

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA
KELAS IV MIN 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**VIDIA SAUNA
NIM. 150209080**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1441 H**

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA
KELAS IV MIN 04 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 :

**VIDIA SAUNA
NIM. 150209080**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I


Irwandi, S. Pd. I, MA
NIP. 197309232007011017

Pembimbing II


Fakhru Rijal, S. Pd.L, M.A
NIDN. 2123048902

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA
KELAS IV 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

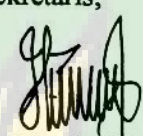
Jum'at, 3 Januari 2020
8 Jumadil Awwal 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

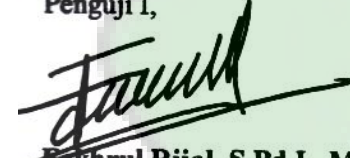
Ketua,


Irwandi S. Pd.I., M.A
NIP. 197309232007011017

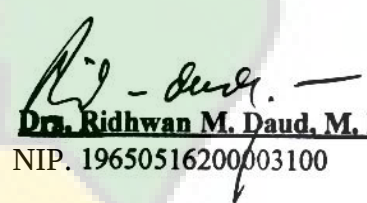
Sekretaris,


Sri Mutia, S. Pd.I., M.Pd

Penguji I,

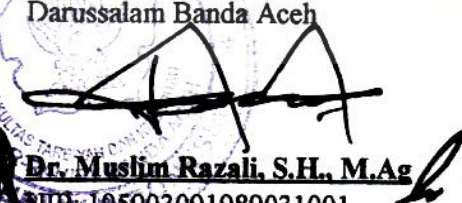

Fakhru Rijal, S. Pd.I., M.A
NIDN. 2123048902

Penguji II,


Dr. Ridhwan M. Daud, M. Ed
NIP. 19650516200003100

Mengetahui,

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


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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM - BANDA ACEH
TELP: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH /SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vidia Sauna
NIM : 150209080
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

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

Banda Aceh, 20 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Vidia Sauna

ABSTRAK

Nama : Vidia Sauna
NIM : 150209080
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh
Pembimbing I : Irwandi, S.Pd.I., MA
Pembimbing II : Fakhrol Rijal, S.Pd.I., M.A
Kata Kunci : Model *Role Playing*, Minat Belajar.

Yang menjadi permasalahan dalam skripsi ini guru masih belum menerapkan model dalam pembelajaran, dan juga belum terlihat adanya media sebagai sarana penunjang pembelajaran serta masih banyak siswa yang rendah hasil belajarnya masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan MIN 4 Banda Aceh yaitu 70. Pengamatan peneliti dalam proses belajar mengajar di MIN 4 Banda Aceh terdapat hal-hal yang membuat kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS diantaranya pembelajaran masih belum menyenangkan, sehingga siswa tidak ingin tahu, Selain itu siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang diakibatkan kurangnya kreatifitas Guru dalam menyiapkan model pembelajaran IPS dalam kelas. Berdasarkan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh dan untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh yaitu sebanyak 36 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Observasi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dan siswa dalam pembelajaran, data dianalisis dengan rumus persentase. Hasil penelitian yang diperoleh adalah aktivitas guru dari (78,1%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (95,8%). Untuk aktivitas siswa dari (73,9%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (93,7%). Serta minat siswa pada siklus I (58%) dan pada siklus II meningkat menjadi (77%). Dengan demikian melalui penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada umat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh”**. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat Beliau yang telah membimbing kita umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang disinari ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Merupakan suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan skripsi dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ribuan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Muhammad Juanda dan Ibunda Siti Alakamah serta abang Hermansyah dan kakak Indah Yusra atas segala kasih sayang, dukungan, do'a yang tak kunjung henti, karena dengan semangat, kesetiaan, dukungan merekalah penulis dapat menyelesaikan studi ini hingga selesai.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta jajarannya yang telah membantu penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Ridwan M. Daud, M. Ed selaku Penasehat Akademik yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Irwandi, S.Pd.I., MA selaku dosen pembimbing I dan bapak Fakhrul Rijal, S. Pd.I., M.A selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi kepada penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini.
5. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M.Pd selaku Ketua Prodi dan Ibu Fitriah, M.Pd sebagai Wakil Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta para dosen dan staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak berjasa dalam proses perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.
6. Kepada Kepala Sekolah MIN 4 Banda Aceh yaitu Ibu Mufyeni Musady, S.Pd.I. dan seluruh guru-guru di MIN 4 Banda Aceh telah bersedia memberikan informasi dan data-data untuk keperluan penulisan skripsi ini.
7. Para Pustakawan yang telah membantu dalam melengkapi bahan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman Suwendi, Hermansyah, Rubaini Lisma, Eliza, Naura Iklima, Farhatun Naura, Mulyana, Mira Utamy. Yang telah senantiasa memberi semangat dan motivasi.

Hanya Allah SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segalanya.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, bukan tidak mustahil dapat ditemukan kekurangan dan kekhilafan, namun penulis sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada. Semoga skripsi ini bermanfaat dan mendapat pahala dari Allah SWT. *Amin Ya Rabbal'Alamin*

Banda Aceh, 20 Desember 2019
Penulis,

Vidia Sauna

DAFTAR TABEL

Nomor Judul	Halaman
3.2 Skor Rata Rata Aktivitas Guru	32
3.3 Skor rata rata Aktivitas Siswa	33
3.4 Skor Rata-rata Minat Siswa.....	33
4.1. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 4 Banda Aceh.....	37
4.2. Keadaan Tenaga Pendidik MIN 4 Banda Aceh.....	38
4.3. Keadaan Siswa MIN 4 Banda Aceh	40
4.4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I	42
4.5 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	48
4.6. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	51
4.7 Lembar Penilaian Minat Belajar Siswa Siklus I.....	54
4.8. Data Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	56
4.9 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus 1.....	59
4.10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	65
4.11 Lembar pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	68
4.12 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	70
4.13 Lembaran Penilaian Minat Belajar Siswa Siklus II.....	72
4.14 Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus II.....	73
4.15 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II.....	76

DAFTAR BAGAN

No. Bagan	Halaman
Bagan 3.1 : Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	26



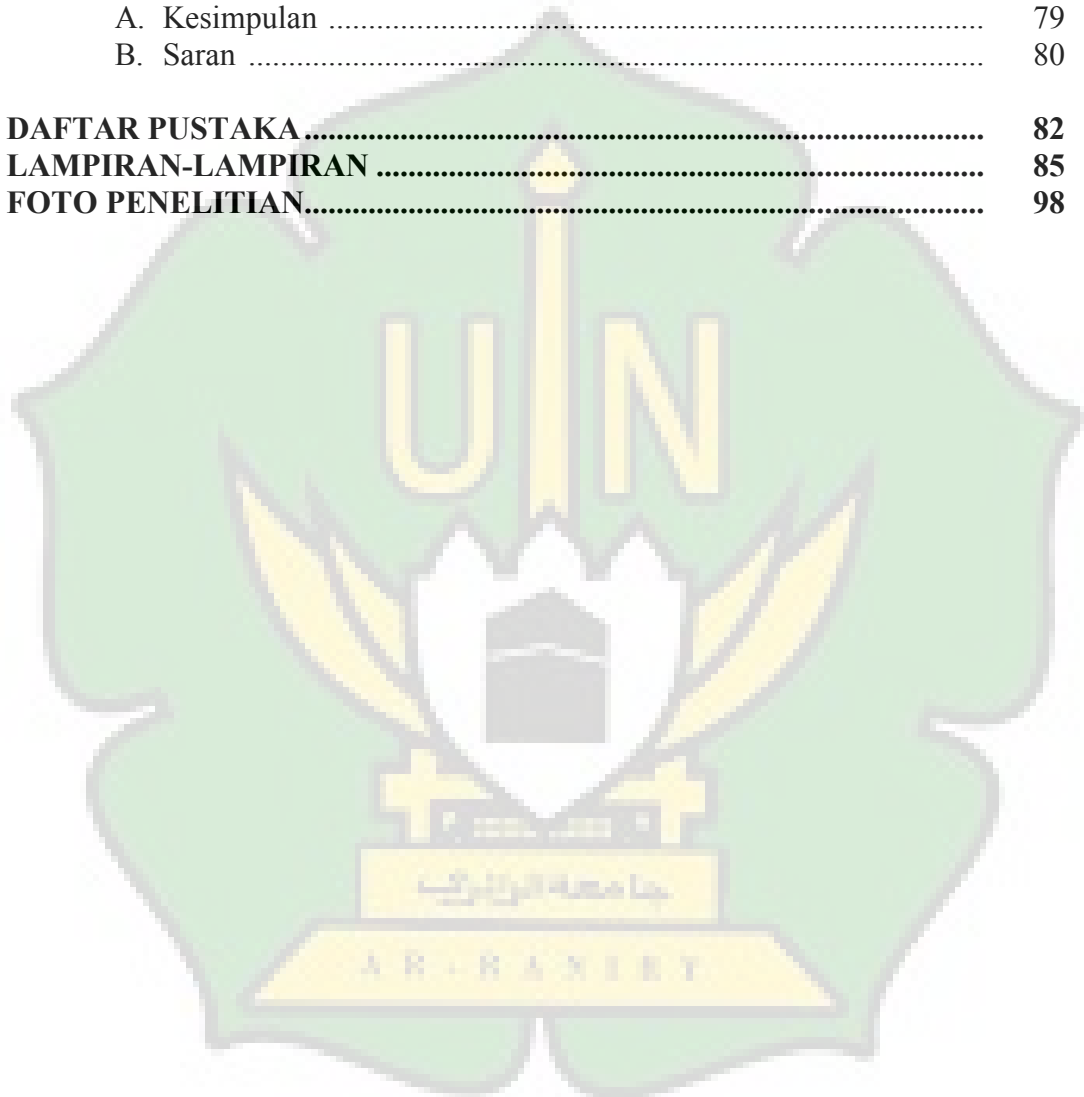
DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Kepala Sekolah MIN 4 Banda Aceh
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Siklus I
- Lampiran 5 : Lembar Soal Angket Siklus I
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I
- Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I
- Lampiran 8 : Lembar Bacaan Siklus I
- Lampiran 9 : Dialog Bermain Peran Siklus I
- Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Siklus Ii
- Lampiran 11 : Lembar Soal Angket Siklusii
- Lampiran 12 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus Ii
- Lampiran 13 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus Ii
- Lampiran 14 : Lembar Bacaan Siklus Ii
- Lampiran 15 : Dialog Bermain Peran Siklus Ii
- Lampiran 16 : Foto Penelitian

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI MUNAQASYAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISI.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Defenisi Operasional.....	7
F. Kajian Terdahulu.....	9
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 12
A. Model <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	12
2. Langkah – Langkah Model <i>Role Playing</i>	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	13
4. Model <i>Role Playing</i> Dalam Pembelajaran IPS	14
B. Pembelajaran IPS MI/SD	15
1. Defenisi Pembelajaran IPS MI/ SD.....	15
2. Tujuan Pembelajaran IPS MI/SD	17
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS MI/SD	18
C. Minat Belajar.....	19
1. Defenisi Minat Belajar	19
2. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	20
3. Indikator-Indikator Minat Belajar	22
4. Minat Belajar Dalam Pelajaran IPS MI/SD	22
 BAB III METODE PENELITIAN	 24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Teknik Analisis Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Sejarah Sekolah Penelitian	34
B. Deskripsi Lokasi Penelitian	36
C. Deskripsi Hasil Penelitian	41
D. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian	76
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85
FOTO PENELITIAN.....	98



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang.¹

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”²

Jadi, dari pengertian diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa melalui kegiatan bimbingan baik dalam pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan juga merupakan usaha atau kegiatan yang sangat dibutuhkan sepanjang zaman karena setiap manusia memerlukan pendidikan. Dalam mengembangkan kualitas pendidikan, guru memiliki peranan yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat

¹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), h. 6

² Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 69

ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Belajar merupakan sebuah kegiatan atau proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Sudjana menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Salah satu mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi siswa yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sujana menyatakan bahwa IPS seharusnya dipandang sebagai cara berfikir untuk menyelidiki serta sebagai pengetahuan. Sehubungan dengan hal tersebut, mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak jenjang Sekolah Dasar untuk membekali dengan kemampuan berfikir serta secara logis agar dapat membentuk pribadi siswa yang kreatif, kritis, inovatif dan mampu bekerja sama.

Proses pembelajaran IPS di kelas kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti itu tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran IPS.

Dalam observasi awal peneliti melihat minat belajar siswa pada mata Pelajar IPS masih sangat rendah, terdapat siswa yang masih kurang bersemangat untuk mempelajari pelajaran IPS yang terkesan membosankan. Peneliti merasa

perlu untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan minat belajar pada pelajaran IPS ini dengan menerapkan model *Role Playing*. Sejauh ini peneliti ingin mengetahui lebih dalam apakah penerapan metode *Role Playing* di sekolah mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV terhadap pelajaran IPS?.

Kegiatan belajar IPS bagi sebagian siswa ada yang menggemarnya dan sebagian lagi bahkan menilai kegiatan belajar sebagai sesuatu yang membosankan. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang sangat besar dalam mendorong minat belajar pelajaran IPS bagi siswa. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat di Kota Banda Aceh khususnya masih banyak siswa-siswa MIN yang malas atau kurang berminat terhadap pelajaran IPS di sekolah. Mereka lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dan mendatangi warnet bila dibandingkan melakukan kegiatan belajar sebagai pengisi waktu luang.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya Tarik baginya.³ Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 180

Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi-kondisi sehingga terjadi interaksi antara murid dengan lingkungan, termasuk guru dan alat pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.⁴ Jadi, pembelajaran adalah usaha yang dilakukan pendidik untuk menciptakan kondisi dan mengatur sedemikian rupa perangkat pembelajaran seperti media dan sumber belajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan sosial pada jenjang MI. Mata pelajaran IPS menjadi satu kesatuan utuh dari beberapa cabang ilmu IPS yaitu Geografi, sejarah, Ekonomi dan Sosiologi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggung jawab. Diera globalisasi ini dan yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.⁵ Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat sehingga siswa lebih siap untuk menghadapi global.

⁴ Hafidh Maksum, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, (Banda Aceh, 2015), h. 3

⁵ Amrie Fajar, *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 151

Model *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS. Model *Role Playing* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.⁶ Model *Role Playing* ini semuanya berbentuk tingkah laku dalam berhubungan dengan masyarakat yang kemudian diminta beberapa siswa untuk memerankannya.

Berdasarkan observasi yang telah penulis laksanakan di MIN 04 Banda Aceh, ditemukan bahwa guru telah mengajar dengan semaksimal mungkin. Namun realitanya masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menerima pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih banyak yang menggunakan model klasik seperti ceramah, tidak menggunakan media dan hanya membacakan isi buku sehingga pembelajaran akan sangat membosankan dan tidak akan meninggalkan pengalaman yang bermakna pada ingatan siswa.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lihat bahwa dalam proses belajar mengajar di MIN 4 Banda Aceh ditemukan permasalahan sebagai berikut: (1) Tidak terjadi pembelajaran yang menyenangkan, (2) Kurangnya rasa ingin tau pada siswa, (3) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, (4) Kurangnya kreatifitas dalam pembelajaran (5) Tidak menggunakan media yang nyata, sehingga siswa tidak dapat membuktikan konsep secara nyata. Maka dari itu, untuk meningkatkan

⁶ Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2003), h. 134

minat belajar IPS pada MIN 4 Banda Aceh maka peneliti menerapkan model *Role Playing*.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti bermaksud untuk menerapkan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS melalui penelitian yang berjudul **Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dengan penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dengan penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh?
3. Bagaimanakah minat belajar siswa dengan penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Setiap masalah yang akan dibahas tentu mempunyai tujuan penelitian masing-masing. Adapun tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran IPS dengan penerapan model *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh

3. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model *Role Playing* di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan kualitas terhadap proses belajar mengajar sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *Role Playing*, siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik dan mempunyai pengalaman belajar yang menyenangkan

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti, sikap dan pengalaman sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sebagai pengajar

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dalam memahami karya ilmiah ini, maka perlu kiranya penulis memberikan penjelasan terkait istilah penting dalam skripsi ini, yaitu:

Dalam bagian ini perlu kiranya peneliti menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul ini. Untuk tidak menjadi kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi ini, dijelaskan istilah-istilah yang terdapat di dalam karya tulis ini.

1. Penerapan

Di dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia Model penerapan artinya mempraktekkan sesuatu yang sesuai aturan.⁷ Penerapan yang peneliti maksudkan disini yaitu langkah-langkah yang akan dilaksanakan saat proses belajar mengajar.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.⁸ Dari pendapat diatas dapat disimpulkan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran dikelas.

3. *Role playing*

Model Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Setiap siswa mempunyai cara sendiri dalam menghadapi situasi, objek maupun orang. Hal ini dilaterbelakangi perasaan , sikap dan sistem nilai dimilikinya. Dalam bermain peran, hal ini dikembangkan melalui diskusi dan peragaan.⁹

4. Minat Belajar

⁷ Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani, 1898), h. 536

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*,...h. 45-46

⁹ Elviana , *Perapan Metode Pembelajaran Bermain Peran sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Yogyakarta : Media Persada, 2018), h.25

Minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.¹⁰ Jadi, apabila semakin besarnya minat belajar anak maka akan mempermudah anak dalam memahami atau menguasai suatu materi tanpa adanya paksaan atau tekanan dari pihak yang lain.

Secara umum minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Sedangkan menurut Hurlock (1983) minat sebagai sumber motivasi yang akan mengarahkan seseorang pada apa yang akan mereka lakukan bila diberi kebebasan untuk memilihnya. Bila mereka melihat sesuatu itu mempunyai arti bagi dirinya, maka mereka akan tertarik terhadap sesuatu itu yang pada akhirnya nanti akan menimbulkan kepuasan bagi dirinya.

Abdurrahman Abror (1998) menjabarkan unsur-unsur minat adalah sebagai berikut.

- a. Unsur kognisi (mengetahui), dalam arti minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.
- b. Unsur emosi (perasaan), karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (biasanya perasaan senang).
- c. Unsur konasi (kehendak), merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

¹⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar ...*, h. 73

F. Kajian Terdahulu

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan model role playing yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Novita Sari pada Tahun 2016 Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi “Baik”, motivasi siswa pada siklus II menunjukkan motivasi “Baik”. Motivasi dan persentase siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan kategori “Kurang”, hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori “Baik”. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.¹¹
2. Penelitian yang berjudul Penerapan Model *Role Playing* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SDN Negeri 2 Wonogori Pada Materi Indra Penglihatan Dan Alat Optik. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa dari 100% siswa masih terdapat 25% siswa yang belum mencapai nilai KKM 75. Rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa yang mencapai KKM 76 mengalami peningkatan dari 15% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II Hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 75% dengan kategori sangat tinggi..¹²

¹¹ Dwi Novita Sari , *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi* (Lampung : Universitas Lampung, 2016), h. 4

¹²Elaviana , *Penerapan Model Role Playing Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SDN Negeri 2 Wonogori Pada Materi Indra Penglihatan Dan Alat Optik* (Universitas Sanata Dharma , 2018), h. 3

3. Penelitian Hasan Basri pada tahun 2017 yang berjudul *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan role playing dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, hal ini dapat dilihat dari data aktivitas guru dan aktivitas siswa, yaitu adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I hingga II sebesar 22,2%, dan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga II sebesar 20,0%. Penggunaan model *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektifitas penggunaan metode tersebut perubahan peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.¹³

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang membedakan dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh dalam hal ini peneliti mendapatkan ide yang menarik, menyenangkan dan tepat bagi siswa kelas IV dengan adanya penerapan model *Role Playing* di MIN 4 Banda Aceh sehingga para guru mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS, siswa juga dapat memahami dan mengerti pembelajaran IPS tersebut serta mampu meningkatkan minat belajar mereka.

¹³ Hasan Basri, *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kaulu Kecamatan Tambang*. (Pekan Baru : Universitas Riau, 2017), h. 5

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model *Role Playing*

1. Pengertian Model *Role Playing*

Ramayulis mengatakan bahwa model *role playing* (bermain peran) ialah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa peserta didik untuk memerankannya.¹⁴ Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran untuk membantu siswa menemukan jati dirinya didunia sosial. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Sudjana menjelaskan bahwa medel *Role Playing* memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapatkan ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh tersebut. Dalam bermain peran anak diberikan kebebasan dan boleh memilih untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawa.¹⁵

¹⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: 2001). h. 215

¹⁵ Sudjana , *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung : 2003). h. 67

2. Langkah-Langkah Model *Role Playing*

Menurut Hamzah B.Uno¹⁶, agar model *Role Playing* ini berjalan secara efektif, maka pelaksanaan model ini dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa jam sebelum ditampilkan.
- 3) Membentuk kelompok siswa yang anggotanya 7 orang atau lebih.
- 4) Memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi dan Penutup.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Menurut Santoso, kelebihan model *role playing* adalah model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi

¹⁶Istarani, 58 *Model Pembelajaran Inovatif ...*, h. 70-71

pembelajaran yang disajikan , sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Model role playing dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain peran menimbulkan diskusi yang hidup.
- 2) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- 3) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.

Model *role playing* juga memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif panjang dan banyak.
- 2) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 3) Tidak semua materi pelajaran bisa disajikan.

4. Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS

Ramayulis mengemukakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam pembelajaran IPS dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut: (1) Memahami perasaan orang lain, (2) menghargai pendapat

orang lain, (3) membantu menyesuaikan diri dengan kelompok, (4) mengenali nilai-nilai sikap, (5) mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah.¹⁷

Dengan demikian model *role playing* ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain.

B. Pembelajaran IPS MI / SD

1. Defenisi Pembelajaran IPS MI / SD

Sebelum membahas tujuan, prinsip yang digunakan dalam pembelajaran IPS, terlebih dahulu dikemukakan tentang belajar. Menurut pengertian secara psikologi, belajar IPS merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”¹⁸

Hamid Hasan dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajaran IPS adalah kemampuan siswa dalam membina, menyiapkan dan membentuk sikap, nilai dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan bermasyarakat. Kualitas pembelajaran IPS bagi siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan

¹⁷ Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 10

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya ...*, h. 2

metode yang digunakan oleh guru dalam memilih dan menggunakan cara belajar IPS bagi siswa.¹⁹

Rancangan pembelajaran bagi guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajari nya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta di lingkungannya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Kegiatan belajar adalah kegiatan yang paling pokok. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Dengan adanya proses belajar, maka akan membawa perubahan dan perkembangan perilaku seseorang siswa.²⁰

Kriteria keberhasilan dalam belajar IPS di antaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu siswa yang belajar. Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Sistem lingkungan belajar ini sendiri dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Contoh komponen tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa akan memainkan peranan dalam hubungan sosial tertentu.

2. Tujuan Pembelajaran IPS MI /SD

¹⁹ Hamid Hasan , *Pembelajaran Pendidikan IPS Bagi Sekolah Dasar ...*, h. 13

²⁰ Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 50

Sundawa juga menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah agar mampu memberikan bekal pengetahuan dasar, baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan keterampilan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah yang ada dan mendorong siswa agar mampu memiliki daya kreatifitas dan inovatif bagi mereka.

Sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 7:

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ عَلَيْكَ الْكِتَابَ مِنْهُ آيَاتٌ مُحْكَمَاتٌ هُنَّ أُمُّ الْكِتَابِ وَأُخَرُ مُتَشَابِهَاتٌ طَفَّاهَا الَّذِينَ فِي قُلُوبِهِمْ زَيْغٌ فَيَتَّبِعُونَ مَا تَشَابَهَ مِنْهُ ابْتِغَاءَ الْفِتْنَةِ وَابْتِغَاءَ تَأْوِيلِهِ وَمَا يَعْلَمُ تَأْوِيلَهُ إِلَّا اللَّهُ وَالرَّاسِخُونَ فِي الْعِلْمِ يَقُولُونَ آمَنَّا بِهِ كُلٌّ مِنْ عِنْدِ رَبِّنَا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Dialah yang menurunkan Al Kitab (Al Quran) kepada kamu. Di antara (isi) nya ada ayat-ayat yang muhkamaat, itulah pokok-pokok isi Al qur'an dan yang lain (ayat-ayat) mutasyaabihaat. Adapun orang-orang yang dalam hatinya condong kepada kesesatan, maka mereka mengikuti sebahagian ayat-ayat yang mutasyaabihaat dari padanya untuk menimbulkan fitnah untuk mencari-cari ta'wilnya, padahal tidak ada yang mengetahui ta'wilnya melainkan Allah. Dan orang-orang yang mendalam ilmunya berkata: "Kami beriman kepada ayat-ayat yang mutasyaabihaat, semuanya itu dari sisi Tuhan kami". Dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan orang-orang yang berakal.

Dari kutipan diatas dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran IPS membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, sikap yang berguna, serta kepedulian sosialnya sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS MI

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPS di MI meliputi aspek-aspek manusia, tempat, lingkungan, waktu, perubahan, sistem sosial, budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan.²¹

Berdasarkan aspek-aspek diatas dapat dipahami bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi: adanya interaksi antara manusia dengan manusia, adanya perbedaan antara tempat tinggal dengan lingkungan sekitar, adanya perbedaan lingkungan dalam kehidupan bermasyarakat, dalam islam ada perbedaan waktu, keberlanjutan dalam kehidupan sosial, perubahan perkembangan dalam kehidupan, adanya perbedaan dengan budaya lain, perilaku ekonomi kehidupan manusia yang berhubungan dengan transaksi jual beli barang untuk kehidupan sehari-hari dan kesejahteraan.

Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap kondisi masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial serta mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

²¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar ...*, h. 160

C. Minat Belajar

1. Defenisi Minat Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, minat mempunyai peranan yang sangat penting. Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari, maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik belajarnya. Namun sebaliknya, apabila siswa tersebut belajar dengan minat dan perhatian besar terhadap objek yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh lebih baik.

Berikut terdapat beberapa pengertian minat menurut para ahli sebagai mana dikutip oleh Zaki Al Faud dan Zuraini, di antaranya:

- 1) Liang Gie mengungkapkan bahwa minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.
- 2) Slameto mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.²²

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu kegiatan. Minat tidak dibawa sejak lahir seperti bakat, melainkan diperoleh dikemudian.

2. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat berpengaruh dengan keberhasilannya dalam proses belajar. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar:

²²Zaki Al Faud dan Zuraini, *Fator-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang*, Diakses 16 Desember, hal (44-46), (Jurnal: Tunas Bangsa). Dari situs: Stkipgetsempena.ac.id

a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor Internal merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik itu sendiri. Faktor Internal terdiri dari aspek jasmaniah dan aspek psikologis (kejiwaan).

Aspek jasmaniah mencakup kondisi kesehatan jasmani dari individu siswa, Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Sedangkan aspek psikologis (kejiwaan) meliputi perhatian, ingatan, dan bakat. Faktor psikologis sangat berpengaruh terhadap minat belajar.

b. Faktor dari luar diri siswa (Eksternal)

Faktor Eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Faktor keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Karena keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak. Orang tua lebih siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak setiap hari.

Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, dan hubungan siswa dengan temannya. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Dengan demikian, peserta didik tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

Faktor masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan diluar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak.

3. Indikator-Indikator Minat Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk kearah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat diketahui melalui proses belajar dikelas.

- 1) Kesiapan siswa dalam nenerima pertanyaan
- 2) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan
- 3) Semnagat siswa dalam menjawab pertanyaan
- 4) Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan.²³

4. Minat Belajar Dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah suatu tindakan yang melibatkan guru dan siswa secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan.²⁴ Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa. Baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak

²³Djaali. 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara

²⁴Rahmah, Johar dkk,*Strategi Belajar Mengajar*,(Banda Aceh: FKIP Unsyiah,2006),h. 11

langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.²⁵ Menurut pengertian tersebut maka pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan keyakinan.

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang suatu hal atau kegiatan disertai dengan adanya rasa senang, perhatian, ketertarikan dan selalu ingin tahu yang diwujudkan melalui aktivitas belajar tanpa paksaan dari orang lain.²⁶

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar IPS adalah kecenderungan siswa untuk mempelajari IPS yang banyak mengkaji berbagai masalah-masalah dan fenomena sosial yang ada di masyarakat dan lingkungan disertai rasa senang dan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar bagi siswa yang diwujudkan dengan aktivitas belajar mereka.

²⁵Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 134

²⁶Santi, *Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Metode Quiz team Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Universitas Jogjakarta, 2014), h. 56

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto penelitian tindakan kelas secara harfiah yaitu penelitian yang mempunyai arti suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.²⁷ Kunandar mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dan sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus.²⁸

Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan guna untuk memperbaiki segala kekurangan selama

²⁷Suharsimi Arikunto. 1985. *Prosedur Penelitian (suatu penelitian Praktis*. (Jakarta: Bina Aksara), h. 2

²⁸Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: PT. Rajawali Pers,2010), h. 45.

proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Suharsimi Arikunto Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersamaan.²⁹

Menurut Rustam dan Mundilarto, PTK merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai tenaga pendidik sehingga hasil belajar peserta didiknya dapat meningkat.

Menurut E. Mulyasa, penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan berikut:

- 1) Memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas
- 2) Memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran yang direncanakan di kelas, dan
- 3) Untuk mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran.³⁰

Maka dapat dipahami bahwa tujuan diadakannya PTK adalah untuk memperbaiki kembali berbagai persoalan pada proses pembelajaran yang akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan. Selain itu penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan dan mengajak

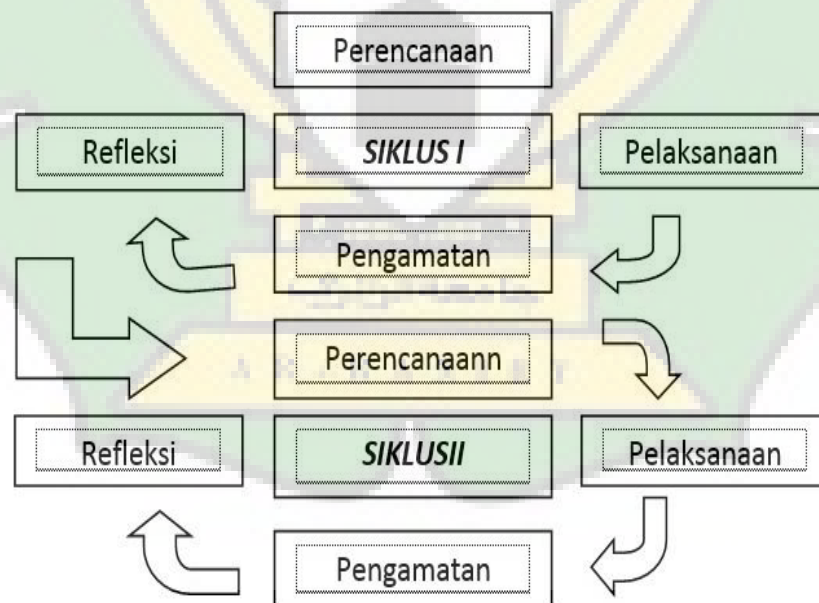
²⁹Shobirin, *Metode Penelitian Sosial*. (Jakarta: 2004), h.21.

³⁰E, Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), h.155

siswa untuk berpartisipasi dan berkolaborasi sehingga kinerja dari pendidik mampu mencapai tujuan dari proses belajar mengajar dan mampu membuat siswa memahami dan mengerti dari setiap materi yang disampaikan oleh pendidik.

2. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas meliputi beberapa tahapan yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Tahapan-tahapan penelitian dalam setiap tindakan terjadi secara berulang-ulang hingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilainya. Berikut ini adalah gambaran tahapan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto.³¹ Untuk mengetahui tentang diagram siklus rancangan penelitian tindakan kelas, dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 : Siklus Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

³¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 1985), h. 2

Adapun tahap-tahap dari penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Tahap-tahap perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu:

- 1) Menentukan pokok bahasan atau materi yang akan disampaikan
- 2) Merencanakan jumlah siklus, pada penelitian ini direncanakan pelaksanaannya dalam dua siklus. Hal ini untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.
- 3) Menentukan kelas penelitian
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi.
- 5) Menyusun lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa
- 6) Menyusun lembar penilaian minat siswa.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan guru adalah melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Selain itu pada saat pembelajaran berlangsung peneliti mengamati segala aktivitas yang terjadi pada proses belajar mengajar berlangsung, baik aktivitas siswa maupun guru mengajar. Setiap yang terjadi pada proses pembelajaran dicatat seperti apa adanya agar memperoleh informasi yang sebenarnya dari lapangan.

c. Observasi / Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observasi, dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga dapat dijadikan masukan ketika guru melaksanakan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran siklus berikutnya.³²

Pengamatan untuk aktivitas guru dilakukan oleh wali kelas IV MIN 4 Banda Aceh. Sedangkan pengamatan untuk keaktifan siswa dilakukan oleh teman sejawat peneliti.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk merenungkan atau mengemukakan kembali apa yang dilakukan peneliti.³³ Refleksi ini dilakukan dengan kolaboratif, yaitu adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi dikelas penelitian. Refleksi tersebut dilakukan pada akhir pembelajaran. Guna agar dapat memberikan gambaran terhadap guru mengenai kekurangan-kekurangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Refleksi dapat disajikan sebagai pedoman dalam merevisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus II.

³² Wina Sanjana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta:Prenada Media, 2010),h. 79

³³ Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h.64

B. Subjek Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh yang berjumlah 36 orang, tahun ajaran 2019/2020. Alasan pemilihan kelas tersebut karena rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.

C. Instrumen Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen-instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis data, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berupa lembar cek list yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dilakukan dengan cara pemberian nomor pada tiap-tiap kategori lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Lembar observasi aktivitas guru

Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*.

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dilakukan oleh pengamat.

c. Lembar Penilaian Minat Belajar Siswa

Lembar penilaian minat belajar siswa digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa dalam proses pembelajaran IPS pada saat pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sebelum melaksanakan penelitian dilapangan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen-instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah data pada suatu penelitian. Berikut ini merupakan uraian satu persatu macam-macam instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari setiap gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan yang telah dirumuskan.³⁴ Observasi adalah sebuah pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk mengamati setiap kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Observasi berfungsi untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Data dikumpulkan melalui pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa. Dalam Penelitian ini, penulis sendiri yang bertindak sebagai guru. Aktivitas guru akan diamati oleh wali kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh, sedangkan aktivitas siswa akan diamati oleh teman sejawat peneliti.

³⁴ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 168

2. Lembar Penilaian Minat Siswa

Lembar penilaian minat siswa digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa dalam proses pembelajaran IPS pada saat pembelajaran berlangsung, kegiatan ini dilakukan oleh peneliti. Terdiri dari lembar daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa dan kemudian dijawab sesuai dengan pengetahuan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Setelah kegiatan selesai lembar ini akan diberikan kepada peneliti kemudian digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan di dalam kelas.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Untuk mendeskripsikan data penelitian diberikan perhitungan sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Observasi

Analisis hasil observasi merupakan suatu analisis terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung keadaan proses pembelajaran di kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh.

a. Analisis Data Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan skor rata-rata dan rumus persentase:

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

P = Angka Presentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 = Bilangan Konstanta³⁵

Tabel 3.2 : Skor rata-rata Aktivitas Guru

Skor Rata-Rata Kemampuan guru	Kategori
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 90%	Baik
70% - 80%	Cukup Baik
60% - 70%	Kurang Baik
0% – 60%	Sangat Kurang Baik

b. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan skor rata-rata dan rumus persentase:

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

P = Angka Presentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

³⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), h. 43

100 = Bilangan Konstanta

Tabel 3.3 : Skor rata-rata Aktivitas Siswa

Skor Rata-Rata Kemampuan guru	Kategori
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 90%	Baik
70% - 80%	Cukup Baik
60% - 70%	Kurang Baik
0% – 60%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Anas Sudijono (2005)

c. Analisis Peningkatan Minat Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan Model *Role Playing* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis peningkatan minat siswa dapat menggunakan rumus persentase

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

P = Angka Presentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 = Bilangan Konstanta.³⁶

³⁶Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), h. 43

Tabel 3.4 : Skor rata-rata Minat Belajar

Skor Rata-Rata Kemampuan guru	Kategori
3,51 - 4,00	Sangat Baik
2.01 - 3,50	Baik
1.51 - 2,00	Cukup
1,00 - 1,50	Kurang

Sumber: Sugiono (2012)

Jadi penerapan analisis data terkait minat yaitu bisa dilihat dari hasil respon siswa terhadap pernyataan yang diajukan oleh guru. Analisis ini dilakukan agar bisa mengetahui persentase pencapaian minat siswa terhadap mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 4 Banda Aceh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Sekolah Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Seutui Banda Aceh merupakan salah satu dari 14 madrasah yang ada di Banda Aceh yang dikembangkan untuk mencapai keunggulan dalam kelulusan pendidikan. Untuk mencapai keunggulan tersebut maka masukan (input) serta proses pendidikan lain yang diarahkan untuk menunjang tercapainya tujuan yang dimaksud. Madrasah Ibtidaiyah Negeri Seutui Kota Banda Aceh berada di wilayah Barat Kota Banda Aceh Jalan STA. Johansyah Lr. Mesjid Taqwa nomor 36 Gampong Seutui Kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh. MIN Seutui sebelumnya terletak di Komplek Asrama Panti Asuhan Anak Yatim berupa Yayasan. MIN Seutui sebelumnya bernama SRI (1959) oleh Mentri Agama KH. Muhammad Ilyas menerapkan pengasuhan dibawah Departemen Agama (DEPAG), kemudian pada tahun 1965 diubah menjadi MIN dengan kepala sekolah pertama Bapak Abu Bakar Hanafiah pada tahun 1975. MIN Seutui berpindah tempat lokasi ke tanah wakaf milik Teungku Toean Dikelayu (salah satu turunan orang Kedah Malaysia).

Dilihat dari Geografis, wilayah MIN Seutui Banda Aceh terdapat dua musim, yaitu musim kemarau dan musim hujan. Dibagian Barat Madrasah Ibtidaiyah Negeri Seutui Banda Aceh terdapat areal Mesjid Taqwa, gedung persekolahan dan perumahan penduduk. Dibagian Utara terdapat Mesjid Taqwa, sedangkan dibagian Timur perumahan penduduk dan Selatan terdapat rumah

penduduk di pinggir Krueng Daroy. Dibagian Barat Krueng Daroy. Sekolah ini didirikan karena adanya keinginan masyarakat yang begitu besar terhadap pendidikan untuk mengembangkan potensi anak-anak mereka yang ada disekitaran kecamatan Baiturrahman Kota Banda Aceh.

MIN Seutui Banda Aceh telah melahirkan ratusan siswa yang menjadi tulang punggung bagi kemajuan pendidikan di Provinsi Aceh. MIN Seutui Banda Aceh di bangun bertujuan untuk membekali siswa dengan berbagai disiplin ilmu Agama dan ilmu Umum., juga untuk mendidik siswa agar mampu memberikan teladan yang baik kepada masyarakat, sebagaimana layaknya seorang yang terdidik. Selain itu dengan didirikannya MIN Seutui Banda Aceh diharapkan dapat memudahkan masyarakat sekitarnya untuk menyekolahkan anak-anak mereka, karena lokasi sekolah tidak jauh dari tempat tinggal penduduk dan siswa nantinya akan lebih mudah menjangkau lokasi sekolah tersebut.

MIN Seutui Banda Aceh sebagai suatu lembaga pendidikan, tumbuh dan berkembang di tengah-tengah masyarakat serta tidak dapat dipisahkan dengan pembinaan masyarakat itu sendiri. Karena sekolah merupakan salah satu lembaga berorientasi kepada kebutuhan masyarakat dan berusaha menciptakan suatu iklim yang harmonis dengan masyarakat serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan sosial kemasyarakatan, sehingga terciptanya hubungan yang erat antara pihak sekolah dengan masyarakat sekitar.

B. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Banda Aceh pada kelas IV-A semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. 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.³⁷

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 Oktober 2019 serta pada tanggal 30 Oktober 2019 sampai dengan tanggal 5 November peneliti diberikan izin untuk mengajar di kelas IV-A. 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 Banda Aceh diketahui bahwa sarana dan prasarana fisik sekolah yang memadai, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

³⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Wardah Hanim, S.Pd.I.

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 Ibu Mufyeni Musady, 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 Musady, 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	36	11	25	77
8	Ivb	41	27	14	
9	Va	40	21	19	77
10	Vb	37	18	19	
11	VIa	40	22	18	81
12	Vib	41	21	21	
	Jumlah Total	474	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 IV-A untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Banda Aceh yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober dan 05 November tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan materi Perjuangan Para Pahlawan dan Pahlawanku Kebanggaanku di kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk melihat minat belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran *Role Playing* serta meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

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

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebelum memulai penelitiannya, yaitu mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam tahap penelitian ini peneliti menyiapkan persiapan-persiapan instrumen yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi Perjuangan Para Pahlawan
- 2) Lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

3) Lembar penilaian minat belajar siswa

4) Menyiapkan media pembelajaran

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2019. Kegiatan pembelajaran dibagi kedalam tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

Tabel 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Kegiatan	Aktivitas Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menanyakan kabar kepada siswa. 4. Menanyakan “apakah siswa sudah siap untuk belajar?”	1. Menjawab salam dan berdo'a bersama-sama. 2. Merespon guru. 3. Menjawab guru. 4. Siswa merespon pertanyaan guru.	10 menit

	5. Menginformasikan siswa bahwa tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Pahlawanku</i>”. 6. Menjelaskan langkah-langkah model <i>Role Playing</i> dan menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Menempelkan media gambar. 8. Menjelaskan pengertian pahlawan yang ada di papan tulis. 9. Memberikan penjelasan defenisi pahlawan menurut kehidupan sehari-hari bahwa pahlawan dalam kehidupan sehari-hari itu orangtua yang mencari nafkah untuk anaknya dan juga guru yang memberikan ilmu kepada siswanya.	5. Mendengarkan tema yang di sampaikan oleh guru di depan. 6. Mendengarkan guru. 7. Memperhatikan kedepan. 8. Mendengarkan guru. 9. Menyimak penjelasan guru dengan seksama.	
--	--	---	--

	10. Memperlihatkan beberapa gambar pahlawan.	10. Memperhatikan kedepan.	
Inti	11. Meminta siswa mengamati gambar dan guru mengajukan pertanyaan secara lisan, “Apakah kalian pernah mendengar nama Raja Purnawarman?” <i>(Mengamati)</i> 12. Memberikan sedikit penjelasan secara lisan tentang Raja Purnawarman, bahwa Raja Balaputradewa adalah seorang raja yang berani yang hidup di kerajaan Tarumanegara <i>(Mengkomunikasikan)</i> 13. Menyuruh beberapa siswa secara bergantian maju kedepan untuk membacakan teks bacaan yang berjudul “Raja Purnawarman” secara	11. Melihat gambar yang ditunjukkan oleh guru dan menjawab pertanyaan secara lisan. <i>(Mengamati).</i> 12. Mendengarkan penjelasan dari guru.<i>(Mendengarkan)</i> 13. Secara bergantian maju kedepan.	50 Menit

	bergantian.		
	14. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang Raja Purnawarman. (Menanya)	14. Menjawab pertanyaan guru tentang Raja Purnawarman. (Menjawab)	
	15. Membagi siswa dalam 8 kelompok yang terdiri dari 5 orang.	15. Bergabung bersama kelompok masing – masing.	
	16. Membagikan naskah drama yang akan diperankan oleh siswa.	16. Menerima naskah drama.	
	17. Menyuruh siswa membaca senyap teks “ Raja Purnawarman”. Setelah siswa membaca senyap, guru meminta siswa untuk memerankan drama (Mengamati)	17. Membaca senyap teks Raja Purnawarman.	
	18. Membagikan alat-alat untuk memerankan drama.	18. Menerima alat-alat untuk memerankan drama.	
	19. Meminta siswa untuk menampilkan drama di	19. Maju ke depan secara bergiliran untuk	

	depan kelas. 20. Melakukan penilaian terhadap kelompok dan mengumumkan kelompok yang menang. 21. Kemudian membagikan angket yang akan dijawab oleh siswa 22. Memberikan waktu 5 menit untuk siswa menjawab angket. 23. Meminta siswa untuk mengumpulkan angket.	memerankan drama. <i>(Mencoba).</i> 20. Menyimak guru. 21. Menerima angket yang dibagikan oleh guru. 22. Menjawab pertanyaan angket secara individu. 23. Mengumpulkan angket ke depan.	
Penutup	24. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar. 25. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 26. Memberi kesempatan kepada siswa untuk	24. Menyimpulkan materi pembelajaran. 25. Menjawab pertanyaan guru. 26. Menyampaikan pendapatnya secara	10 Menit

	menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.	lisan.	
	27. Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) dan memberikan salam.	27. Membaca do'a dan Siswa menjawab salam guru.	

c. Observasi

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang. Aktivitas guru diamati oleh guru Kelas IV-A yaitu Ibu Wardah Hanim, S.Pd.I sedangkan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Mira Utamy. Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru pada Siklus I

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada RPP I secara ringkas disajikan dalam Tabel berikut:

Keterangan : 1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Tabel 4.5 : Lembar pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1

	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.				4
	2. Guru menyuruh siswa merapikan tempat duduk.		2		
	3. Guru menanyakan kabar siswa.				4
	4. Guru mengajak siswa untuk berdo'a.			3	
	5. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.				4
	6. Guru menjelaskan langkah-langkah model Role Playing.			3	
	7. Guru menempelkan media gambar.			3	
	8. Guru menjelaskan pengertian pahlawan.				4
	9. Guru memberikan penjelasan definisi pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.			3	
	10. Guru meminta siswa mengamati gambar pahlawan.			3	
	11. Guru mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa “apakah kalian pernah mendengar nama Raja Purnawarman?.			3	
	12. Guru memberikan penjelasan tentang Raja			3	

KEGIATAN INTI	Purnawarman.				
	13. Guru menyuruh beberapa siswa secara bergantian untuk maju kedepan membacakan teks bacaan tentang Raja Purnawarman.			3	
	14. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang teks bacaan Raja Purnawarman.			3	
	15. Guru membagikan siswa dalam 8 kelompok yang terdiri dari 5 orang.		2		
	16. Guru membagikan naskah drama kepada siswa.			3	
	17. Guru meminta siswa untuk tampil di depan kelas dan melakukan drama sesuai naskah.			3	
	18. Guru kemudian membagikan angket yang akan dijawab oleh siswa.			3	
	19. Guru memberikan waktu 5 menit untuk siswa menjawab angket.			3	
	20. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan angket			3	
	21. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.			3	
	22. Guru memberi kesempatan kepada siswa			3	

KEGIATAN PENUTUP	untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.				
	23. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan do'a penutup pembelajaran.			3	
	24. Guru mengucapkan salam penutup				4
	Jumlah skor diperoleh	$\frac{75}{96} \times 100\%$			
	Jumlah skor maksimal				
	Kategori	Cukup Baik			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 4 Banda Aceh, 30 Oktober 2019

$$\text{Persentase} = \frac{75}{96} \times 100\% = 78,1\%$$

Keterangan :

90% - 100% : Sangat Baik

80% - 90% : Baik

70% - 80% : Cukup Baik

60% - 70% : Kurang Baik

0% – 60% : Sangat Kurang Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 78,1% dengan kategori Cukup baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh guru kelas IV-A dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan.

2) Aktivitas Siswa pada Siklus I

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

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

Tabel 4.6 : Lembar pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1

	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Siswa menjawab salam.		2		
	2. Siswa merapikan tempat duduk.			3	
	3. Siswa menjawab pertanyaan guru.		2		
	4. Siswa berdo'a bersama.			3	
	5. Siswa mendengarkan tema yang disampaikan guru.				4
	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru.		2		
	7. Siswa memperhatikan kedepan.		2		
	8. Siswa mendengarkan penjelasan pengertian pahlawan.			3	
	9. Siswa mendengarkan apersepsi.		2		
	10. Siswa melihat gambar yang				4

KEGIATAN INTI	ditunjukkan oleh guru.				
	11. Siswa menjawab pertanyaan yang ditanyakan guru secara lisan.			3	
	12. Siswa mendengarkan penjelasan guru.			3	
	13. Siswa membaca teks bacaan Raja Purnawarman secara bergantian.			3	
	14. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang bacaan Raja Purnawarman.			3	
	15. Siswa bergabung bersama kelompok masing-masing.				4
	16. Siswa membacakan naskah drama.			3	
	17. Siswa menampilkan drama.			3	
	18. Siswa menerima angket yang dibagikan oleh guru.				4
	19. Siswa menjawab pertanyaan angket secara individu.				4
	20. Siswa mengumpulkan angket ke depan			3	
	21. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran.			3	
	22. Siswa menyampaikan		2		

KEGIATAN	pendapatnya secara lisan.				
PENUTUP	23. Siswa membaca do'a bersama penutup pelajaran.			3	
	24. Siswa menjawab salam guru.			3	
	Jumlah Skor diperoleh	$\frac{71}{96} \times 100\%$			
	Jumlah Skor maksimal				
	Kategori	Cukup Baik			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 4 Banda Aceh , 30 Oktober 2019

$$\text{Persentase} = \frac{71}{96} \times 100\% = 73,9\%$$

Keterangan :

90% - 100% : Sangat Baik

80% - 90% : Baik

70% - 80% : Cukup Baik

60% - 70% : Kurang Baik

0% – 60% : Sangat Kurang Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 73,9% dengan kategori Cukup Baik. Hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru tentang materi Perjuangan Para Pahlawan.

Tabel 4.7 : Lembar Penilaian Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Kesiapan Siswa Dalam Menerima Pelajaran	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan	Perhatian siswa dalam pembelajar-an	Ketekunan Siswa dalam mengerjakan soal latihan	Rasa ketertarik-an siswa untuk menjawab pertanyaan	Nilai
1.	S-1	2	3	3	3	4	2	17
2.	S-2	2	4	2	2	2	1	13
3.	S-3	4	3	4	3	1	1	16
4.	S-4	3	4	4	4	3	2	20
5.	S-5	4	3	3	3	1	2	16
6.	S-6	2	3	4	3	1	3	16
7.	S-7	1	2	2	2	2	2	11
8.	S-8	3	3	2	3	4	1	15
9.	S-9	2	2	3	2	3	2	15
10.	S-10	2	2	2	2	2	2	12
11.	S-11	3	2	3	2	3	2	15
12.	S-12	2	3	2	3	2	1	13
13.	S-13	1	2	2	1	3	2	11
14.	S-14	4	4	4	3	2	2	19
15.	S-15	2	3	3	4	2	2	16
16.	S-16	2	2	2	3	2	1	12
17.	S-17	3	3	3	2	2	1	15
18.	S-18	4	4	4	4	2	2	20

19.	S-19	2	2	2	2	1	1	10
20.	S-20	2	2	3	3	3	4	17
21.	S-21	4	4	3	3	1	1	16
22.	S-22	3	3	3	4	3	3	19
23.	S-23	3	2	2	2	2	2	13
24.	S-24	4	4	3	3	2	1	17
25.	S-25	3	3	3	4	1	2	16
26.	S-26	4	3	3	2	3	2	17
27.	S-27	4	3	2	3	2	2	16
28.	S-28	2	2	2	2	3	4	15
29.	S-29	4	4	3	3	2	1	17
30.	S-30	4	4	3	3	4	1	19
31.	S-31	4	4	3	3	2	1	17
32.	S-32	3	3	2	3	1	2	15
33.	S-33	4	4	4	4	2	1	19
34.	S-34	4	4	4	4	1	1	18
35.	S-35	3	3	4	4	1	1	16
36.	S-36	3	3	3	4	3	3	19
Skor yang diperoleh								582
Kategori								Cukup

Sumber: Hasil Penelitian MIN 4 Banda Aceh, 30 Oktober 2019

Keterangan: 4 : Sangat Baik 3 : Baik

2 : Cukup 1 : Kurang

$$\text{Persentase} = \frac{582}{216} \times 100\% = 2,69 \%$$

Keterangan :

3,51 - 4,00 : Sangat Baik

2.01 - 3.,50 : Baik

1.51 – 2,00 : Cukup

1,00 - 1,50 : Kurang

Berdasarkan hasil penilaian minat siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I nilai persentase yaitu 2,69% dengan kategori Cukup. Hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru tentang materi Perjuangan Para Pahlawan.

d. Refleksi

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

Tabel 4.9 : Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus 1

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktifitas Guru	Belum mampu dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.	Pertemuan selanjutnya diharapkan agar mampu mengkondisikan kelas dengan baik.
		Kurangnya pemberian motivasi belajar kepada siswa.	Pertemuan selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar

		Penyampaian tujuan pembelajaran yang kurang baik.	Pertemuan selanjutnya diharapkan mamou menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.
		Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.	Pada pertemuan selanjutnya diharapkan guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan atau penghargaan lainnya kepada siswa agar mereka lebih antusias.
2.	Aktifitas Siswa	Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.	Pada pertemuan selanjutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan.
		Banyak siswa yang belum mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Guru harus memberikan sebuah penghargaan bagi siswa yang dapat menyimpulkan materi sehingga siswa berupaya sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan materi.
3.	Minat Belajar siswa	Siswa masih belum terlalu antusias dalam bermain peran, hal ini menunjukkan jika siswa sangat sedikit yang menaruh minat dalam pelajaran IPS.	Pertemuan selanjutnya siswa dituntun untuk lebih aktif baik dalam kelompok agar dapat memainkan peran sesuai karakter yang telah ditentukan dan

			mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam memainkan perannya dalam kelompok.
--	--	--	---

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan minat belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah. Sehingga perlu dilakukan tindakan atau perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus I.

2. Siklus II

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

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu memperbaiki kelemahan pada siklus I yang berdasarkan pada refleksi dari pengamatan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan beberapa instrumen penelitian, yaitu: RPP, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar penilaian minat siswa serta media pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 November 2019 dalam satu kali pertemuan jam pelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup hampir sama dengan kegiatan pada siklus I.

Tabel. 4.10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Kegiatan	Aktivitas Pembelajaran		Alokasi
	Guru	Siswa	Waktu
Pendahuluan	1. Memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a . 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menanyakan kabar kepada siswa. 4. Menanyakan “apakah siswa sudah siap untuk belajar?”	1. Menjawab salam dan berdo'a bersama-sama. 2. Merespon guru. 3. Menjawab guru. 4. Merespon pertanyaan guru.	10 menit

	5. Menginformasikan siswa bahwa tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Pahlawanku</i>”. 6. Menjelaskan langkah-langkah model <i>Role Playing</i> dan menyampaikan tujuan pembelajaran. 7. Menempelkan media gambar. 8. Menjelaskan pengertian pahlawan yang ada di papan tulis. 9. Memberikan penjelasan defenisi pahlawan menurut kehidupan sehari-hari bahwa pahlawan dalam kehidupan sehari-hari itu adalah yang membantu orang lain disaat susah, membersihkan lingkungan secara ikhlas. 10. Memperlihatkan beberapa gambar pahlawan.	5. Mendengarkan tema yang di sampaikan oleh guru di depan. 6. Mendengarkan guru. 7. Memperhatikan kedepan. 8. Mendengarkan guru. 9. Menyimak penjelasan guru dengan seksama. 10. Memperhatikan kedepan.	
--	--	---	--

Inti	11. Meminta siswa mengamati gambar dan guru mengajukan pertanyaan secara lisan, “Apakah kalian pernah mendengar nama Sultan Hasanuddin ?” (Mengamati) 12. Memberikan sedikit penjelasan secara lisan tentang Sultan Hasanuddin, bahwa Sultan Hasanuddin ialah raja dari Kerajaan Islam GowaTallo di Makassar, Sulawesi Selatan. Oleh Belanda, ia dijuluki ‘Ayam Jantan dari Timur’ karena kegigihan dan keberaniannya melawan Belanda. (Mengkomunikasikan) 13. Menyuruh beberapa siswa secara bergantian maju kedepan untuk bacaan yang berjudul ” Sultan Hasanuddin ” secara bergantian.	11. Melihat gambar yang ditunjukkan oleh guru dan menjawab pertanyaan secara lisan (Mengamati). 12. Mendengarkan penjelasan dari guru. (Mendengarkan) 13. Secara bergantian maju kedepan	50 menit
-------------	--	---	-----------------

	14. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang Sultan Hasanuddin. (Menanya) 15. Membagi siswa dalam 3 kelompok yang terdiri dari 13 orang. 16. Membagikan naskah drama yang akan diperankan oleh siswa. 17. Menyuruh siswa membaca senyap teks “Sultan Hasanuddin”. Setelah siswa membaca senyap, guru meminta siswa untuk memerankan drama. (Mengamati) 18. Membagikan alat-alat untuk memerankan drama.	14. Menjawab pertanyaan guru tentang Sultan Hasanuddin. (Menjawab) 15. Bergabung bersama kelompok masing – masing. 16. Menerima naskah drama. 17. Membaca senyap teks Sultan Hasanuddin. 18. Menerima alat-alat untuk memerankan drama	
--	--	--	--

	19. Meminta siswa untuk menampilkan drama di depan kelas. 20. Melakukan penilaian terhadap kelompok dan mengumumkan kelompok yang menang. 21. Kemudian membagikan angket yang akan dijawab oleh siswa 22. Memberikan waktu 5 menit untuk siswa menjawab angket. 23. Meminta siswa untuk mengumpulkan angket	19. Maju ke depan secara bergiliran untuk memerankan drama (<i>Mencoba</i>). 20. Menyimak guru. 21. Menerima angket yang dibagikan oleh guru. 22. Menjawab pertanyaan angket secara individu. 23. Mengumpulkan angket ke depan	
Penutup	24. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar. 25. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 26. Memberi kesempatan kepada	24. Menyimpulkan materi pembelajaran. 25. Menjawab pertanyaan guru. 26. Menyampaikan	10 menit

	siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.	pendapatnya secara lisan.	
	27. Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) dan memberikan salam.	27. Membaca do'a bersama penutup pelajaran. Dan Siswa menjawab salam guru.	

c. Observasi

Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung observasi atau pengamat pada siklus II terhadap pengamatan aktivitas guru masih diamati oleh guru kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh yakni Ibu Wardah Hanim, S.Pd.I selaku wali kelas IV-A, dan aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat yaitu Mira Utamy. Berdasarkan hasil observasi oleh pengamat pada siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh gambaran bahwa untuk pembelajaran dalam kelas sudah ada perbaikan dibandingkan dengan siklus I dengan Penggunaan model pembelajaran model *Role Playing*.

1) Aktivitas Guru pada Siklus II

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada RPP II secara ringkas disajikan dalam Tabel berikut:

Keterangan : 1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Tabel 4.11 : Lembar pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.				4
	2. Guru menyuruh siswa merapikan tempat duduk.				4
	3. Guru menanyakan kabar siswa.				4
	4. Guru mengajak siswa untuk berdo'a.				4
	5. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.				4
	6. Guru menjelaskan langkah-langkah model Role Playing.				4
	7. Guru menempelkan media gambar.				4
	8. Guru menjelaskan pengertian pahlawan.				4
	9. Guru memberikan penjelasan definisi pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.				4
	10. Guru meminta siswa mengamati gambar pahlawan.				4

KEGIATAN INTI	11. Guru mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa “apakah kalian pernah mendengar nama Sulthan Hasanuddin?.				4
	12. Guru memberikan penjelasan tentang Sulthan Hasanuddin.			3	
	13. Guru menyuruh beberapa siswa secara bergantian untuk maju kedepan membacakan teks bacaan tentang Sulthan Hasanuddin.				4
	14. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang teks bacaan Sulthan Hasanuddin.			3	
	15. Guru membagikan siswa dalam 3 kelompok yang terdiri dari 13 orang.				4
	16. Guru membagikan naskah drama kepada siswa.				4
	17. Guru meminta siswa untuk tampil di depan kelas dan melakukan drama sesuai naskah.				4
	18. Guru kemudian membagikan angket yang akan dijawab oleh siswa.				4
	19. Guru memberikan waktu 5 menit untuk siswa menjawab angket.			3	
	20. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan angket.				4

KEGIATAN PENUTUP	21. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar selama sehari.				4
	22. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.			3	
	23. Guru menutup pembelajaran hari ini dengan do'a penutup pembelajaran.				4
	24. Guru mengucapkan salam penutup.				4
Jumlah skor yang di peroleh		$\frac{92}{96} \times 100\%$			
Jumlah skor maksimal					
Kategori		Sangat Baik			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 4 Banda Aceh , 05 November 2019

$$\text{Persentase} = \frac{92}{96} \times 100\% = 95,8\%$$

Keterangan :

90% - 100% : Sangat Baik

80% - 90% : Baik

70% - 80% : Cukup Baik

60% - 70% : Kurang Baik

0% – 60% : Sangat Kurang Baik

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas kemampuan guru dalam mengajar pada siklus II mengalami peningkatan

pada setiap aspeknya, yaitu dalam kategori Sangat Baik dengan persentase nilai 95,8%

2) Aktivitas Siswa pada Siklus II

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

Tabel. 4.12 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dengan Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siklus II

	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL	1. Siswa menjawab salam.				4
	2. Siswa merapikan tempat duduk.			3	
	3. Siswa menjawab pertanyaan guru.				4
	4. Siswa berdo'a bersama.				4
	5. Siswa mendengarkan tema yang disampaikan guru.				4
	6. Siswa mendengarkan penjelasan guru.			3	
	7. Siswa memperhatikan kedepan.				4
	8. Siswa mendengarkan penjelasan guru.				4

	9. Siswa mendengarkan apersepsi.			3	
KEGIATAN INTI	10. Siswa melihat gambar yang ditunjukkan oleh guru.				4
	11. Siswa menjawab pertanyaan guru.				4
	12. Siswa mendengarkan penjelasan guru.				4
	13. Siswa membaca teks Sulthan Hasanuddin.				4
	14. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang teks bacaan Sulthan Hasanuddin.			3	
	15. Siswa bergabung bersama kelompok masing – masing.				4
	16. Siswa membaca teks naskah drama.				4
	17. Siswa maju ke depan secara bergiliran dan berkelompok				4
	18. Siswa menerima angket yang dibagikan oleh guru.				4
	19. Siswa menjawab pertanyaan angket secara individu.				4
	20. Siswa mengumpulkan angket ke				4

	depan.				
KEGIATAN PENUTUP	21. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran.				4
	22. Siswa menyampaikan pendapatnya secara lisan.			3	
	23. Siswa membaca do'a bersama penutup pelajaran.				4
	24. Siswa menjawab salam guru.			3	
Jumlah yang diperoleh		$\frac{90}{96} \times 100\%$			
Jumlah maksimal					
Kategori		Sangat Baik			

Sumber: Hasil Penelitian MIN 4 Banda Aceh, 05 November 2019

$$\text{Persentase} = \frac{90}{96} \times 100\% = 93,7\%$$

Keterangan :

90% - 100% : Sangat Baik

80% - 90% : Baik

70% - 80% : Cukup Baik

60% - 70% : Kurang Baik

0% – 60% : Sangat Kurang Baik

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan persentase nilai 93,7% termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Tabel 4.13 : Lembar Penilaian Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Kesiapan Siswa Dalam Menerima Pelajaran	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan	Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan	Perhatian siswa dalam pembelajaran	Ketekunan Siswa dalam mengerjakan soal latihan	Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan	Nilai
1.	S-1	4	4	3	3	4	4	22
2.	S-2	2	4	2	2	4	4	18
3.	S-3	4	3	4	4	4	1	21
4.	S-4	3	4	4	4	3	2	20
5.	S-5	4	3	3	4	3	1	21
6.	S-6	4	3	4	3	4	3	21
7.	S-7	4	4	2	2	2	2	16
8.	S-8	3	3	4	3	4	4	20
9.	S-9	2	2	3	2	3	2	15
10.	S-10	2	2	2	3	4	4	17
11.	S-11	3	2	3	4	4	4	20
12.	S-12	2	3	2	3	4	4	18
13.	S-13	1	2	2	4	3	4	16
14.	S-14	4	4	4	3	2	2	19
15.	S-15	2	3	3	4	2	2	16
16.	S-16	2	2	2	3	4	4	17
17.	S-17	3	3	3	2	2	1	15
18.	S-18	4	4	4	4	2	2	20

19.	S-19	2	2	2	2	3	4	15
20.	S-20	2	2	3	3	3	4	17
21.	S-21	4	4	3	3	3	4	21
22	S-22	3	3	3	4	3	3	19
23.	S-23	3	2	2	3	4	4	18
24.	S-24	4	4	3	3	2	1	17
25	S-25	3	3	3	4	1	2	16
26	S-26	4	3	3	2	3	2	17
27	S-27	4	3	4	4	2	4	21
28	S-28	2	2	2	2	3	4	15
29	S-29	4	4	3	3	2	1	17
30	S-30	4	4	3	3	4	1	19
31	S-31	4	4	3	3	2	1	17
32	S-32	3	3	2	3	4	4	20
33	S-33	4	4	4	4	2	1	19
34	S-34	4	4	4	4	3	4	23
35	S-35	3	3	4	4	4	3	21
Skor yang diperoleh								698
Kategori								Baik

Sumber: Hasil Penelitian MIN 4 Banda Aceh, 05 November 2019

Keterangan: 4 : Sangat Baik 3 : Baik

2 : Cukup 1 : Kurang

$$\text{Persentase} = \frac{698}{210} \times 100\% = 3,32\%$$

Keterangan :

3,51 - 4,00 : Sangat Baik

2.01 - 3,50 : Baik

1.51 – 2,00 : Cukup

1,00 - 1,50 : Kurang

Berdasarkan hasil penilaian minat siswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II nilai persentase yaitu 3,32% dengan kategori Baik. Dan dalam penilaian minat di siklus II terdapat peningkatan minat siswa dibandingkan pada siklus I Hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru tentang materi Perjuangan Para Pahlawan.

d. Refleksi

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

Tabel 4.15 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktifitas Guru	Guru sudah mampu dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran.	Pertemuan selanjutnya diaharpakn guru tetap mampu mengkondisikan kelas dengan

			baik sebelum kegiatan belajar berlangsung.
		Guru sudah sangat baik memberikan motivasi belajar kepada siswa.	Pertemuan selanjutnya diharapkan motivasi belajar siswa semakin meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat secara maksimal.
		Penyampaian tujuan pembelajaran sudah mulai membaik dan sesuai dengan RPP yang telah disusun.	Pertemuan selanjutnya diharapkan guru bisa menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik.
		Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.	Pada pertemuan selanjutnya diharapkan guru tetap memberikan penghargaan berupa tepuk tangan atau penghargaan lainnya kepada siswa agar mereka lebih antusias.

2.	Aktifitas Siswa	Siswa mulai aktif dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi.	Pada pertemuan selanjutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan.
		Siswa sudah mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Guru diharapkan akan terus memberikan sebuah penghargaan bagi yang dapat menyimpulkan materi sehingga siswa berupaya sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan materi.
3.	Minat Belajar siswa	Siswa terlihat sangat antusias dalam bermain peran, hal ini dapat dilihat sebagian besar siswa mulai memahami peran masing-masing dan mereka sudah bisa menguasai materi pelajaran IPS melalui seni bermain peran di kelas secara berkelompok.	Pertemuan selanjutnya siswa dituntun untuk lebih aktif baik dalam kelompok agar dapat memainkan peran sesuai karakter yang telah ditentukan dan mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam memainkan perannya dalam kelompok.

D. Pembahasan dan Analisis Hasil Penelitian

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

Penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa serta meningkatkan minat siswa. Data ini diperoleh dari aktivitas guru dan siswa serta dari tes minat belajar siswa dan lembar pengamatan keaktifan siswa. Hasil analisis data terhadap aktivitas guru dan siswa diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung telah memenuhi kriteria pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Guru

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 78,1% kategori Cukup baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95,8 kategori sangat baik.

Dengan demikian data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori sangat baik. Aktivitas guru dalam melaksanakan

pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan II.

2. Analisis Hasil Pengolahan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, dengan nilai 73,9% kategori cukup baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 93,7% kategori sangat baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di MIN 04 Banda Aceh Kelas IV selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

3. Analisis Minat Belajar Siswa

Untuk mengetahui minat siswa telah meningkat atau tidak maka dilakukan tes. Dari hasil tes pada siklus I mendapat perolehan nilai 2,69% dengan kategori Cukup sedangkan pada siklus II mendapat 3,32% dengan kategori Baik. Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan. Hal ini bermakna pada siklus ini proses peningkatan minat siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori Baik. Baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat siswa kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* adalah Tuntas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV-A MIN 4 Banda Aceh dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 39 siswa, maka dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori baik selama proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan RPP yang telah disusun. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 78,1% kategori Cukup Baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai 95,8 kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan, dengan nilai 73,9% kategori cukup baik pada siklus I, sedangkan pada siklus II dengan nilai 93,7% kategori Sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa di MIN 04 Banda Aceh Kelas IV selama pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berlangsung dengan sangat baik dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.
3. Minat siswa kelas IV-a MIN Banda Aceh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* meningkat. Dari hasil tes

pada siklus dengan nilai 2,69% kategori cukup sedangkan pada siklus II nilainya meningkat menjadi 3,32% kategori Baik. Jika dilihat pada siklus II siswa banyak mengalami peningkatan. Pada siklus ini proses peningkatan minat siswa sudah mencapai ketuntasan dengan kategori Baik, baik secara individual maupun kelompok.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa saran guna meningkatkan minat belajar pembelajaran khususnya di MIN 4 Banda Aceh sebagai berikut :

1. Saran bagi guru

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

2. Saran bagi sekolah

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

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

3. Saran bagi peneliti

Diharapkan untuk penelitian yang sejenis dengan menggunakan model *Role Playing* agar dapat dikembangkan dalam penggunaannya bagi proses pembelajaran IPS sehingga mampu mendorong siswa untuk mencapai nilai ketuntasan yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1989. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Amani
- Arikunto, Suharsimi. 1985. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Bina Aksara
- Dimyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fajar, Amrie. 2005. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harun. 2007. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Jumadi. 2009. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Ledug II Kecamatan Prigen Kabupaten Pasurua*. Malang: Universitas Malang.
- Kunandar. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Maksum, Hafidh. 2015. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah..* Banda Aceh
- Mulyasa, E. 2010. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Rahmah, Johar dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: FKIP Unsyiah,

- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sadirman, 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Prenada
- Sanjana, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media
- Santi. 2014. *Peningkatan Minat Belajar IPS Melalui Metode Quiz team Pada Siswa Sekolah Dasar : Universitas Jogjakarta*
- Shobirin. 2004. *Metode Penelitian Sosial*: Jakarta
- Siregar, Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2003. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Suprijono, Agus. 2001. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pustaka Amani
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tien Kartini. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Zaki Al Faud dan Zuraini, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang*, Diakses 16 Desember, hal (44-46), (Jurnal: Tunas Bangsa). Dari situs: Stkipgetsempena.ac.id



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-896/Ua.08/FTK/KP.07.6/01/2019

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

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

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

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

- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 11 Januari 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Irwandi, S.Pd.I., M.A. sebagai pembimbing pertama
2. Fakhru Rijal, S.Pd.I., M.A. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:

- Nama : Vidia Sauna
NIM : 150209080
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 Banda Aceh

- KEDUA : 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;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.



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 REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111

Telpon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020

E-mail: ftk.uin@ar-raniry.ac.id

Laman: ftk.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-15250/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2019

Banda Aceh, 18 Oktober 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Min 4 Banda Aceh

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	: VIDIA SAUNA
N I M	: 150209080
Prodi / Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: IX
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
A l a m a t	: Jl. Angsa Desa Batoh Banda Aceh

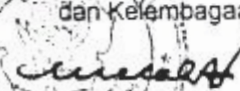
Untuk mengumpulkan data pada:

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 untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 4 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





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. 225/MI. 01.07.04/PP.00.1/10/2019
Hal : Telah Selesai Melakukan Pengumpulan Data

Banda Aceh, 19 November 2019

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-15250/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2019 tanggal 18 Oktober 2019 perihal Melakukan pengumpulan Data, maka bersama ini Kepala MIN 4 Kota Banda Aceh, menerangkan bahwa :

Nama : VIDIA SAUNA
NIM : 150209080
Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam

Yang tersebut namanya diatas telah mengadakan penelitian pada MIN 4 Kota Banda Aceh, 30 Oktober 2019 sampai 5 November 2019, dengan judul Skripsi "Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV MIN 4 Banda Aceh."

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

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Mulyen Musady, S.Pd.I
197604102006012003

ANGKET UNTUK SISWA

NAMA :

KELAS :

Petunjuk

- 1) Mulailah dengan membaca bismillah.
- 2) Tulislah nama dan kelas pada tempat yang sudah di sediakan.
- 3) Mulailah mengerjakan angket secara pribadi dan tidak dibolehkan untuk mencontek jawaban teman
- 4) Cukup mencontreng (√) kolom ya atau tidak untuk jawaban yang sudah disediakan oleh guru

Pertanyaan untuk siswa

No.	Pertanyaan	kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1	Apakah kamu tertarik dengan tema pahlawanku jika dipelajari dengan cara bermain drama ?				
2	Apakah kamu dapat mengenal arti pahlawan, setelah bermain drama ?				
3	Apakah kamu bisa menjelaskan kembali kesimpulan dari materi yang telah dipelajari setelah bermain peran ?				
4	Apakah kamu senang bermain peran tentang perjuangan Sultan Hasanuddin melawan pasukan VOC / Belanda ?				
5	Apakah kamu suka belajar pelajaran IPS dengan bermain peran ?				
6	Apakah kamu dapat mengerti bagaimana perjuangan Sultan Hassanuddin dalam melawan Belanda jika dipraktekkan melalui bermain peran ?				
7	Apakah kamu dapat memainkan peranmu dengan baik ?				

8	Apakah menurutmu temanmu dapat memainkan perannya dengan baik ?				
9	Apakah kamu bersemangat saat memainkan peranmu di kelas ?				
10	Apakah kamu bisa memahami apa inti dari materi yang sudah disampaikan oleh guru melalui bermain peran ?				



SELAMAT MENGERJAKAN

Teks Bacaan

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja



Gambar Raja Purnawarman

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak. Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.



Gambar Kerajaan Tarumanegara



Gambar Prasasti Ciareteun

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan barat dan utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, barulah keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera. Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciareteun.

Pada tahun 403 Masehi, Sang Purnawarman melancarkan perang terhadap bajak laut, yang merajalela di perairan barat dan utara. Pembersihan terhadap kaum perompak ini, dimulai ketika seorang menteri kerajaan Taruma bersama 7 orang pengiringnya, ditawan kemudian dibunuh oleh perompak. Perang pertama dengan kaum perompak ini, terjadi di perairan Ujung Kulon. Angkatan Laut Tarumanegara, dipimpin langsung oleh Sang Purnawarman:

Puluhan kapal perang (armada laut) Tarumanegara, mengepung dua buah kapal perompak, di tengah laut. Dari 80 orang perompak, sebahagian terbunuh dalam perang. Sisanya, sebanyak 52 orang dapat ditawan. Seorang demi seorang; perompak yang ditawan itu, dibunuh dengan berbagai cara, dan semua mayatnya dibuang ke tengah laut. Demikian marahnya Sang Purnawarman terhadap kaum perompak. Sehingga, ia tidak pernah mengampuni seorang pun, di antara mereka.

Telah lama, perairan Pulau Jawa sebelah utara, barat dan timur, dikuasai kaum perompak. Jumlah mereka tidak terhitung dan tersebar di lautan. Semua kapal diganggu. Semua barang yang ada di dalamnya, dipinta atau dirampas. Banyak kapal perompak berkeliaran di perairan Jawa Barat. Tak ada yang berani memasuki atau melewati perairan ini, karena sepenuhnya telah dikuasai kaum perompak yang ganas dan kejam. Setelah Sang Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, barulah keadaan menjadi aman, dan penduduk Tarumanagara merasa senang. Perairan utara Pulau Jawa telah bersih dari gangguan perompak.



Teks Bermain Peran

Raja Purnawarman adalah raja yang bijaksana. Pada suatu hari Raja Purnawarman melihat banyak sekali rakyatnya yang mengeluh karena banyak perompak di dekat laut mereka. Perompak tersebut sangat jahat dan mereka sangat kejam. Mereka membunuh banyak rakyat kerajaan Tarumanegara. Mendengar hal ini Raja Purnawarman sangat marah dan menyiapkan pasukan untuk berperang melawan perompak

Dialog Drama Dimulai...

Perdana Menteri : Ampun Tuanku Raja, ijinkan hamba melapor?

Raja Purnawarman : Ada apa perdana menteri?

Perdana Menteri : Tuanku, banyak sekali perampok yang melintas di daerah laut kita. Mohon ijin Tuanku Raja untuk menghentikan mereka karena sudah banyak sekali rakyat kita yang sudah menjadi korban.

Raja Purnawarman : Baik, jika demikian kita akan menyiapkan pasukan untuk melawan perompak di laut.

Setelah menyiapkan pasukan, Raja mengumumkan akan berperang melawan perompak.

Raja Purnawarman : Wahai pasukanku, hari ini kita akan bersama sama melawan bajak laut. Siapkan kekuatan dan juga kuatkan tekad untuk melawan mereka. Semoga tuhan memberkati kita.

Lalu perlawanan pun terjadi antara perompak bajak laut dan pasukan Raja Purnawarman. Pada akhirnya pasukan Raja Purnawarman bisa menangkap para bajak laut yang jahat.

ANGKET UNTUK SISWA

NAMA :

KELAS :

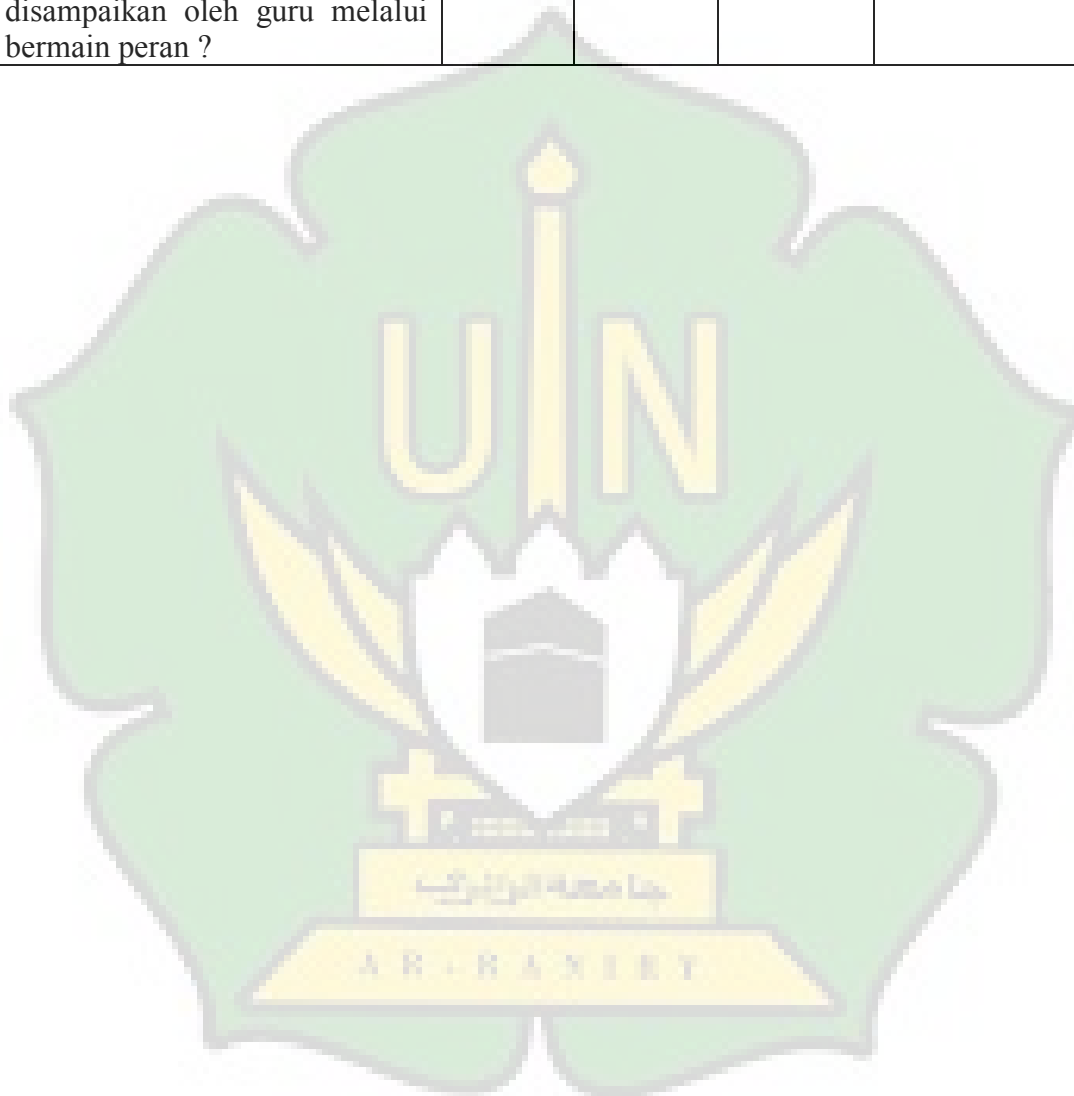
Petunjuk

- 1) Mulailah dengan membaca bismillah.
- 2) Tulislah nama dan kelas pada tempat yang sudah di sediakan.
- 3) Mulailah mengerjakan angket secara pribadi dan tidak dibolehkan untuk mencontek jawaban teman
- 4) Cukup mencontreng (√) kolom ya atau tidak untuk jawaban yang sudah disediakan oleh guru

Pertanyaan untuk siswa

No.	Pertanyaan	kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Baik Sekali (4)
1	Apakah kamu tertarik dengan tema pahlawanku jika dipelajari dengan cara bermain drama?				
2	Apakah kamu dapat mengenal arti pahlawan, setelah bermain drama ?				
3	Apakah kamu bisa menjelaskan kembali kesimpulan dari materi yang telah dipelajari setelah bermain peran ?				
4	Apakah kamu senang bermain peran tentang perjuangan Raja Purnawarman ?				
5	Apakah kamu suka belajar pelajaran IPS dengan bermain peran ?				
6	Apakah kamu dapat mengerti bagaimana perjuangan Raja Purnawarman dalam melawan perompak jika dipraktekkan melalui bermain peran ?				
7	Apakah kamu dapat memainkan peranmu dengan baik?				

8	Apakah menurutmu temanmu dapat memainkan perannya dengan baik ?				
9	Apakah kamu bersemangat saat memainkan peranmu di kelas?				
10	Apakah kamu bisa memahami apa inti dari materi yang sudah disampaikan oleh guru melalui bermain peran ?				



SELAMAT MENGERJAKAN

Teks Bacaan



Sultan Hasanuddin

Sultan Hasanuddin (lahir di Gowa, Sulawesi Selatan, 12 Januari 1631 – meninggal di Gowa, Sulawesi Selatan, 12 Juni 1670 pada umur 39 tahun) adalah Raja Gowa ke-16 dan pahlawan nasional Indonesia. Sultan Hasanuddin ialah raja dari Kerajaan Islam Gowa Tallo di Makassar, Sulawesi Selatan. Oleh Belanda, ia dijuluki ‘Ayam Jantan dari Timur’ karena kegigihan dan keberaniannya melawan Belanda. Ia membela kepentingan kerajaannya dan kepentingan rakyatnya dengan gigih. Ia berusaha menegakkan kedaulatan dan memperluas wilayah kerajaan. Ia berhadapan dengan Aru Palaka, Raja Bone yang dibantu oleh Belanda.

Sultan Hasanuddin dikenal arif dan bijaksana. Beliau merasa sedih karena harus bertempur melawan keluarga sendiri. Arung Palakka La Tenri Tatta to Erung sudah seperti saudara kandung sendiri. Sultan Hasanuddin mempertimbangkan bahwa pertumpahan darah di kalangan orang Makassar dan Bugis harus segera dihentikan. Sultan Hasanuddin berusaha menggabungkan kekuatan kerajaan-kerajaan kecil di sekitar kerajaannya untuk melawan Belanda.

Pada pertengahan abad ke-17, Kompeni Belanda (VOC) berusaha memonopoli perdagangan rempah-rempah di Maluku setelah berhasil mengadakan perhitungan dengan

orang-orang Spanyol dan Portugis. Kompeni Belanda memaksa orang-orang negeri menjual dengan harga yang ditetapkan oleh mereka, selain itu Kompeni menyuruh tebang pohon pala dan cengkeh di beberapa tempat, supaya rempah-rempah jangan terlalu banyak. Maka Sultan Hasanuddin menolak keras kehendak itu, sebab yang demikian adalah bertentangan dengan kehendak Allah katanya. Untuk itu Sultan Hasanuddin pernah mengucapkan kepada Kompeni "*marilah berniaga bersama-sama, mengadu untuk dengan serba kegiatan*". Tetapi Kompeni tidak mau, sebab dia telah melihat besarnya keuntungan di negeri ini, sedang Sultan Hasanuddin memandang bahwa cara yang demikian itu adalah kezaliman.

Pada tahun 1660, VOC Belanda menyerang Makassar, tetapi belum berhasil menundukkan Kerajaan Gowa. Tahun 1667, VOC Belanda di bawah pimpinan Cornelis Speelman beserta sekutunya kembali menyerang Makassar.



Gambar Perjuangan pasukan Sultan Hasanuddin Melawan VOC



Gambar Sultan Hasanuddin memimpin pasukan



Gambar Sultan Hasanuddin pada perangko

Karena perjuangan dan jasa-jasanya, nama Sultan Hasanuddin diabadikan sebagai nama jalan dan universitas di Makassar, Sulawesi Selatan. Pemerintah bahkan menganugerahkan gelar Pahlawan Nasional kepada Sultan Hasanuddin. Setelah wafat, Sultan Hasanuddin dimakamkan di kompleks pemakaman raja-raja Gowa di Sulawesi Selatan. Kompleks pemakaman raja-raja merupakan peninggalan sejarah yang perlu dijaga kelestariannya. Kompleks pemakaman ini pun dijadikan objek pembelajaran sejarah bagi bangsa Indonesia.

Dialog Bermain Peran

Pada tahun 1660, Pasukan Sultan Hasanuddin bergerak melawan VOC / Belanda yang dipimpin oleh Cornelis Spellman. Seluruh rakyat dibawah pimpinan Sultan Hasanuddin bersama-sama saling bahu-membahu dalam menghadapi penjajah, mereka berjuang tanpa pamrih, dan tanpa kenal lelah demi cita-cita tanah air tercinta serta tumpah darah. Kebahagiaan mereka adalah merdeka dari penjajahan di atas bumi pertiwi. Satu demi satu pejuang Indonesia gugur di medan perang hanya untuk membela tanah air, mereka tidak pernah mengharap tanda jasa.

(Pertemuan Cornelis dan pasukan Belanda)

Cornelis Spellman : “pasukan....” (dengan ekspresi marah dia bertanya kepada pasukannya).

Pasukan I : “siap kapten...” (maju dengan perasaan gugup).

Cornelis Spellman : “bagaimana keadaan pasukan kita, sudah siap apa belum? Kita harus melawan pasukan Sultan hasanuddin, yang sudah mengacaukan perdagangan rempah – rempah kita. Kita dirugikan!!!!.”

Kapten Donald : “lapor kapten pasukan sudah siap....”!!

Cornelis Spelpmnan : “Baik. Saya akan berbicara dengan Kapten James....”

Kapten James : “yes sir....” (sambil memberi hormat).

Cornelis Spelman : “bagaimana strategi kita untuk menghancurkan pasukan Sultan Hasanuddin?”

Kapten James : “pasukan sudah siap kapten, tinggal menunggu perintah!!!”

Cornelis Spelman : “sekarang kita berangkat menghadapi para pribumi .”

Kapten James : “siap kapten....”

Cornelis Spelman : “pasukan majuuuu.....!” (dengan di iringi genderang perang yang mereka bawa, sekutu berangkat menuju medan perang)

(semua pemain masuk).

Babak II

Suara dentuman peluru-peluru dan bom sekutu, asap bom menyebar kemana-mana. Para Pasukan perang yang dipimpin oleh Sultan Hasanuddin terus maju tak gentar dengan para penjajah, seruan panjang para pejuang tuk memperoleh kemerdekaan semakin kuat membasahi setiap keringat yang keluar. Tiap tetes darah yang mereka tumpahkan demi menggapai kemerdekaan yang sejati.

(Di ujung jalan markas Belanda, pasukan Sultan Hasanuddin mengendap menunggu penyerangan)

Sultan Hasanuddin : “Prajurit Narto, siapkan senjata!! Nanti ketika tepat lonceng berbunyi jam 01.00 kita mulai penyerangan.

Narto : Siap Sultan !”

(Narto bergegas pergi dan membisiki pasukan untuk bersiap-siap. Suasana sepi mencekam..hati semua berdebar-debar menunggu lonceng berbunyi. Dan tiba-tiba.... Lonceng berbunyi...Teng...teng...teng...!!!)

Sultan Hasanuddin : “Serbu.....!!! Allaahhuakbar..... Allaahhuakbar.....!!”

(Terjadi pertempuran sengit, tembak-menembak, didalam markas panik dan alarm dibunyikan)

Sultan Hasanuddin : “Maju...Prajurit!! tembak 3 penjaga di menara..dan kuasai pintu gerbang!!

Prajurit I : “Siap Kapten!”

(Baku tembak terjadi sekitar 2 jam, korban sudah mulai banyak berjatuhan)

Sultan Hasanuddin : “Prajurit, jemput pasukan ! Supaya menyerang dari kiri, dan pasukan dibelakang lakukan penyerangan!”

Prajurit II : “Siap Kapten”

(Baku tembak masih berlangsung, keadaan makin memanas sampai menjelang subuh)

(Pertempuran terus berlangsung dan tiba-tiba)

Sultan Hasanudiin : “Aduh....!! .” ya Allah.....

Prajurit III : “Cepat bawa Sultan dan urus lukanya!!” Sultan tertembak...

Sultan Hasanudin : “Prajurit, komando suruh pegang Kapten Amir , jangan

hiraukan aku, maju terus!!”

Prajurit III : “Panggil Nona Surti!! Sultan tertembak dan pasukan dikomandokan
Kapten Amir !”

(Baku tembak terus terjadi, banyak mayat tubuh penuh luka. Sultan Hasanuddin jatuh tergeletak.)

Surti : “Tolong Nanik, ambilkan kapas!!”

Nanik : “Ini Nona.”

Surti : “Tolong bersihkan lukanya!”

Nanik : “Nona, pendarahannya cukup banyak!!”

Sultan Hasanuddin : “Sudah, aku tak perlu ditolong.”

Surti : “Sultan harus kuat...!”

Sultan Hasanuddin : “Allahu rabbi....perjuangan ini penuh pengorbanan!”

Nanik : “Nona Surti, tubuh Sultan kejang-kejang!”

Sultan Hasanuddin : “Allahu, Akbarr. Merdeka!!”

(Sambil mengangkat tangan Sultan Hasanuddin menghembuskan nafas terakhirnya)

Nanik : “Sultan sudah meninggalkan kita untuk panggilan Bangsa dan Negara,
beliau mati syahid! membela kebenaran dan menumpas kemungkaran.”

Surti : “Merdekaa!!!”

(Hening dan pertunjukan selesai)

Akhirnya perlawanan mencapai puncaknya dengan mengobarkan semangat PERJUANGAN untuk mempertahankan kemenangan, di sisi lain suara lantang semangat kemerdekaan sedang bergemuruh MERDEKA....MERDEKA...!!! siapakah pengobar semangat itu? Dengan di iringi semangat yang di kobarkan dalam sanubari setiap pejuang dan akhirnya para penjajah berhasil di kalahkan dalam pertempuran tersebut.

Sekian

Dokumentasi Penelitian



Guru sedang menjelaskan pembelajaran



Guru sedang menjelaskan media bermain peran



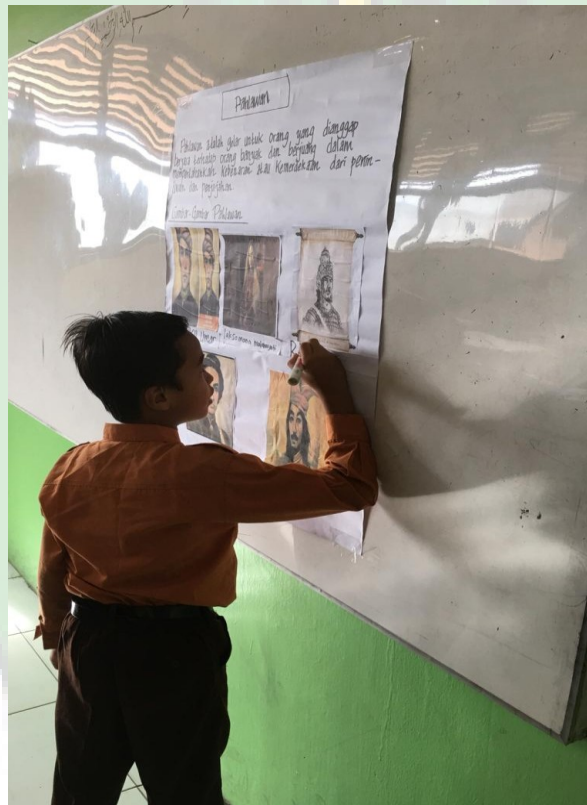
Guru sedang mendengarkan siswa membaca teks bacaan siswa membaca teks bacaan tentang raja purnawarman



Guru sedang membagikan lembar angket kepada siswa



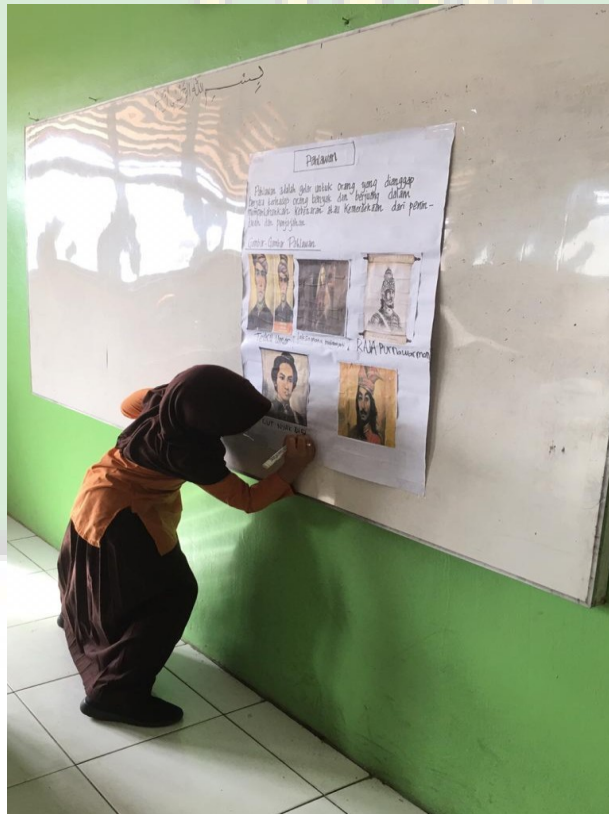
Siswa bersama-sama mengisi lembar angket



Siswa laki-laki sedang menjawab soal tentang gambar dipapan tulis



Foto penelitian dan siswa MIN 4 Banda Aceh



Siswa perempuan sedang asyik menjawab soal tentang gambar yang ada dipapan tulis



Siswa sedang membaca teks bacaan sulthan Hasanuddin



Guru sedang membagikan lembar angket



Seluruh siswa sedang mengerjakan angket siklus 2



Pameran teks drama tentang sulthan Hasanuddin