/ 1

A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda *ceklis* (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masng-masing

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Baik Sekali

B. Lembar Pengisian

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru				
2	Siswa mendengarkan arahan guru.				
3	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.				
4	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan yang akan dipelajari				
5	Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.				
6.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.				
B.	**Inti**				
1	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang interaksi				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dan budaya.				
2	Siswa mengamati media yang ditempelkan oleh gurunya.				
3	Siswa menanyakan yang tidak dimengerti dari media yang sudah ditempelkan oleh guru.				
4	Siswa menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti dari media tersebut.				
5	Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya.				
6	Siswa mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh gurunya.				
7	Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagikan.				
8	Siswa membaca skenario yang telah dbagikan oleh gurunya.				
9	Siswa tampil kedepan dan membacakan skenario yang sudah dibacanya dengan kelompok.				
10	Siswa lain memperhatikan teman yang tampil di depan.				
11	Siswa menerima LKPD yang dibagikan oleh guru.				
12	Siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk berhipotesis terhadap masalah yang diberikan oleh guru.				
13	Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.				
14	Siswa memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.				
15	Siswa mendengarkan yang disampaikan gurunya.				
C.	**Penutup**				
1.	Siswa bertanya kepada guru, serta siswa menyimpulkan materi hari ini bersama guru.				
2.	Siswa mendengarkan kesimpulan atau penguatan dari guru,				
3.	Siswa serentak menuliskan apa yang sudah dipahami dan tidak dipahami.				
4.	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu.				
5.	Siswa mendengarkan materi selanjutnya.				
6.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.				
7.	Siswa dan guru membaca doa penutup sama-sama.				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
8.	Siswa menjawab salam dari guru.				
	Jumlah				
	Rata-rata				

Banda Aceh, 18 Juli 2019

Pengamat,

Elma Fitri Wahtuni
Nim. 150209072

Lampiran 7

NAMA SEKOLAH :

KELAS/ SEMESTER :

1. Pengertian interaksi sosial adalah.....
   a. Pengawasan terhadap perilaku manusia
   b. Kerja sama antar manusia
   c. Hubungan timbal balik antar manusia
   d. Perilaku keseharian masyarakat
2. Interaksi sosial pasti terjadi dalam kehidupan masyarakat karena manusia merupakan.....
   a. Makhluk politik
   b. Makhluk sosial
   c. Makhluk individu
   d. Makhluk budaya
3. Bentuk- bentuk interaksi yang tidak terjadi di masyarakat adalah.....
   a. Individu dengan individu
   b. Koloni dengan koloni
   c. Individu dengan kelompok
   d. Kelompok dengan kelompok
4. Interaksi sosial yang dapat menimbulkan pepecahan adalah.....
   a. Ikut dalam donor darah
   b. Menjadi anggota pramuka
   c. Bersedia sebagai relawan bencana
   d. Ikut tawuran dengan sekolah lain
5. Proses hubungan antara individu, individu dengan kelompok, antar kelompok disebut dengan.....
   a. Komunikasi
   b. Komunikan

c. Interaksi sosial
d. Interaksi primer

6. Contoh interaksi sosial individu dengan kelompok adalah.....
   a. Bermain bola
   b. Berbicara satu sama lain
   c. Guru yang mengajar dikelas
   d. Berbicara ditelepon
7. Manusia tidak bisa hidup sendiri karena hakikatnya manusia merupakan makhluk.....
   a. Ekonomi
   b. Sosial
   c. Individu
   d. fanatik
8. konflik pada umumnya terjadi karena adanya.....
   a. persamaan
   b. perbedaan
   c. keteraturan
   d. keselarasan
9. kerja sama adalah.....
   a. usaha bersama antar individu
   b. usaha bersama individu dan kelompok
   c. usaha bersama antar kelompok
   d. A, b, dan c benar
10. Interaksi yang menyebabkan perselisihan disebut.....
   a. Kerukunan
   b. Kerjasama
   c. Konflik
   d. Integrasi

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Identitas Sekolah : Madrasah Ibtidayyah
Kelas / Semester : 5/ I
Mata pelajaran : Tematik
Tema : 3 (Makanan Sehat)
Subtema : 1 (Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan)
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

D. Kompetensi Inti

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

E. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
IPS	**IPS**
3.2. menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia	3.2.1 menyebutkan bentuk interaksi manusia terhadap pembangunan budaya masyarakat indonesia 3.2.2 menjelaskan bentuk interaksi manusia terhadap pembangunan budaya masyarakat indonesia
4.2. menyajikan hasil analisis dengan interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat indonesia	4.2.1.mendemontrasikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan budaya masyarakat indonesia

F. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan bentuk interaksi manusia terhadap pembangunan budaya masyarakat indonesia melalui kegiatan ceramah
2. Siswa mampu menjelaskan bentuk interaksi manusia terhadap pembangunan budaya masyarakat indonesia melalui kegiatan tanya jawab
3. Siswa mampu mempraktikkan hasil interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap budaya masyarakat indonesia melalui diskusi kelompok
4. Dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu menunjukkan karakter yang meliputi: kerjasama, peduli,dantanggung jawab.

5. Dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial, meliputi : bertanya, menjadi pendengar yang baik, komunikasi dengan teman.

I. Materi Pembelajaran

IPS

Interaksi merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Interaksi manusia bukan hanya individu dengan kelompok saja, melainkan mencakup interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Manusia berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling mempengaruhi antara satu dan lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Lingkungan hidup manusia terdiri atas lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan alam.

3. Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Sosial

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan dengan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling mempengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan dengan orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia.

Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.

Berlangsungnya suatu proses interaksi sosial di dorong oleh beberapa faktor, antara lain sebagai berikut:

e) Faktor imitasi
f) Faktor sugesti
g) Faktor identifikasi
h) Faktor simpati

4. Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Budaya

manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecenderungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan masyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk daam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut.

Perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat merupakan bagian dari kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimilik oleh suatu masyarakat. Melalui kebudayaan itu, dapat terlihat ciri khas setiap siku. Kita seharusnya mengetahui tentang kebudayaan bangsa yang beraneka ragam hingga dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Hal ini bertujuan untuk keberadaan kita dapat diterima dalam suatu kelompok masyarakat.

5. Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Ekonomi

Lingkungan ekonomi adalah faktor ekonomi yang mempengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi dapat berjalan baik jika didukung oleh sejumlah faktor yang mempengaruhi atau pendukungnya. Contohnya, kebijakan ekonomi pemerintah, pendapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya.

Manusia dalam kehidupan sehari-hari melakukan interaksi dengan lingkungan ekonominya. Mereka melakukan aktivitas ekonomi dengan

memanfaatkan sumber daya ekonomi yang tersedia. Sumber daya ekonomi adalah alat yang digunakan untuk memengaruhi kebutuhan manusia, baik berupa barang maupun jasa. Sumber daya alam, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan merupakan sumber daya ekonomi.

J. Metode, model, dan pendekatan pembelajaran

- Metode : Ceramah, tanya jawab dan demontrasi
- Pendekatan : saintifik
- Model : Role Playing

K. Media Pembelajaran

Gambar yang berisikan tentang interaksi manusia sosial masyarakat

L. Sumber Belajar

4. Buku Guru Tema 3 *"makanan sehat"* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
5. Buku Siswa Tema 3 *"makanan sehat"* Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, revisi 2017).
6. Buku Pembelajaran IPS MI I

M. Langkah Pembelajaran

Kegiatan (*Model Role Playing)*	**Deskripsi Kegiatan**	**Alokasi Waktu**
Pembuka	8. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama. 9. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik disesuaikan dengan kegiatan	**5 menit**

	pembelajaran. 10. Guru menyapa peserta didik. 11. "**Apersepsi** Guru menanyakan materi dengan pengalaman awal siswa 12. Guru menyampaikan tema pembelajaran yaitu "makanan sehat" dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan sosial masyarakat 13. "Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 14. Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan tehnik penilaian	
Inti 29. Siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok	36. Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok ***(mengasosiasi)*** 37. Guru menjelaskan kepada siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya di masyarakat ***(mengamati)*** 38. siswa diminta untuk menanyakan yang tidak dimengerti ***(bertanya)*** 39. guru menyuruh beberapa siswa untuk menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti ***(menalar)***	**50 menit**

30. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan 31. Guru memanggil beberapa siswa untuk melakonkan skenario 32. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 33. Kemudian masing-masing kelompok di bagikan lembar kerja 34. Setiap kelompok mempresentasikan hasil dari kerja sama kelompoknya 35. Siswa dibantu gurunya untuk menyimpulkan pembelajaran	40. guru memberikan penguatan dari penjelasan yang telah dijelaskan oleh siswa 41. Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok untuk ditampilkan 42. Guru memanggil beberapa siswa untuk menampilkan skenario yang sudah disediakan 43. Setiap siswa memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan oleh masing-masing kelompok 44. Guru meminta siswa untuk menjelaskan apa yang sudah diperagakan dari skenario tersebut 45. Guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok ***(mengasosiasikan)*** 46. Guru menyuruh setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah dikerjakan ***(mengkomunikasikan)*** 47. Guru menjelaskan pembelajaran secara menyeluruh	
Penutup	48. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari	**10 menit**

	ini. 49. Guru memberikan penguatan 50. Guru memberikan evaluasi kepada siswa 51. Guru membagikan kartu refleksi : c. Apa yang sudah dipahami d. Apa yang belum dipahami 52. Guru memberikan evaluasi kepada siswa 53. Guru menyampaikan materi selanjutnya 54. Guru memyampaikan pesan-pesan moral 55. Guru mengajak siswa mengucapkan "Hamdalah" di akhir pembelajaran. 56. Guru mengucapkan salam.	

RUBRIK PENILAIAN

1. **Penilaian sikap**

   Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

No.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku							
		Teliti				Kerjasama			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4
1									
2									
3									
4									
5									

Kriteria Teliti:

5. Mengerjakan tugas kelompok dengan tepat
6. Dapat menjelaskan interaksi manusia dengan tepat dan benar
7. Dapat menyebutkan interaksi manusia dengan benar
8. Mampu mempraktekkan skenario dengan baik

Kriteria Kerjasama:

5. Dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik
6. Tidak menggangu teman
7. Mau membantu teman
8. Mengajari teman yang belum paham.

BT = Belum terlihat (Apabila memenuhi 1 kriteria)

MT = Mulai terlihat (Apabila memenuhi 2 kriteria)

MB = Muali Berkembang (Apabila memenuhi 3 kriteria)

M = Mulai membudaya (Apabila memenuhi 4 kriteria).

Rumus :

NILAI = $\frac{Nilai\ capaian}{jumlah\ maksimum}\ x\ 100$

2. Penilaian kognitif

kriteria	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Pengertian interaksi manusia	Dapat menjelaskan dengan benar, dan tepat mengenai pengertian interaksi manusia sosial dan budaya	Dapat menjelaskan tetapi kurang mengenai pengertian interaksi manusia sosial dan budaya	Terdapat kesalahan saat menjelaskan pengertian interaksi manusia sosial dan budaya	Tidak dapat menjelaskan pengertian interaksi manusia sosial dan budaya
Menyebutkan interaksi sosial masyarakat	Dapat menyebutkan dengan benar, dan tepat mengenai interaksi manusia sosial	Dapat menyebutkan dengan benar, dan tepat mengenai interaksi manusia sosial	Terdapat kesalahan saat menyebutkan interaksi manusia sosial	Tidak dapat menyebutkan interaksi manusia sosial

Rumus :

$$\textbf{NILAI} = \frac{nilai\ maksimum}{jumlah\ siswa} x100$$

No	Nama Siswa	4	3	2	1
1					
2					
3					
4					
5					

3. penilaian ketrampilan

mampu mendemontrasikan hasil interaksi manusia dengan lingkungan budaya masyarakat indonesia

No.	**Nama**	**Baik sekali (4)**	**Baik (3)**	**Cukup (2)**	**Perlu Bimbingan (1)**
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Kriteria:

5. Tidak mampu mendemontrasikan interaksi manusia dengan lingkungan budaya masyarakat
6. Mampu mendemontrasikan interaksi manusia dengan lingkungan budaya tetapi kurang tepat
7. Mampu mendemontrasikan manusia dengan lingkungan budaya hampir dengan tepat
8. Mampu mendemontrasikan manusia dengan lingkungan budaya dengan tepat

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Mufyeni Musadi, S.Pd.I)
NIP.

Banda Aceh,
Guru Kelas Va

(Suryani, S. Pd)
NIP.196812092006042001

Mahasiswa

HUSNUL KHATIMAH

NIM. 150209079

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN *(ROLE PLAYING)*

Nama Sekolah : MIN 4 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/1

C. Petunjuk pengisian

Berikan tanda ceklis (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

5. Kurang
6. Cukup
7. Baik
8. Baik Sekali

D. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa.				
2.	Guru mengondisikan kelas.				
3.	Guru melakukan apersepsi (menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman awal siswa)				
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.				
5.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik				
6.	Guru menyampaikan langkah pembelajaran dan tehnik penilaian				
B.	**Inti**				
1.	Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok				
2.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya di masyarakat.				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
3.	Guru meminta siswa untuk menanyakan yang tidak dimengerti.				
4.	Guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti.				
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa lainnya.				
6.	Guru memberikan penguatan dari yang sudah di pahami.				
7.	Guru membagikan skenario kepada setiap kelompok untuk ditampilkan.				
8.	Guru meminta beberapa siswa menampilkan skenario yang sudah di sediakan.				
9.	Guru meminta siswa untuk memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh masing-masing kelompok.				
10.	Guru meminta siswa untuk menjelaskan apa yang sudah diperagakan dari skenario tersebut				
11.	Guru membagikan LKPD kepada siswa				
12.	Guru mengarahkan siswa berdikusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD..				
13.	Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok .				
14.	Guru meminta kelompok lain memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.				
15.	Guru menjelaskan pembelajaran secara umum kepada siswa.				
C.	**Penutup**				
1.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.				
2.	Guru menguatkan kembali kesimpulan dari siswa				
3.	Guru melakukan refleksi, yaitu dengan menanyakan kembali kepada siswa apa yang sudah dipahami, dan tidak di pahami.				
4.	Guru memberikan evaluasi berupa tes akhir				
5.	Guru menyampaikan materi selanjutnya				
6.	Guru memberikan pesan moral				
7.	Pembelajaran ditutup dengan doa				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
8.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam				
	Jumlah				
	Rata-rata				

Banda Aceh, 23 Juli 2019

Pengamat,

Suryani, S.Pd

Nip. 196812092006042001

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : MIN 4 Banda Aceh

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ 1

A.Petunjuk Pengisian

Berikan tanda *ceklis* (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masng-masing

5. Kurang
6. Cukup
7. Baik
8. Baik Sekali

B. Lembar Pengisian

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Kegiatan awal**				
1	Siswa menjawab salam dan berdoa bersama guru				
2	Siswa mendengarkan arahan guru.				
3	Siswa mendengarkan apersepsi yang disampaikan oleh guru.				
4	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan yang akan dipelajari				
5	Siswa mendengarkan guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.				
6.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya.				
B.	**Inti**				
1	Siswa duduk berdasarkan kelompok yang sudah dibagikan.				
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang interaksi				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya di masyarakat.				
3	Siswa menanyakan yang tidak dimengerti dari penjelasan gurunya.				
4	Siswa menjelaskan kepada temannya yang sudah dimengerti dari penjelasan tersebut.				
5	Siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya.				
6	Siswa mendengarkan penguatan yang disampaikan oleh gurunya.				
7	Siswa membacakan skenario yang telah dibagikan oleh gurunya.				
8	Siswa tampil kedepan dan membacakan skenario yang sudah dibacanya dengan kelompok.				
9	Siswa lain memperhatikan teman yang tampil di depan.				
10	Siswa menjawab pertanyaan dari gurunya tentang skenario yang dibacakan.				
11	Siswa menerima LKPD yang dibagikan oleh guru.				
12	Siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk berhipotesis terhadap masalah yang diberikan oleh guru.				
13	Perwakilan kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.				
14	Siswa memperhatikan dan memberikan penilaian terhadap kelompok yang menampilkan hasil diskusinya.				
15	Siswa mendengarkan yang disampaikan gurunya.				
C.	**Penutup**				
1.	Siswa bertanya kepada guru, serta siswa menyimpulkan materi hari ini bersama guru.				
2.	Siswa mendengarkan kesimpulan atau penguatan dari guru,				
3.	Siswa serentak menuliskan apa yang sudah dipahami dan tidak dipahami.				
4.	Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru secara individu.				
5.	Siswa mendengarkan materi selanjutnya.				
6.	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.				
7.	Siswa dan guru membaca doa penutup sama-sama.				

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
8.	Siswa menjawab salam dari guru.				
	Jumlah				
	Rata-rata				

Banda Aceh, 23 Juli 2019

Pengamat,

Elma Fitri Wahyuni
Nim. 150209072

Lampiran 11

NAMA SISWA :

KELAS : V/ I

MATERI POKOK : Interaksi Manusia Dengan Budaya Masyarakat

1. Salah satu upaya menciptakan lingkungan sehat adalah.....
   a. Mengotori tembok dengan tanah
   b. Membuang sampah ke sungai
   c. Kerja bakti
   d. Tidak menggosok gigi
2. Kerja bakti yang dilakukan warga masyarakat merupakan bentuk interaksi manusia dengan.....
   a. Masyarakat
   b. Lingkungan
   c. Hewan
   d. tumbuhan
3. interaksi antar individu, individu dengan kelompok dinamakan.....
   a. interaksi sosial
   b. interaksi kelompok
   c. interaksi individu
   d. interaksi perorangan
4. fungsi dari adanya kerja sama adalah.....
   a. menyulitkan yang bekerja
   b. pekerjaan akan lebih sulit
   c. pekerjaan menjadi ringan dan cepat selesai
   d. tidak akan teratur
5. hidup dilingkungan yang bersih dan sehat merupakan hak.....
   a. remaja
   b. orang tua
   c. anak kecil

d. warga masyarakat

6. tari saman dan seudati berasal dari daerah.....
   a. aceh
   b. banten
   c. sulawesi tengah
   d. kalimantan selatan
7. semboyan bhineka tunggal ika mempunyai arti.....
   a. berbeda-beda tetapi tetap berpecah belah
   b. berbeda-beda tetapi akan menjadi sama
   c. berbeda-beda tetapi tetap satu jua
   d. berbeda-beda dengan segala kerukunan
8. keberagaman bangsa indonesia sesuai dengan semboyan bangsa indonesia yaitu.....
   a. bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
   b. maju tak gentar membela yang benar
   c. hemat pangkal kaya, rajin pangkal pandai
   d. Bhineka Tunggal Ika
9. Sesuatu yang mutlak menjadi milik kita disebut.....
   a. Kejujuran
   b. Hak
   c. Kewajiban
   d. Tanggung jawab
10. Seorang teman mempresentasikan tugasnya di depan kelas merupakan contoh interaksi.....
    a. Individu dengan kelompok
    b. Kelompok dengan kelompok
    c. Kelompok dengan individu
    d. Individu dengan individu
    e.

Lampiran 12

Nama Sekolah : MIN 4 Banda Aceh

Kelas/semester : V/1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Petunjuk

1 Isilah dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom frekuensi dengan pendapatmu sendiri tanpa di pengaruhi siapapun.
2 Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai IPS sehingga kamu tidak perlu takut dalam mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

Keterangan pilihan jawaban

YA TIDAK

NO	Pernyataan	Respon Siswa	
		YA	TIDAK
1.	Saya tertarik dengan pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial dan budaya terhadap masyarakat indonesia		
2.	Saya berminat mengikuti pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*		
3.	Saya merasakan perbedaan lebih baik antara belajar melalui model pembelajaran bermain peran *(role playing)*		
4.	Saya merasakan suasana aktif dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)*		
5.	Saya tidak dapat memahami dengan jelas bahasa yang digunakan dalam Lembar Kerja Siswa		

	(LKS)		
6.	Saya dapat berfikir dengan cepat saat guru menjelaskan materi interaksi manusia dengan menggunakan model bermain peran *(role playing)*		
7.	Saya sangat senang belajar kelompok dalam pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia		
8.	Saya merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran *(role playing)*		
9.	Saya lebih mudah paham dengan penyampaian materi menarik serta suasana dalam kelas yang menyenangkan		
10.	Saya dapat mudah memahami materi dan konsep IPS pada materi interaksi manusia		
Jumlah			
Persentase			

Lampiran 13

FOTO KEGIATAN SIKLUS 1

FOTO KEGIATAN SIKLUS II

Lampiran 14

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Husnul Khatimah
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Seuneubok, 29 Juni 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Seulimeum
8. Pekerjaan/ NIM : Mahasiswi/ 150209079
9. Nama Orang Tua
   a. Ayah : Suryadi
   b. Ibu : Nur Asyiah
   c. Alamat : Seulimeum
10. Pendidikan
    a. Sekolah Dasar : Seuneubok tamat 2009
    b. SLTP : Seulimeum tamat 2012
    c. SLTA : Seulimeum tamat 2015
    d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry

Banda Aceh, 1 Oktober 2019

Husnul Khatimah