

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
MINAT DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK DI KELAS IV MIN 2 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

SAFDI BAINI
NIM. 160209113

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



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

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT
DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
DI KELAS IV MIN 2 ACEH SELATAN**

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 Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

SAFDI BAINI
NIM. 160209113

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,


Wati Oviانا, S.Pd. I., M.Pd
NIP. 198110182007102003

Pembimbing II,


Fanny Fajria, M.Pd

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP MINAT DAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV
MIN 2 ACEH SELATAN**

SKRIPSI

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

Pada Hari/ Tanggal : **Selasa, 14 Desember 2021**
10 Jumadil Awal 1443

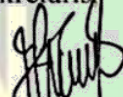
Tim Penguji

Ketua,



Wati Oviana, S.Pd.I, M.Pd.
NIP. 198110182007102003

Sekretaris



Sri Mutia, M.Pd.

Penguji I,



Hanny Fajria, M.Pd.

Penguji II,



Syahidan Nurdin, M.Pd
NIP. 198104282009101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry
Jember, Jember, Jawa Timur, Indonesia



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 01021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Safdi Baini
NIM : 160209113
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan metode pembelajaran Role Playing terhadap minat dan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV MIN 2 Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan, bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya 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, 22 November 2021

Yang Menyatakan,



ABSTRAK

Nama : Safdi Baini
NIM : 160209113
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan
Pembimbing I : Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.
Pembimbing II : Fanny Fajria M.Pd.
Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Minat Belajar dan Ketuntasan Belajar.

Rendahnya minat belajar serta berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa, karena metode pembelajaran belum bervariasi. Akibatnya, siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran tematik di sekolah, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru, yang menyebabkan banyaknya siswa tidak tuntas dalam pelajaran yaitu dengan nilai dibawah $KKM \geq 70$. Tujuan penelitian di MIN 2 Aceh Selatan adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, minat belajar siswa, dan ketuntasan belajar siswa dalam penerapan Metode *Role Playing* pada pembelajaran Tematik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 2 Aceh Selatan. Instrument penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, soal tes, dan angket. Hasil analisis observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 73,75% kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91,25% dengan kategori sangat baik. Hasil analisis aktivitas siswa pada siklus I yaitu 72,5% kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93,75% kategori sangat baik. Hasil analisis pada minat belajar di siklus I dengan nilai 60,3% kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 92,4% dengan kategori sangat tinggi. Kemudian hasil analisis pada ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 61,1% kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,3% kategori sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat dan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Tematik di kelas IV di MIN 2 Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan”**. Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW. beserta keluarga dan sahabat beliau sekalian. Suatu kebahagiaan bagi penulis dapan menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat, guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan skripsi dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Orang tua, Ayahanda dan Ibunda Tercinta, atas segala dukungan, kasih sayang, bimbingan dan Do'a yang tak henti-hentinya kepada penulis, serta keluarga besar yang telah banyak memberikan do'a maupun material serta motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dan Wakil Dekan di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan

Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah membantu penulis untuk mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

3. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku ketua Prodi dan Seluruh Staf beserta Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi selama ini.
4. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Fanny Fajria M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah membina dan memberikan arahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Kariman, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MIN 2 Aceh Selatan, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Serta wali kelas IV dan seluruh guru dan staf yang telah bersedia memberikan keterangan, informasi, dan data-data untuk keperluan penulisan skripsi ini.
7. Siswa siswi MIN 2 Aceh Selatan yang sangat antusias dengan kehadiran saya.

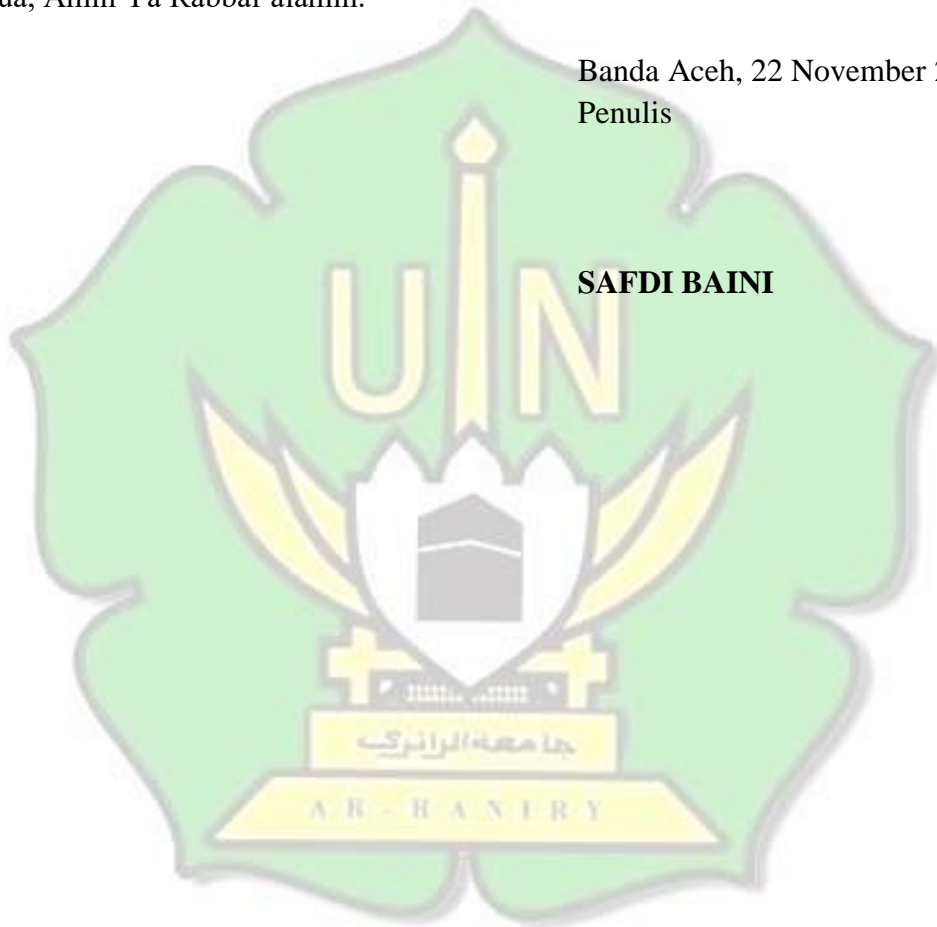
Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan. Oleh karena itu kritikan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis

harapkan untuk perbaikan pada masa yang akan datang. Akhirnya penulis mengucapkan banyak terima kasih terhadap pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia Nya kepada kita semua, Amin Ya Rabbal'alam.

Banda Aceh, 22 November 2021

Penulis

SAFDI BAINI



DAFTAR ISI

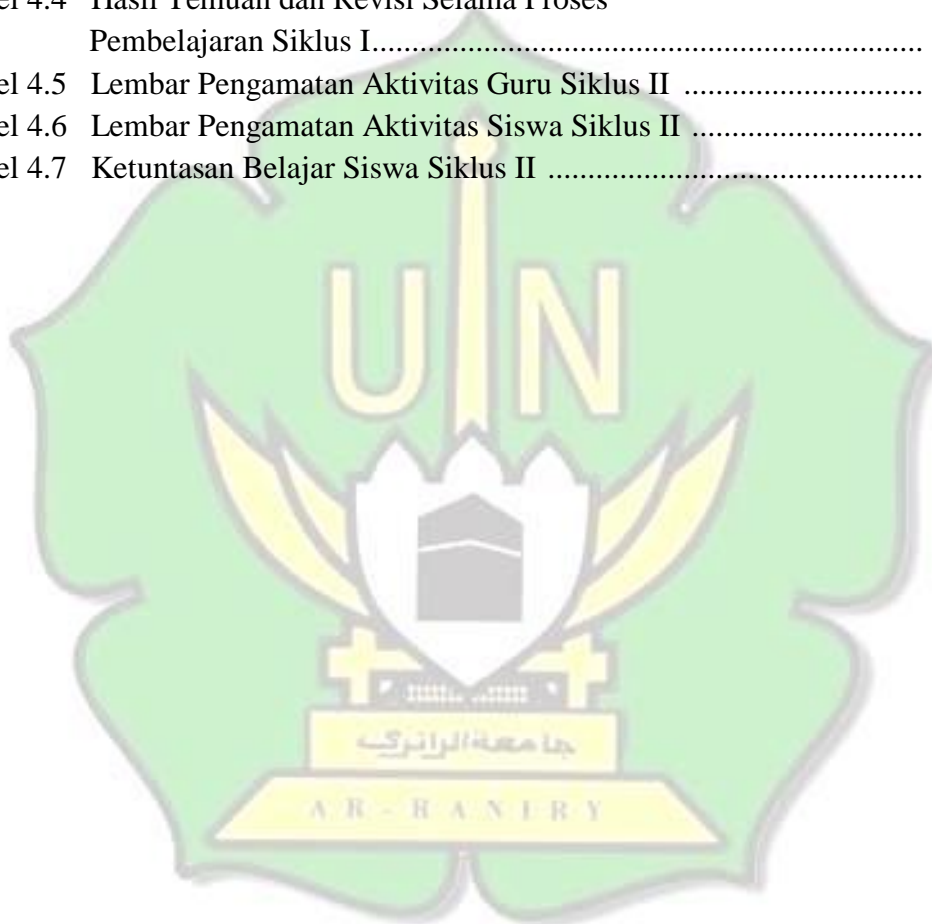
HALAMAN SAMPEL JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	12
2. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	13
3. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	14
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	15
B. Minat Belajar	16
1. Pengertian Minat Belajar	16
2. Fungsi Minat dalam Belajar	18
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	18
C. Ketuntasan Belajar Siswa	20
D. Pembelajaran Tematik	21
1. Landasan Pembelajaran Tematik	22
2. Kelebihan Pembelajaran Tematik	24
3. Kelemahan Pembelajaran Tematik	24
E. Materi Pembelajaran	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Prosedur Penelitian	31
C. Subjek Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data	37

G. Indikator Keberhasilan Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Penelitian	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP PENULIS	104



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	31
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Jawaban Angket	39
Tabel 3.3	Kriteria Keberhasilan Tindakan	40
Tabel 3.4	Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa	41
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Guru Siklus I	44
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Siswa Siklus I	46
Tabel 4.3	Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I	48
Tabel 4.4	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	49
Tabel 4.5	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	52
Tabel 4.6	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	54
Tabel 4.7	Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	56



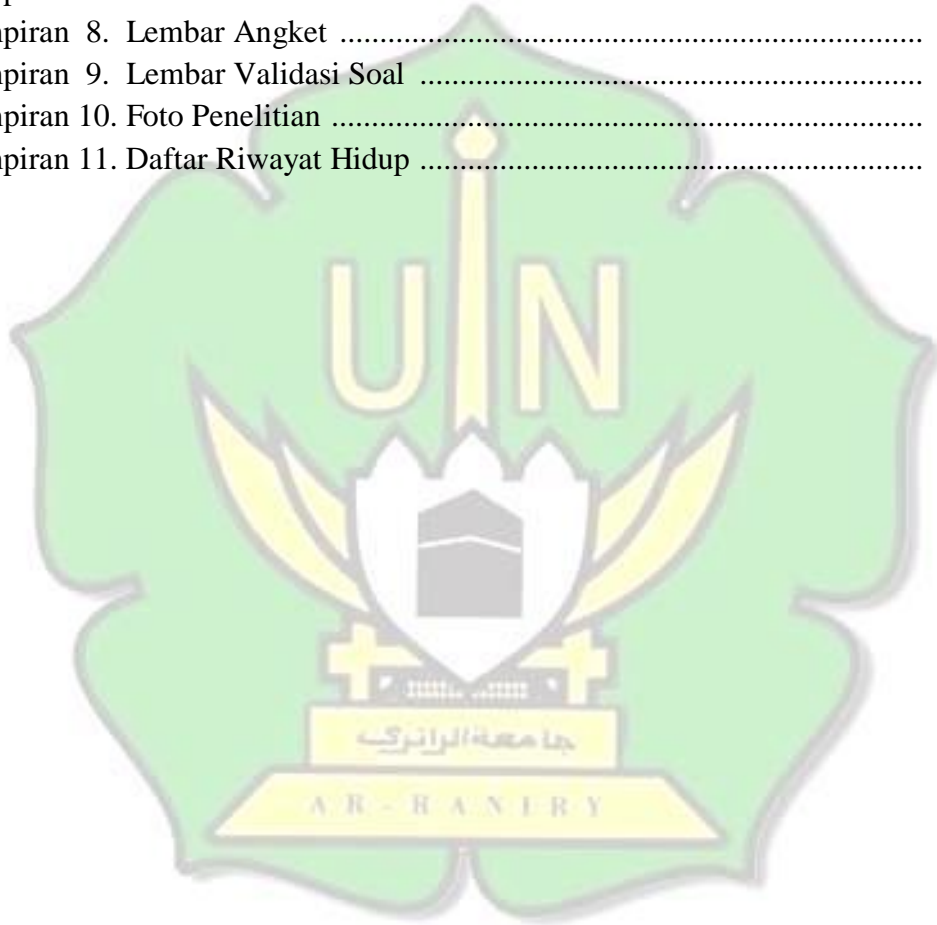
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Beberapa Contoh Jenis Tanaman Pangan	27
Gambar 3.1	Gambar Siklus Penelitian	31
Gambar 4.1	Nilai Rata-Rata Aktivitas Guru	59
Gambar 4.2	Nilai Akitivitas Siswa	60
Gambar 4.3	Nilai Hasil Minat Belajar Siswa	61
Gambar 4.4	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan	70
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Tarbiyah	71
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	72
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	73
Lampiran 5. Soal <i>Pre Test</i>	84
Lampiran 6. Soal <i>Post Test</i>	90
Lampiran 7. Kunci Jawaban <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i>	94
Lampiran 8. Lembar Angket	96
Lampiran 9. Lembar Validasi Soal	102
Lampiran 10. Foto Penelitian	103
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup	104



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses interaksi terjadi antara guru dengan siswa yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh, dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa.¹ Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang mengandung interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak hanya sekedar hubungan komunikasi antara siswa dan guru, tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran.² Oleh karena itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang kondusif. Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak untuk belajar sehingga dapat mencapai keberhasilan siswa dalam belajar, untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan semangat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, mereka membutuhkan suasana proses belajar yang baru dan lebih baik.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, guru juga mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung

¹Hamalik Oemar, *Proses belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 79

²Nuryani R, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005), h. 5

pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah salah satu situasi yang mendorong siswa terlibat aktif secara fisik dan mental siswa juga dituntut untuk menggunakan pemikiran yang kreatif, sehingga apa yang dipahami dan dikuasainya jadi lebih mantap dan dapat menjadi panduan yang menuntun tingkah lakunya.³

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses.⁴

Oleh karena itu, seorang guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran, karena peran guru sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran. dengan kemajuan teknologi saat ini telah menyediakan berbagai ragam alat bantu untuk meningkatkan efektifitas proses

³Rahmah Johar. *Pembelajaran Matematika SD*. (B.Aceh: Unsyiah dan IAIN Ar- Raniry, 2007), hal.2.

⁴Sumiati dan Asra, M. *Metode Pembelajaran*. (Bandung, 2009)

pembelajaran, posisi guru tidak dapat sepenuhnya tergantikan. Artinya guru merupakan hal penting bagi keberhasilan siswa.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di MIN 2 Aceh Selatan bahwa rendahnya minat belajar serta berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa di kelas IV MIN 2 Aceh Selatan karena metode pembelajaran belum bervariasi, akibatnya siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran Tematik di sekolah, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Berdasarkan fakta tersebut dapat dikatakan, proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional kurang efektif serta kurang mampu menarik minat belajar siswa, sehingga hal tersebut akan berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa. Metode pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada minat dan ketuntasan belajar pada pembelajaran Tematik.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu cara untuk mengatasinya diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih siswa tentang suatu topik atau situasi, dalam interaksi itu setiap siswa melakukan peran terbuka. Metode ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan isi pelajaran

yang dipelajari.⁵ Penggunaan metode pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberi nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode belajar sambil bermain diharapkan mampu membuat siswa merasa senang, serta tidak bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Roza Novita sebelumnya telah melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Tematik, dari hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan meningkat yaitu mencapai 84 dengan persentase ketuntasan 95.2% dapat dikategorikan sangat baik.⁶ A. Rahim, Risky Dwiprabowo juga pernah melakukan penelitian tentang penerapan metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ppkn di Sekolah Dasar. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari hasil tes sebelumnya 58,30 kemudian naik dengan nilai rata-rata 87,50. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan yaitu semua siswa atau 100% memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.⁷

Selanjutnya, Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana dan Ali Sudin pernah melakukan penelitian Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa setelah diterapkannya *Role Playing* pada pembelajaran tersebut. Maka siswa yang tuntas

⁵Ulfaira, Dkk, *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 3 (ISSN 2354-614X).

⁶Roza Novita. "Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Role Playing di Sekolah Dasar". *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, Vol. 1. 2014

⁷A. Rahim, Risky Dwiprabowo. "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No. 2. 2020

mencapai 92,31%.⁸ Hairul Anwar, Syahribulan, Muhammad Basri juga pernah melakukan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat tinggi 70,83%.⁹

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rika Amalia Putri, Kiky Chandra Silvia Anggraini dan Sherif Juniar Aryanto. Tentang pengaruh metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Mathlabul Huda Babat. Berdasarkan pembahasan hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada pembelajaran Tematik tema 8 subtema 1 dapat dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan metode *Role Playing (pre-test)* yaitu mendapat nilai rata-rata sebesar 53,20 sedangkan pada saat setelah menggunakan metode *Role Playing (post-test)* nilai rata-rata hasil belajar siswa naik menjadi 79,45. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan setelah menggunakan metode *Role Playing*.¹⁰

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*”**

⁸Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana dan Ali Sudin. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1. 2016

⁹Hairul Anwar, Syahribulan, Muhammad Basri. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V”. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 3. No. 2. 2018.

¹⁰Rika Amalia Putri, Kiky Chandra Silvia Anggraini dan Sherif Juniar Aryanto. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Mathlabul Huda Babat”. *Jurnal Keislaman*, Vol. 01, No. 01. 2020

Terhadap Minat Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan ?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan ?
3. Bagaimana ketuntasan belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran tematik di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui :

1. Aktivitas guru dan siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan
2. Minat belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan
3. Ketuntasan belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran tematik di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil dan manfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat mengetahui metode pembelajaran yang dapat meningkatkan system pembelajaran.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Untuk meningkatkan ketrampilan dalam memilih metode pembelajaran.
- d. Guru lebih mengetahui potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Untuk mengetahui seberapa besar minat dan ketuntasan belajar siswa dalam penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik.
- c. Meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa.
- d. Meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah

- a. Memberikan informasi tambahan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman pada siswa.

b. Mengenalkan pada kepala sekolah, bagaimana gambaran tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
- b. Mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar.
- c. Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti.

E. Definisi Operasional

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

1. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, penggunaan, dalam proses perihal mempraktekkan.¹¹ Adapun yang penulis maksud penerapan disini ialah proses dalam melaksanakan suatu kegiatan pada saat proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Tematik di kelas IV MIN 2 Aeh Selatan.

2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajar nilai-nilai dan memecahkan masalah, yang dihadapi

¹¹Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2012), h. 97

dalam hubungan sosial dengan orang di lingkungan sekolah maupun masyarakat, dalam pelaksanaannya siswa diberi peran serta mendiskusikannya di kelas.¹² Sedangkan metode *Role Playing* yang dimaksud oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang berupa permainan dengan cara bersandiwara atau memainkan peran yang dimainkan oleh siswa tersebut.

3. Minat

Minat adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar untuk sesuatu. Dalam hal ini, terdapat dua yang harus diperhatikan, yaitu Minat bawaan muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik kebutuhan maupun lingkungan, dan Minat yang muncul karena adanya pengaruh dari luar. Minat seseorang bisa berubah karena adanya pengaruh lingkungan dan kebutuhan. Dari bidang studi yang menarik minat seseorang akan dapat dipelajari dengan sebaik-baiknya. Sebaliknya, jika bidang studi yang tidak sesuai dengan minatnya, maka tidak tertarik baginya.¹³ Adapun minat yang dimaksud adalah minat yang ditunjukkan siswa setelah siswa belajar dalam penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV MIN 2 Aceh.

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 160.

¹³Eveline Siregar, dkk. *Teori Belajar dan Mengajar*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 176

4. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan Belajar terdiri dari dua kata yaitu “Ketuntasan” dan “Belajar”, yang mana setiap kata memiliki arti tersendiri. Ketuntasan yaitu suatu sistem yang mempersyaratkan kepada semua siswa untuk dapat menguasai Standar Kompetensi (SK) yang terdiri dari beberapa komponen Kompetensi Dasar (KD) sebagai tujuan pembelajaran secara tuntas. Sedangkan belajar merupakan proses seorang manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan menyelesaikan sesuatu.¹⁴ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah hasil yang diperoleh dan mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu siswa agar menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan menyelesaikan sesuatu dari hasil aktivitas belajar setelah penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV MIN 2 Aceh.

5. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena didalam pembelajaran tematik,

¹⁴Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), Cet IV, h. 13

¹⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Cet. V, h. 2

siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru Bersama siswa yang memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu pembelajaran tematik penting di terapkan di SD/MI karena pada umumnya siswa pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik). Perkembangan fisiknya tidak pernah bias dipisahkan dengan perkembangan mental, social dan emosional.¹⁶

Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran. yang digabung menjadi satu tema. agar siswa lebih mudah dalam pemahamannya, oleh guru bersama siswa yang memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. dengan cara menerapkan metode *Role Playing* salah satu metode yang cocok digunakan dalam pembelajaran tematik karena dalam metode ini siswa dapat mengekspresikan perasaan dan memainkan peran sesuai dengan tema yang sudah dipilih.

¹⁶Roza Novita. "Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Role Playing".*e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD* Volume 1, Tahun 2014, h. 1-2

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Pengertian metode *Role Playing* menurut Sudjana yaitu “suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata”.¹⁷ *Role Playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari: 1) mengambil peran (*Role-Taking*) yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, 2) membuat peran (*Role-Making*) yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, 3) tawar menawar peran (*Role-Negotiation*) yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.¹⁸

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang

¹⁷Sudjana. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2005), h. 134.

¹⁸Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 26.

menggemibirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Atau dengan kata lain *Role Playing* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

2. Kelebihan Metode *Role Playing*

Dalam proses pembelajaran, diharapkan para guru dan siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan-perasaan. Dengan bermain peran diharapkan siswa terampil atau menghadapi dan berperan dalam berbagai figuran khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Dalam metode *Role Playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif afektif atas dasar tokoh yang mereka perankan. Adapun kelebihan metode *Role Playing* adalah:

1. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.

5. Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi setiap siswa.

Melalui metode *Role Playing* yang dilakukan siswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan teman lainnya, dan keterampilan berfikir siswa lebih berkembang dengan menganalisis berbagai macam peristiwa yang dilakukan. Selain itu terciptanya kerja sama, partisipasi dan tanggung jawab siswa dalam kelompok berdampak pada kinerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk menampilkan yang terbaik. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan dari metode *Role Playing* yang dikemukakan oleh Mansyur, kelebihan metode *Role Playing* yaitu, dengan penerapan metode *Role Playing*, siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan di dramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif.¹⁹

3. Kelemahan Metode *RolePlaying*

Role Playing termasuk permainan pendidikan yang dapat dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, namun metode *Role Playing* ini mempunyai kelemahan, antara lain:

1. Sebagian siswa yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang kreatif.
2. Memerlukan waktu cukup banyak.

¹⁹Ismawati Alidha Nurhasanah, DKK. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahhluk Hidup Dengan Lingkungan".*Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, N. 1 (2016), h. 619

3. Kadang-kadang anak tidak mau mendramatisikan suatu adegan karena malu.
4. Seseorang tidak dapat mengambil kesimpulan apapun apabila pelaksanaan dramatisasi gagal.
5. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas dalam berekspresi²⁰

Penggunaan metode *Role Playing* terutama diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan :

- a. Memahami perasaan orang lain.
- b. Membagi pertanggungjawaban dan memikulnya.
- c. Menghargai pendapat orang lain.
- d. Mengambil keputusan dalam kelompok.
- e. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- f. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.²¹

4. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* memiliki beberapa langkah-langkah yang harus diterapkan dalam sebuah pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan, diantara langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang.

²⁰Rahmah Johar, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh : FKIP Unsyiah, 2006), h.128

²¹Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Keagamaan*, h. 72.

4. Memberikan 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. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi dan Penutup.²²

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang,²³ sedangkan Daryanto menjelaskan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.²⁴

Sedangkan menurut Djaali minat belajar adalah suatu kecenderungan dan keinginan siswa yang sangat besar terhadap sesuatu yang disertai dengan

²²Tukiran Taniradja, DKK. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.109

²³Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1995) h. 20

²⁴Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung; Yrama Widya, 2010), h. 38.

perasaan senang, tertarik, pemusatan perhatian, serta kecenderungan-kecenderungan yang lain yang mengarah pada suatu pilihan.²⁵

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri, seperti: keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan dalam berbagai kegiatan yang meliputi pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, dan ketertarikan seseorang siswa terhadap belajar ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, minat belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki seseorang.

Bentuk usaha untuk membangkitkan minat siswa pada pembelajaran adalah:

- a. Membandingkan adanya kebutuhan siswa sehingga siswa rela belajar tanpa adanya paksaan.
- b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa sehingga mudah menerima pelajaran.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.

²⁵ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) h. 60

- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.²⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti menggunakan metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang minat belajar siswa dan mengajak siswa turut serta dalam kegiatan proses belajar.

2. Fungsi Minat dalam Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pemerolehan pembelajaran siswa, diantaranya minat. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian belajar siswa dalam bidang studi tertentu.²⁷ Menurut M. Chabib Thoha dan Abdul Mukti, fungsi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- 3) Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang
- 4) Minat membawa kepuasan.²⁸

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam minat belajar seorang siswa menurut Syah ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1. Faktor Internal Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi

²⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 133.

²⁷Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hal, 136

²⁸M. Chabib Thoha. dkk, *PBM-PAI Di Sekolah*, (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 1998), hal. 109-110.

dua aspek yakni:

- a. Aspek fisiologis, yaitu Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.
 - b. Aspek psikologis, merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa dan motivasi siswa
2. Faktor eksternal siswa terdiri dari dua macam yakni factor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non social
- a. Lingkungan social terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas
 - b. Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, dan alat- alat belajar
3. Faktor pendekatan belajar belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.²⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor internal yaitu kondisi fisiologis dan psikologis siswa, faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa, baik lingkungan sosial maupun non-sosial serta faktor

²⁹Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), cet. 5, h. 135

pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi dalam proses mempelajari materi tertentu.

C. Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan belajar siswa merupakan tujuan dari proses belajar mengajar. Konsep ini secara ideal menagacu agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa atau disebut dengan “*Mastery Learning*” atau belajar tuntas, artinya penguasaan penuh.³⁰ Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan penuh, yaitu:

1. Bakat untuk mempelajari sesuatu,
2. Mutu pengajaran,
3. Kesanggupan untuk memahami pengajaran,
4. Ketekunan, dan
5. Waktu yang tersedia untuk belajar.³¹

Faktor-faktor tersebut harus mendapat perhatian khusus dari seorang guru ketika berlangsungnya proses belajar mengajar di dalam kelas agar dapat mencapai ketuntasan belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Belajar tuntas ini merupakan strategi pembelajaran yang di individualisasikan dengan menggunakan metode pendekatan kelompok. Dengan sistem belajar tuntas diharapkan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan agar tujuan instruksional yang akan dicapai dapat diperoleh secara optimal sehingga proses belajar lebih

³⁰Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta,2009), h.96.

³¹Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1982), h. 36.

efektif dan efisien.³²

Ketuntasan belajar atau daya serap merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal yang telah ditetapkan oleh guru yang bertujuan untuk pelaksanaan pembelajaran dari setiap satuan pelajaran. Ketuntasan belajar dapat dianalisis dari dua segi yaitu ketuntasan belajar pada siswa dan ketuntasan belajar pada materi pelajaran, keduanya dapat dianalisis secara perseorangan atau berkelompok siswa. Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan siswa. Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama pendidik, siswa, serta orang tua siswa. Oleh karena itu pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penilaian di sekolah berhak untuk mengetahuinya.³³

Seorang guru diharapkan mampu memperbaiki bahkan mengubah gaya mengajarnya bila ternyata gaya mengajarnya kurang dalam mendukung atau membantu siswa mencapai ketuntasan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan. Tidak kalah pentingnya guru harus memahami, bahwa setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian yang merupakan ciri-ciri khusus yang bersifat menonjol yang membedakan dirinya dengan orang lain.

D. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu.

³²Sukmadinata dan Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 56.

³³Juniarsih, *Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran PAI*, (Semarang: Jurnal Ilmiah PAI, 2011), h. 89.

Tema tersebut kemudian diulas dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik. Dengan pembelajaran tematik anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain.³⁴ Adapun pembelajaran tematik yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu. peneliti menggunakan metode *Role Playing* supaya anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan metode pembelajaran lain.

1. Landasan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai tiga landasan pokok yaitu: Landasan Filosofis, Landasan Psikologis, dan Landasan Yuridis. Agar terlihat jelas akan dipaparkan satu per satu dari tiga landasan tersebut.

a. Landasan Filosofis

Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanism. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman murid.³⁵

³⁴Abdul. Kadir dan Hanun Asroka, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2014), h. 18

³⁵Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokoh*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2010), h. 41

b. Landasan Psikologis

Psikologi berasal dari kata Yunani “psyche” yang artinya jiwa. Logos berarti ilmu pengetahuan. Jadi secara etimologi psikologi berarti : “ilmu yang mempelajari tentang jiwa, baik mengenai gejalanya, prosesnya maupun latar belakangnya”. ilmu psikologi adalah ilmu pengetahuan mengenai jiwa yang diperoleh secara sistematis dengan metode-metode ilmiah.³⁶

c. Landasan Yuridis,

Dalam implementasi pembelajaran tematik diperlukan payung hukum sebagai landasan yuridisnya. Payung hukum yuridis adalah legalitas penyelenggaraan pembelajaran tematik, dalam arti bahwa pembelajaran tematik dianggap sah bilamana telah mendapatkan legalitas formal. Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah. Landasan yuridis tersebut adalah:

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945, pasal 31 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak

Undang-Undang No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan anak. Pasal 9 menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh Pendidikan dan Pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat

³⁶ Nursa Fatri Nofriati, *Landasan Psikologis Pendidikan*, (2015)

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. Bab V Pasal 1-b menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan.

2. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Ada beberapa kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik ini yaitu:

- a. Dapat mengurangi overlapping antara berbagai mata pelajaran, Karena mata pelajaran disajikan dalam satu unit.
- b. Menghemat pelaksanaan pembelajaran tematik dilaksanakan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran.
- c. Anak didik mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir.
- d. Pembelajaran menjadi holistik dan menyuluruh akumulasi pengetahuan dan pengamalan anak didik tidak tersegmentasi pada disiplin ilmu atau pelajaran tertentu, sehingga anak didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang saling berkaitan antara satu sama lain³⁷

3. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik selain mempunyai kelebihan juga mengandung kelemahan. Kelemahan dalam pembelajaran tematik antara lain:

³⁷ Ibid, hal. 26

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- b. Persiapan harus dilakukan oleh guru lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan berbagai materi dalam beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan alat, bahan sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak.

Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yang memadukan antara berbagai mata pelajaran atau bidang studi dengan menggunakan tema tertentu. Tema tersebut kemudian diulas dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan, humaniora maupun agama, sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi anak didik. Tematik juga memiliki Landasan Filosofis, Psikologis, dan Landasan Yuridis agar peneliti lebih memahami lagi tentang pembelajaran tematik ini. Dan juga tematik memiliki kelebihan dan kelemahan supaya peneliti lebih mudah dalam melakukan pembelajaran.

E. Materi Pembelajaran

Adapun materi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran ini adalah tema 3 peduli terhadap makhluk hidup dengan subtema 1 yaitu tentang Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dengan salah satu materi yang akan dipelajari yaitu tentang menjaga kelestarian tanaman pangan.

Tanaman pangan yaitu semua model tanaman yang di dalamnya ada karbohidrat serta protein sebagai sumber daya manusia. Tanaman pangan bisa juga disebutkan sebagai harga honda forza tanaman paling utama yang dikonsumsi manusia sebagai makanan untuk berikan konsumsi daya untuk badan. Umumnya tanaman pangan yaitu tanaman yang tumbuh jangka waktu semusim. Tanaman pangan memiliki bermacam model diantaranya yaitu seperti berikut :

1. Serealia yaitu sekumpulan tanaman yang ditanam untuk dipanen serta digunakan bijinya atau sebagai sumber karbohidrat. Beberapa besar serealia termasuk juga dalam anggota suku padi-padian yang umum dikatakan sebagai serealia sejati. Tanaman serealia yang banyak dikonsumsi manusia diantaranya, padi, jagung, gandum, gandum durum, jelai, haver, serta gandum hitam.
2. Biji-bijian yaitu semua tanaman penghasil biji-bijian yang didalamnya terdapat karbohidrat serta protein. Tanaman biji-bijian yang kerap kita mengkonsumsi diantaranya seperti kedelai, kacang tanah serta kacang hijau.
3. Umbi-umbian Tanaman pangan setelah itu datang dari model umbi-umbian. Tanaman umbi-umbian yaitu tanaman yang ditanam untuk dipanen umbinya lantaran didalam umbi ada kandungan karbohidrat untuk sumber nutrisi untuk badan. Tanaman umbi-umbian yang umum digunakan manusia diantaranya seperti ubi kayu (singkong), ubi jalar (muntul), talas, wortel, kentang, ganyong dsb.

4. Model tanaman lainnya Terkecuali ketiga model tanaman pangan yang sudah di jelaskan di atas. Tanaman pangan juga nyatanya ada yang ada di luar ketiga model itu seperti sagu yang di ambil batangnya serta sukun yang disebut buah.³⁸



Ada beberapa contoh jenis tanaman pangan di Indonesia

1. Padi adalah tanaman pokok masyarakat Indonesia, manfaat tanaman padi yaitu : biji padi atau beras sebagai bahan makanan pokok, jerami padi sebagai pakan ternak, sekam padi dapat digunakan sebagai pupuk dan media tanam
2. Jagung adalah salah satu tanaman pangan penghasil karbohidrat yang terpenting di dunia. Manfaat tanaman jagung yaitu : baik untuk pencernaan, mencegah anemia, sumber energi
3. Kentang adalah tanaman dari suku Solanaceae yang memiliki umbi batang yang dapat dimakan. Manfaat tanaman kentang yaitu : melindungi organ jantung, mengatur kadar gula darah, dan baik untuk tulang.

³⁸Noeroel, *Pengertian Dan Jenis Tanaman Pangan, Ciri Morfologi Dan Standar Budidaya*, 31 July 2021 diakses pada tanggal 2 Agustus 2021 dari situs : <http://www.ainamulyana.info>.

Kita sebagai manusia wajib untuk menjaga kelestarian tanaman pangan, bagaimanakah cara kita menjaganya, menjaga kelestarian tanaman itu sangat penting agar keseimbangan ekosistem selalu terjaga. Ekosistem yang seimbang diperlukan untuk mempertahankan kehidupan manusia. Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi.³⁹ Tumbuhan dan Hewan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Peran Tumbuhan dan hewan tersebut yaitu : Sebagai sumber Pangan, Pakaian, Perumahan, dan Kesehatan. Maka dari itu kita manusia haru benar-benar menjaga serta melestarikan Hewan dan Tumbuhan dengan cara : Membuat undangn yang dapat melindungi kelestarian makhluk hidup, membuat cagar alam, menetapkan hutan lindung dan lain sebagainya. Pada suatu hari di sekolah saat jam istirahat siti dan teman-temannya menemui tukang kebun yang ada di sekolah mereka. Siti dan teman-temanya berencana ingin menanyakan pada tukang kebun cara merawat tanaman. Siti menghampiri tukang kebun yang bernama Pak Udin yang sedang merawat tanaman di halaman sekolah dan langsung menanyakan.

Siti : Selamat siang Pak Udin !

Pak Udin : Selamat siang, anak-anak ! Ada yang bisa saya bantu ?

Budi : Oh iya Pak Udin saya ingin menanyakan tentang cara merawat tanaman. Boleh kan Pak ?

³⁹Gramedia, blog. *Ekosistem: Pengertian, Komponen dan Macam*, diakses pada tanggal 2 Agustus 2021 dari situs: <https://www.gramedia.com/literasi/ekosistem>.

- Pak Udin** : Silahkan, tanyakan saja. Apa saja yang ingin kalian ketahui tentang merawat tanaman ?
- Edo** : Begini Pak Udin, tanaman apa saja yang memerlukan perawatan ?
- Pak Udin** : Menurut saya sih, semua tanaman memerlukan perawatan agar tumbuh dengan baik.
- Siti** : Kalau di sekolah ini siapa yang bertugas merawat tanaman Pak ?
- Pak Udin** : Tugas merawat tanaman merupakan tugas semua warga sekolah. Namun, sayalah yang bertanggungjawab merawat tanaman yang ada di sekolah ini.
- Budi** : Lalu mengapa tanaman perlu dirawat Pak ?
- Pak Udin** : Tanaman perlu dirawat agar dapat tumbuh dengan baik sehingga sekolah akan semakin indah.
- Edo** : Nah, kalau cara merawat
- Budi** : Lalu mengapa tanaman perlu dirawat Pak ? tanaman mawar bagaimana caranya Pak ?
- Pak Udin** : Agar tanaman mawar tumbuh dengan baik tentu perlu dipupuk dan disiram.
- Siti** : Lalu kapan tanaman sebaiknya dirawat Pak ?
- Pak Udin** : Tanaman sebaiknya dirawat setiap hari. Misalnya saja disiram agar tanaman tidak layu.
- Siti** : Wah terima kasih infomasinya Pak Udin. Kami jadi lebih tahu tentang cara merawat tanaman
- Pak Udin** : Sama-sama nak, saya juga senang membantu kalian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Ini menyelidiki kegiatan belajar dalam bentuk tindakan yang secara sadar dan dilakukan secara kolektif didalam kelas.⁴⁰ Penelitian ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya minat dan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik

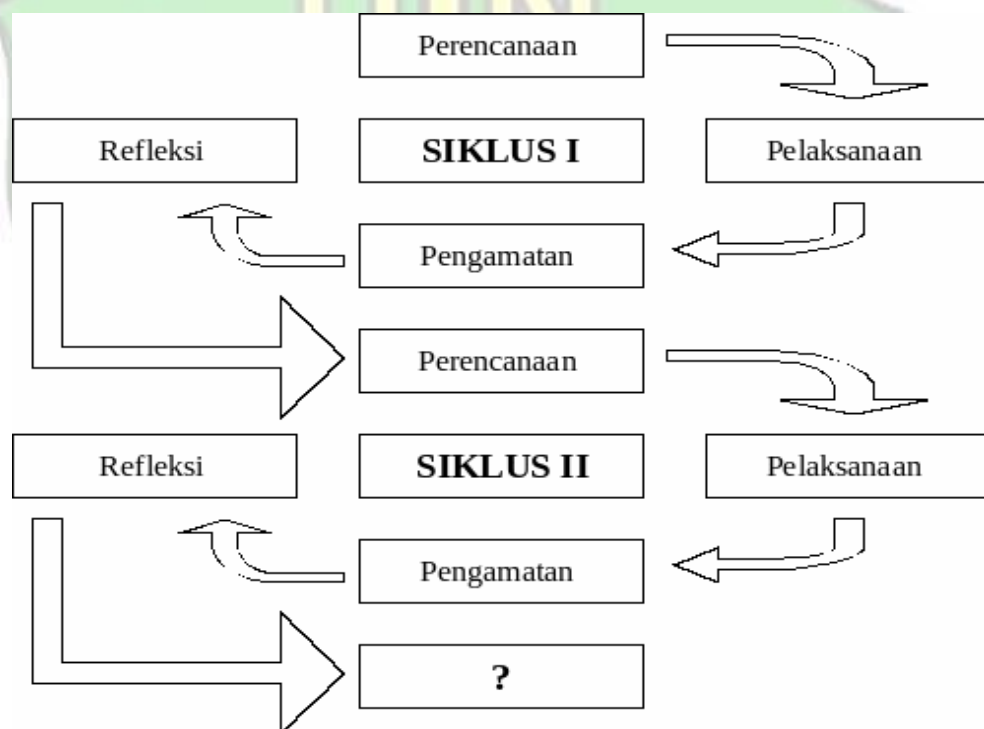
Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk merumuskan masalah atau memperbaiki situasi, dan kemudian mengamati dengan cermat pelaksanaanya untuk memahami tingkat keberhasilannya. Siklus atau putaran (PTK) adalah proses pembelajaran satu kali yang mengikuti rencana yang dibuat. Setelah dilaksanakan, (PTK) terdiri dari beberapa siklus, setiap siklus mencerminkan kondisi spesifik yang relavan dengan kedua aspek masalah minat dan ketuntasan belajar siswa yang diselediki.

⁴⁰Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas, (cet, X; Jakarta: Bumi Angkasa, 2011) h. 3*

B. Prosedur Penelitian

Penelitian melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dalam kelas terhadap proses belajar guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Film dengan melalui II siklus. Dan jika setelah II siklus siswa tidak mencapai hasil seperti yang diharapkan, maka hasil belajar siswa dapat dilanjutkan pada siklus selanjutnya sampai meningkat. Apabila pembelajaran tersebut mencapai peningkatan kriteria yang diharapkan, maka tindakan tersebut dinyatakan berhasil. seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:

3.1 Gambar Siklus penelitian tindakan kelas (PTK)



Langkah-langkah atau persiapan yang dilakukan. Ini juga merupakan faktor kunci dalam melakukan penelitian tindakan dikelas.

1. Perencanaan

Perencanaan untuk setiap siklus terdiri dari perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan tidak hanya mencakup tujuan dan kemampuan yang ingin dicapai. Tetapi lebih ditekankan pada perlakuan, terutama oleh guru pada proses pembelajaran. Dengan kata lain, perencanaan yang dibuat adalah proses pembelajaran.

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik.

Tahapan penyusunan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Tentukan bahan
- b. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Menyiapkan soal pre-test dan post-test.
- d. Membuat lembar kerja siswa (LKS).
- e. Membuat Angket.
- f. Membuat media pembelajaran.
- g. Menyediakan media pembelajaran.
- h. Membuat instrumen yang digunakan pada siklus PTK.
- i. Membuat alat penilaian pembelajaran.
- j. Membuat peralatan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama setiap siklus tindakan.

2. Melaksanakan Tindakan

Melaksanakan tindakan perlakuan yang dilakukan guru secara terencana. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan ini oleh guru adalah perlakuan yang

dilakukan sesuai dengan rencana, dan tindakan tersebut adalah perlakuan yang dilakukan oleh guru sesuai dengan focus masalah.⁴¹

Dan diterapkan media yang telah disiapkan sebelumnya tindakan yang dilakukan pada tahap ini adalah datang ke sekolah untuk mengamati keadaan dilapangan, terutama dengan mengamati proses belajar mengajar guru kelas IV. Langkah pertama adalah melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Setelah melakukan pre-test peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan soal pre-test kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pembelajaran.
 - b. Menerapkan RPP yang telah dirancang.
 - c. Menggunakan media pembelajaran.
 - d. Membagikan lembar kerja siswa (LKS).
 - e. Menggunakan instrument peniaian yang disediakan.
 - f. Melakukan penelitian pembelajaran.
 - g. Memberikan post-test kepada siswa.
3. Pengamatan

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran antara peneliti dan siswa.

Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan guru dan siswa saat belajar dari siklus I sampai siklus II. Dalam hal ini, diamati oleh guru sejarah kebudayaan Islam.

⁴¹Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, Cet 1 (Jakarta;2009) h. 76-79

4. Refleksi

Refleksi langkah selanjutnya adalah melihat dibelakang. Langkah ini merupakan sarana untuk menilai kembali tindakan yang diambil pada topik. Penelitian yang dicakup oleh lembar observasi. Dalam hal ini peneliti dan observasi saling berdiskusi untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Aceh Selatan bertempat di desa Tengah Peulumat Kecamatan Labuhanhaji Timur. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 18 orang, peneliti mengambil MIN 2 Aceh Selatan sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan masih rendahnya minat belajar siswa dan masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Tematik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena data yang terkumpul digunakan untuk memperoleh data pada saat melakukan penelitian, penulis melakukan kegiatan pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kegiatan belajar mengajar selama proses penelitian. Lembar observasi untuk dua pengamatan, yaitu guru wali kelas IV dan teman sejawat. Kedua pengamat ditujukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa,

kemudian menuliskan hasil pengamatannya dengan cara mengisi tanda ceklis pada kolom yang tersedia sesuai dengan aktivitas yang sedang diamati. Adapun tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing*

2. Angket

Teknik pengumpulan data dengan menyerahkan daftar pernyataan untuk diisi oleh responden.⁴² Angket diberikan kepada siswa untuk mendapatkan respon dari siswa dalam bentuk pernyataan untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran tematik setelah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing* di kelas IV MIN 2 Aceh Selatan.

3. Tes

Tes adalah sejumlah soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur perilaku atau kinerjanya. Tes juga diartikan sebagai seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.⁴³ Tes ini merupakan alat penelitian untuk mengukur perilaku dan kinerja individu. Tes digunakan untuk mengukur kinerja, tes yang digunakan meliputi pre-test dan post-test. Tujuan tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran tematik sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *Role Playing*

⁴²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 177.

⁴³Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas...*h. 78.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada sebuah penelitian. Instrumen juga sebagai hasil dari sebuah perencanaan pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dasar dalam melaksanakan tindakan. Validitas Instrumen sering diartikan dengan kesahihan. Suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen bilamana mengukur objek yang seharusnya diukur dan sesuai dengan kriteria tertentu. Artinya ada kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran. Bilamana alat ukur tidak memiliki validitas yang dapat dipertanggung jawabkan, maka data yang masuk salah dan kesimpulan yang ditarik juga menjadi salah.⁴⁴ Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran terdiri dari indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur aktivitas guru dan siswa selama proses belajar berlangsung. Lembar observasi diisi sesuai dengan gambar yang diamati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati setiap kegiatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket dalam penelitian ini berupa lembar pernyataan yang terdiri dari 15 item yang berisi respon siswa pada penerapan metode

⁴⁴Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 138.

pembelajaran *Role Playing* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik. Lembar angket persiklus berupa sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju, yang akan diisi oleh siswa dengan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan. Instrumen angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa terhadap metode pembelajaran *Role Playing* yang mereka alami dan rasakan. Hasil dari angket ini akan dikalkulasi dan direkapitulasi untuk digunakan sebagai salah satu indikator menentukan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dikelas IV MIN 2 Aceh Selatan.

3. Tes

Tes ini terdiri dari 20 soal persiklus, berbentuk pilihan ganda. Instrumen tes ini digunakan untuk mengetahui bagaimana ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Tematik terhadap metode pembelajaran *Role Playing* yang telah dipelajari selama proses belajar mengajar. Hasil dari tes ini akan dikalkulasi dan direkapitulasi untuk digunakan sebagai salah satu indikator menentukan ketuntasan pembelajaran di kelas IV MIN 2 Aceh Selatan.

F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. analisis data adalah kegiatan untuk menyederhanakan data kuantitatif agar mudah dipahami. Hasil dari analisis data tersebut biasanya berupa data dalam tabel frekuensi dan tabel silang, baik yang disertai dengan perhitungan statistik

maupun tidak.⁴⁵ Analisis berguna untuk mengetahui perkembangan siswa dan mengetahui apakah ada peningkatan minat dan ketuntasan belajar siswa melalui penerapan metode *Role Playing*. Untuk mendeskripsikan data penelitian digunakan rumus sebagai berikut:

1. Analisis observasi aktivitas guru dan siswa

a. Aktivitas Guru

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

P = Angka persentase

F = skor yang di peroleh

N = Skor

100% = Bilangan tetap

b. Aktivitas siswa

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

P = Angka persentase

F = skor yang di peroleh

N = Skor

100% = Bilangan tetap

2. Analisis Minat Belajar Siswa

Data minat siswa diperoleh dari angket yang diedarkan kepada seluruh siswa setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuannya untuk

⁴⁵Bagong Suyanto dan Sutinah (ed), *Metode Penelitian Sosial*. (Jakarta: Kencana, 2007), h. 140

mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang, dorongan belajar serta kemudahan memahami pelajaran dan juga cara guru mengajar serta pendekatan pembelajaran yang digunakan. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi hitung

N = Skor

100% = Bilangan tetap.⁴⁶

Kemudian penentuan skornya menggunakan ketentuan kategori sebagai berikut:

SangatSetuju	SS	4
Setuju	S	3
TidakSetuju	TS	2
SangatTidakSetuju	STS	1

3.2 Tabel kriteria penialain jawaban angket

Kriteria keberhasilan tindakan menurut Hamzah B

Uno dapat dilihat sebagaiberikut:

⁴⁶T'anut Thoifh, *Statika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuanlitatif*, (Malang:Madani,2016)h.40

KRITERIAKEBERHASILAN	
0-20	Sangat lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Tinggi
81-100	Sanagt tinggi

3.3 Kriteria keberhasilan tindakan

3. Analisis Ketuntasan Belajar Siswa

Pada tahap ini, peneliti menganalisis apakah terjadi peningkatan atau penurunan ketuntasan belajar siswa setelah penerapan metode *Role Playing*. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan tingkat ketuntasan individu dan klasikal. Setiap siswa dinyatakan tuntas (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban $\geq 70\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam suatu kelas terdapat $\geq 80\%$ siswa tuntas.⁴⁷ Analisis Data

Ketuntasan Belajar Siswa dengan menggunakan rumus persentase berikut :

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

Keterangan :

P = Angka Persentase yang dicari

F = Skor yang di peroleh

⁴⁷Mulyana, Dedy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)

$N = \text{Skor}$

$100\% = \text{Bilangan Tetap}$

Kemudian penentuan skornya menggunakan ketentuan kategori sebagai berikut:

Tabel kategori kriteria evaluasi hasil observasi aktivitas guru dan siswa⁴⁸

No	Nilai%	KategoriPenilaian
1.	80-100	BaikSekali
2.	66-79	Baik
3.	56-65	Cukup
4.	40-55	Kurang
5.	30-39	Gagal

3.4 Tabel kriteria aktivitas guru dan siswa

G. Indikator Keberhasilan Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dianggap berhasil apabila 90% dari aktivitas guru dan siswa sudah terpenuhi.
2. Penelitian ini dianggap berhasil apabila secara individual 90% siswa mencapai KKM yaitu 75.3. Penelitian ini dianggap berhasil apabila nilai rata-rata kelas mencapai $\geq 80,00$

⁴⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta:RajaGrafindo Persada,2001) h.43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun deskripsi hasil penelitiannya diuraikan dalam setiap siklus sebagai berikut:

Adapun uraian pelaksanaan siklus I dan siklus II yang peneliti laksanakan adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Ada empat tahap yang akan dilakukan dalam siklus I yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Hal yang harus di persiapkan dalam ini adalah menetapkan materi yang akan diajarkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tertuju pada siklus. Peneliti harus menyusun berapa instrumen yang akan diberikan kepada siswa berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), soal tes (pre-test dan post-tes), serta angket minat belajar siswa. Beberapa instrumen tersebut dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini akan mengaju pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, dan kegiatan akhir (penutup). Kegiatan awal diawali dengan salam, kemudian guru membimbing peserta didik untuk berdoa dan mengabs siswa. Guru menjelaskan tujuan dan materi

yang akan di pelajari. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dan motivasi peserta siswa untuk belajar dengan memberikan pertanyaan dengan materi yang akan dipelajari.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Pada tahap ini guru bertanya kepada siswa tentang materi yang dipelajari hari ini, guru membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok dan guru menjelaskan dan mengidentifikasi materi hari yang di pelajari hari itu. Guru membagikan Lembar Kerja peserta Didik (LKPD) kemudian guru menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Guru bertanya pendapat siswa tentang media yang mereka amati dan guru meminta siswa untuk menjelaskannya, guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi agar bisa menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKPD, guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi setiap kelompok, kemudian guru melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang dilakukan siswa.

Kegiatan terakhir yaitu kegiatan akhir, guru memberikan evaluasi berupa soal yaitu post-test untuk mengetahui Ketuntasan belajar siswa dari tindakan pada siklus I, guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, melakukan refleksi, memberitahu materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, menyampaikan pesan moral, menutup pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Tahap pengamatan dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar siklus I berlangsung. Observasi dilakukan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, minat dan Ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan

metode pembelajaran *Role Playing*.

1) Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

Pada tahap observasi ini adalah pengamatan terhadap aktivitas guru dengan menggunakan lembar observasi yaitu berupa aktivitas guru yang diamati oleh Ibu Nurul Izzati S.Pd. hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1. hasil pengamatan Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru mengawal pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar.			√	
2.	Guru memerintahkan siswa untuk berdoa.		√		
3.	Guru mengecek kehadiran siswa.				√
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.		√		
5.	Guru melakukan Apersepsi, mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa seperti ditanya tentang makanan pokok yang mereka makan sehari-hari		√		
6.	Guru menjelaskan tentang materi dan mengidentifikasi materi cara menjaga kelestarian tanaman pangan		√		
7.	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan		√		
8.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit			√	
9.	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang			√	
10.	Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan				√

11.	Guru memberikan penguatan secara umum			√	
12.	Guru bertanya apakah siswa sudah mengerti tentang materi yang sudah di ajarkan guru.			√	
13.	Guru meminta kepada setiap kelompok untuk membuat hasil LKPD dengan kerjasama.			√	
14.	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya kelompok di depan kelas.			√	
15.	Guru melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa.			√	
16.	Guru memberikan soal pre test			√	
17.	Guru melakukan refleksi sebagai bahan masukan untuk perbaikan.				√
18.	Guru memberikan motivasi kepada siswa dan pesan-pesan moral.				√
19.	Guru Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya			√	
20.	Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama dan dipimpin salah seorang siswa.			√	
Jumlah skor nilai yang diperoleh				59	
Rata-rata				80	
Presentase (%) $= \frac{59}{80} \times 100\% = \dots$ 80 $= 73,75\%$				Baik	

Berdasarkan hasil observasi guru pada tabel 4.1 diatas membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada siklus I memperoleh nilai 73,75% dengan kategori baik. Proses pembelajaran pada siklus I masih banyak aspek yang harus diperbaiki karena peneliti belum bisa mengelola kelas dengan baik. Oleh

karena itu peneliti berusaha untuk meningkatkan proses pembelajaran pada siklus II.

2) Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat peneliti. Data aktivitas siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 4.2 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam.				√
2.	Siswa membaca doa bersama-sama.				√
3.	Siswa mengacungkan tangan pada saat absen.				√
4.	Siswa memperhatikan tujuan dan materi yang telah di Sampaikan oleh guru.		√		
5.	Siswa memperhatikan apersepsi dan menjawab Pertanyaan guru.		√		
6.	Siswa duduk memperhatikan guru		√		
7.	Siswa memperhatikan skenario yang akan dibuat guru			√	
8.	Siswa mempelajari skenario			√	
9.	Siswa duduk per kelompok				√
10.	Siswa maju kedepan melakokkan skenario		√		
11.	Siswa memperhatikan		√		
12.	Siswa menjawab pertanyaan guru			√	
13.	Siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya Mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru.				√
14.	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di			√	

	Depan kelas.				
15.	Siswa memperhatikan guru		√		
16.	Siswa menjawab soal pre test			√	
17.	Siswa melakukan refleksi			√	
18.	Siswa mendengarkan motivasi dari guruj		√		
19.	Siswa mendengarkan penyampaian guru			√	
20.	Siswa berdo'a			√	
Jumlah skor nilai yang diperoleh		58			
Rata-rata		80			
Presentase (%) $= \frac{58}{80} \times 100\% =$ $= 72,5\%$		Baik			

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dilihat pada tabel 4.2 diatas membuktikan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Film pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai 66,4 % dengan kategori baik. Oleh karena itu ada beberapa aspek yang harus diperbaiki yaitu: a. Siswa kurang tertib ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran; b. Siswa kurang tertib ketika guru mengapsepsi dan menjawab pertanyaan guru; c. Siswa kurang tertib ketika guru membagikan kelompok dan bahan ajar; d. sebagian besar siswa kurang memerhatikan guru ketika menjelaskan materi pertemuan selanjutnya.

3. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Ketuntasan belajar siswa pada siklus I dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

No	KodeSiswa	JenisTes		Keterangan
		Skor	KK M	
1	X1	80	75	Tuntas
2	X2	90	75	Tuntas
3	X3	70	75	TidakTuntas
4	X4	75	75	Tuntas
5	X5	80	75	Tuntas
6	X6	95	75	Tuntas
7	X7	90	75	Tuntas
8	X8	60	75	TidakTuntas
9	X9	80	75	Tuntas
10	X10	80	75	Tuntas
11	X11	90	75	Tuntas
12	X12	70	75	Tidak Tuntas
13	X13	70	75	TidakTuntas
14	A14	80	75	Tuntas
15	X15	90	75	Tuntas
16	X16	70	75	TidakTuntas
17	X17	60	75	TidakTuntas
18	X18	60	75	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil tes siklus I diatas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal adalah 61,1% (11 siswa).

Sedangkan 7 orang siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar, berdasarkan KKM yang ditetapkan di Madrasah ini yaitu 75.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan kelas siklus I selesai. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang sudah tercapai dan hal-hal yang belum tercapai dalam proses pembelajaran pada siklus I. Refleksi pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
Aktivitas Guru	Guru kurang menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari	Pada pertemuan selanjutnya, guru lebih rinci dalam menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari.
	Guru kurang tegas ketika memerintahkan siswa untuk berdoa	Pada pertemuan selanjutnya, guru lebih tegas lagi dalam mengontrol siswa ketika berdoa

	Guru kurang melakukan apersepsi Tanya jawab mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa	Pertemuan selanjutnya, guru terlebih dahulu menyiapkan apersepsi Tanya jawab kepada siswa pada pengalaman Awal siswa.
	Guru kurang bisa mengontrol siswa pada saat pembentukan kelompok	Agar ketika pembentukan kelompok teratur maka guru harus mempunyai icara contohnyadengancara berhitung 1 sampai 3dan memerintahkan siswa duduk berkelompok Sesuai urutan nomornya
	Guru kurang memberikan penguatan materi terhadap kesimpulan yang telah	Kedepannya ketika guru Masuk kelas diharapkan guru memberi penguatan

2. Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada siklus I. siklus II ini terdiri dari empat tahap yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Siklus II ini merupakan lanjutan dari siklus I. Hasil refleksi siklus I menjadi bahan perbaikan untuk siklus II. Sehingga penerapan metode pembelajaran *Role Playing* menjadi lebih efektif untuk meningkatkan minat dan ketuntasan belajar siswa kelas IV MIN 2 Aceh Selatan. Tahapan penelitian pada siklus ini sama dengan siklus I yaitu terdiri dari empat tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

b. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pada kegiatan pembelajaran ini yang dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan siklus I. pada siklus ini kegiatan pembelajarannya juga dibagi dalam tiga tahap yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan ini dan yang terakhir kegiatan penutup. Kegiatan-kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.

c. Observasi

Pengamatan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II ini menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa yang dilaksanakan oleh dua orang. Lembar aktivitas guru diamati oleh Ibu Nurul Izzati, S.Pd. dan lembar aktivitas siswa diamati oleh teman sejawat peneliti yaitu Febry Purnama. Dan data hasil observasi lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa dapat dilihat sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru Pada Siklus II

Adapun data kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* secara ringkas

dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru mengawal pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar.			√	
2.	Guru memerintahkan siswa untuk berdoa.				√
3.	Guru mengecek kehadiran siswa.				√
4.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.				√
5.	Guru melakukan Apersepsi, mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa seperti ditanya tentang makanan pokok yang mereka makan sehari-hari				√
6.	Guru menjelaskan tentang materi dan mengidentifikasi materi cara menjaga kelestarian tanaman pangan				√
7.	Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan				√
8.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit			√	
9.	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang			√	
10.	Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan				√
11.	Guru memberikan penguatan secara umum			√	
12.	Guru bertanya apakah siswa sudah mengerti tentang materi yang sudah diajarkan guru.			√	
13.	Guru meminta kepada setiap kelompok untuk membuat hasil LKPD dengan kerjasama.			√	

14.	Guru meminta siswa untuk mempresentasi hasil kerja kelompok di depan kelas.				√
15.	Guru melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa.				√
16.	Guru memberikan soal pre test				√
17.	Guru melakukan refleksi sebagai bahan masukan untuk perbaikan.				√
18.	Guru memberikan motivasi kepada siswa dan pesan-pesan moral.				√
19.	Guru Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya				√
20.	Guru menutup pelajaran dengan berdo'a bersama dan dipimpin salah seorang siswa.			√	
Jumlah skornilaiyangdiperoleh				73	
Rata-rata				80	
Presentase(%)		$= \frac{73}{80} \times 100\% = \dots$ $= 91,25\%$		Sangat baik	

Berdasarkan hasil pada tabel 4.5 diatas dapat dilihat aktivitas guru dalam proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memperoleh hasil 91,25% dengan kategori sangat baik. Maka hal ini disebabkan oleh guru telah memperbaiki dan meningkatkan aspek yang kurang pada pembelajaran sebelumnya yaitu pada pembelajaran siklus I.

2) Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Data pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Siswa menjawab salam.				√
2.	Siswa membaca do'a bersama-sama.				√
3.	Siswa menguncungkan tangan pada saat absen.				√
4.	Siswa memperhatikan tujuan dan materi yang telah di sampaikan oleh guru.				√
5.	Siswa memperhatikan apa sepi dan menjawab pertanyaan guru.			√	
6.	Siswa duduk memperhatikan guru				√
7.	Siswa memperhatikan skenario yang akan dibuat guru				√
8.	Siswa mempelajari skenario				√
9.	Siswa duduk per kelompok				√
10.	Siswa maju kedepan melakukan skenario				√
11.	Siswa memperhatikan				√
12.	Siswa menjawab pertanyaan guru			√	
13.	Siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh guru.				√
14.	Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.			√	
15.	Siswa memperhatikan guru				√
16.	Siswa menjawab soal pre test				√
17.	Siswa melakukan refleksi			√	
18.	Siswa mendengarkan motivasi dari guruj				√

19.	Siswa mendengarkan penyampaian guru			√	
20.	Siswa berdo'a				√
Jumlah skornilaiyangdiperoleh		75			
Rata-rata		80			
Presentase(%) $=\frac{75}{80}\times 100\%=$ $= 93,75\%$		Sangat Baik			

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diatas pada tabel 4.6 membuktikan bahwa aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memperoleh dengan hasil 93,75 % dengan kategori sangat baik.

Pada siklus II ini peneliti yang bertindak sebagai guru sudah mampu melaksanakan proses pembelajaran semaksimal mungkin sehingga dapat memperoleh hasil yang diharapkan.

3) Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada RPP II, kemudian guru memberikan post-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pembelajaran yang diikuti sebanyak 18 siswa. Skor tes hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Ketentuan Belajar Siswa Siklus II

No	KodeSiswa	JenisTes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	X1	100	75	Tuntas
2	X2	80	75	Tuntas
3	X3	90	75	Tuntas
4	X4	70	75	TidakTuntas
5	X5	60	75	TidakTuntas
6	X6	90	75	Tuntas
7	X7	100	75	Tuntas
8	X8	80	75	Tuntas
9	X9	95	75	Tuntas
10	X10	80	75	Tuntas
11	X11	90	75	Tuntas
12	X12	100	75	Tuntas
13	X13	80	75	Tuntas
14	X14	70	75	TidakTuntas
15	X15	80	75	Tuntas
16	X16	90	75	Tuntas
17	X17	80	75	Tuntas
18	X18	85	75	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas				15
Jumlah siswa seluruhnya				18
$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots$ $= \frac{15}{18} \times 100\%$ $= 83,3\%$				Sangat Baik

Berdasarkan hasil tes siklus II pada tabel 4.7 diatas diketahui ada sebanyak 15 siswa sudah mencapai ketuntasan secara klasikal dengan kaegori sangat baik, dan terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan siklus II. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah tindakan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran siklus II mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya disiklus

I. Hasil refleksi pada siklus II diperoleh dengan hasil berikut:

1. Guru tegas ketika memerintahkan siswa untuk berdoa
2. Guru sudah menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan dengan sangat baik
3. Guru sudah melakukan dengan baik apersepsi berupa Tanya jawab yang mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa
4. Guru sudah dengan baik ketika mengontrol siswa pada saat pembentukan kelompok berlangsung
5. Guru sudah melakukan dengan baik ketika memberikan refleksi
6. Guru sudah memberikan penguatan materi terhadap kesimpulan yang disampaikan siswa dengan baik
7. Siswa sudah aktif dan antusias ketika proses belajar mengajar berlangsung
8. Siswa sudah bisa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan dengan baik
9. Siswa sudah mulai aktif ketika bertanya dan menjawab pertanyaan ketika proses belajar mengajar berlangsung

10. Siswa sudah mampu menjawab soal post-test dan juga menyimpulkan materi dengan baik

11. Siswa sudah tidak rebut lagi dan mendengarkan penguatan dan refleksi materi yang disampaikan oleh guru dengan baik Berdasarkan hasil tes diatas diketahui bahwa 15 orang siswa sudah dinyatakan lulus dan hanya 3 orang saja yang belum tuntas. Selama kegiatan pembelajaran siswa sudah aktif kemudian nilainya juga sudah meningkat. Dan tingkat ketuntasan dalam kedua siklus pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Ketuntasan Belajar Siswa

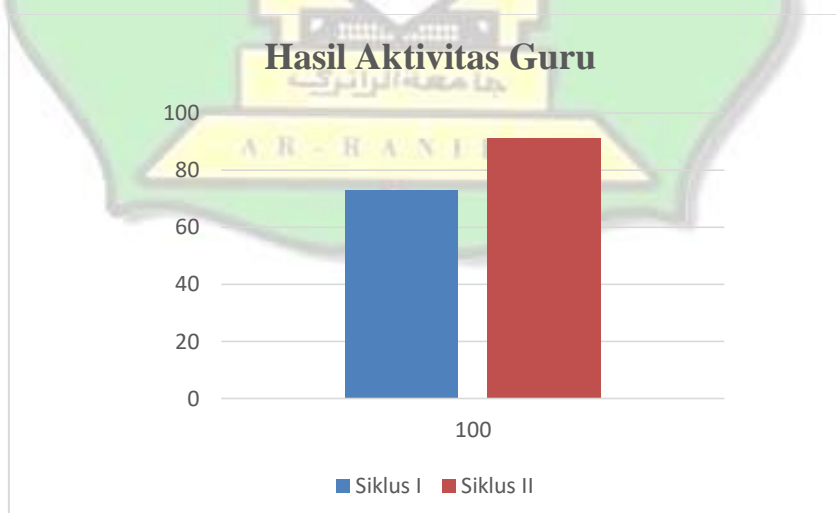
No	Ketuntasan	Frekuensi		Presentase	
		SiklusI	SikluaII	SiklusI	SiklusII
1	Tuntas	11	15	61,1 %	83,3%
2	Tidaktuntas	7	3	38,9 %	16,7%
	Jumlah	18	18	100	100

Berdasarkan hasil refleksi yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari pada siklus I. Pada siklus II ini semua kegiatan yang telah dilaksanakan pada tahap perencanaan sudah berjalan dengan baik. Hasil belajar juga meningkat menjadi sangat baik. Dengan demikian, indikator keberhasilan sudah tercapai dan tidak perlu dilaksanakan lagi ke siklus selanjutnya.

B. Pembahasan Penelitian

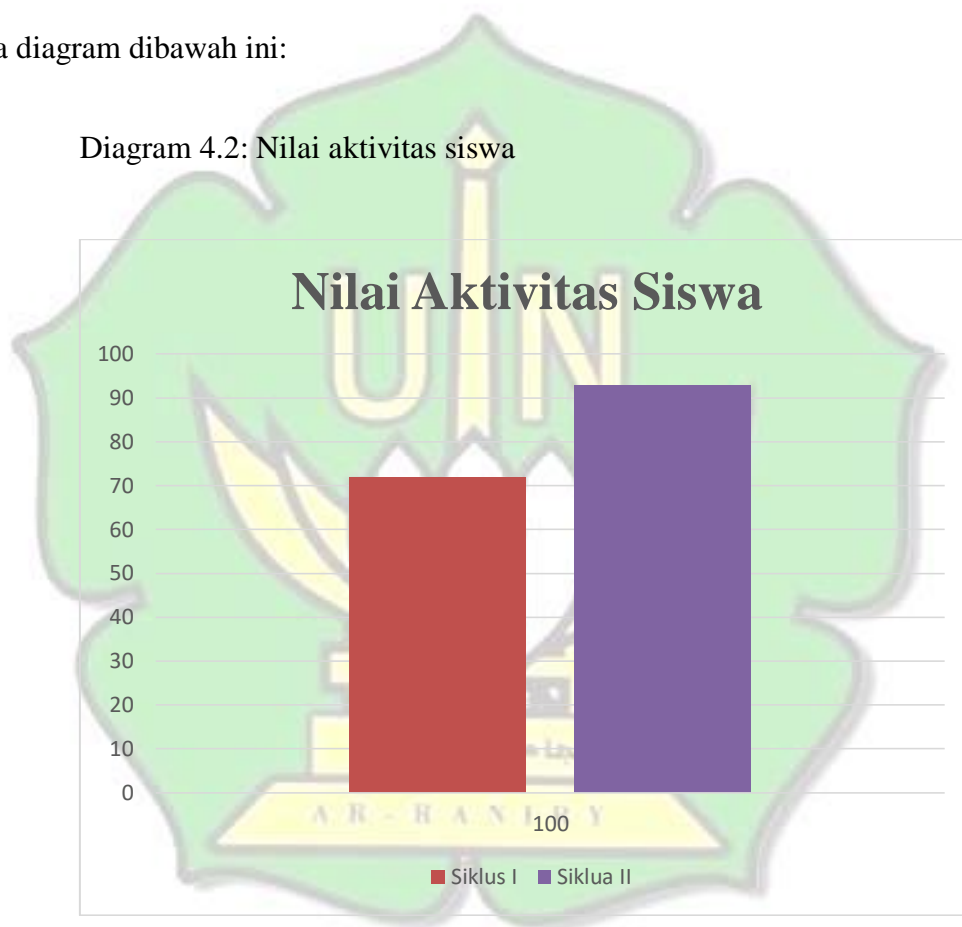
1). Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 73,75% dengan kategori cukup, dan pada siklus II 91,25% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing peningkatan dan berada pada kategori sangat baik. Aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sudah dilaksanakan dengan sangat baik sesuai dengan rencana yang telah tersusun pada RPP I dan RPP II. Peningkatan aktivitas guru yang terjadi pada siklus I ke siklus II yaitu 17,5%. Dan secara rinci dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.1: Nilai rata-rata aktivitas guru



2) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran diperoleh hasil peningkatan dari nilai 72,5% pada siklus I menjadi nilai sangat baik yaitu 93,75% pada siklus II terjadi sebesar 21,25%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan di MIN 10 Aceh Selatan berjalan sangat baik selama pembelajaran dengan metode pembelajaran *Role Playing* Detailnya ditunjukkan pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.2: Nilai aktivitas siswa

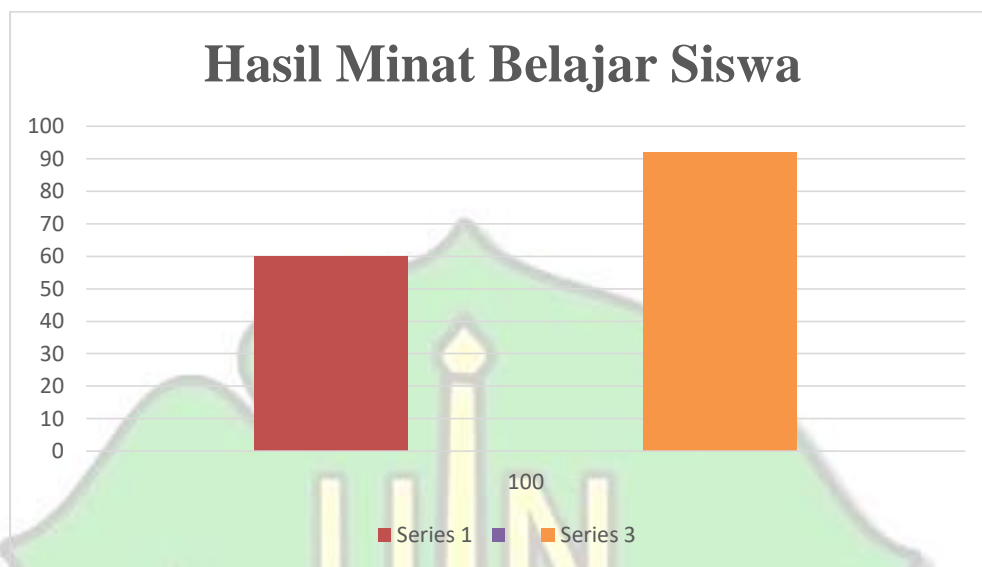


1. Minat belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan

Hasil minat belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II setelah mengikuti pembelajaran melalui media Film. Hal ini terlihat dari rata-rata siklus I yang mendapat rata-rata 60,3% dengan kategori cukup, dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 92,4%

dengan kategori sangat tinggi. Kenaikan pada siklus I dan siklus II sebesar 32,1 % . Secara rinci dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.3: Hasil minat belajar siswa



Berdasarkan hasil pada diagram diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan media Film berada dalam kategori sangat baik. Hal ini berhubungan dengan apa yang disampaikan oleh Slameto, bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.⁴⁹ Tien Kartini sebelumnya telah melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektifitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan positif, baik yang terjadi pada guru itu sendiri maupun yang terjadi pada diri

⁴⁹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)

siswa.⁵⁰ Windy Pertiwi, Solihin Ichas H dan Dede Margo Irianto juga pernah melakukan penelitian tentang menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan metode *Role Playing* terbukti mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari ketiga indikator minat belajar yang telah dicapai oleh siswa seperti perhatian, ketekunan dan disiplin dapat dikategorikan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.⁵¹ Safnowandi juga pernah melakukan penelitian tentang Penggunaan metode *Role Playing* (Sosiodrama) terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada siklus I disebabkan karena siswa belum terlalu mengenal/ mengerti terhadap metode *Role Playing* yang digunakan sehingga kurangnya perhatian dan semangat siswa untuk belajar sedangkan pada siklus II siswa sudah terbiasa/ sangat mengerti dengan metode *Role Playing* yang digunakan oleh gurunya sehingga perhatian dan semangat siswa untuk belajar jadi meningkat. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁵²

Dalam penerapannya, penggunaan metode membutuhkan penerapan pengajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran tersebut, supaya siswa senang dan bersemangat dan tidak bosan ketika berlangsungnya proses

⁵⁰Tien Kartini. "Penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN cileunyi I kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung". *Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 8, Oktober 2007

⁵¹Windy Pertiwi, Solihin Ichas H, Dede Margo Irianto, "Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Sejarah Di Kelas V SD" *Jurnal Antologi UPI*. Volume Edisi No. Juni 2015

⁵²Safnowandi, "Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Ma Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011". *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 2, No. 2, ISSN 2442-9511 Oktober 2016

pembelajaran. Metode pembelajaran oleh pendidik harus diarahkan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk belajar bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Dinar Tiara Nadip Putri Gatot Isnani. Minat dapat timbul dari luar maupun sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh tujuan yang diminati.⁵³ Jadi, tugas seorang guru adalah harus mampu menciptakan gaya atau metode pembelajaran sehingga dengan adanya metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran, maka minat belajar siswa akan terbentuk. Minat belajar akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik perhatian bagi siswa.

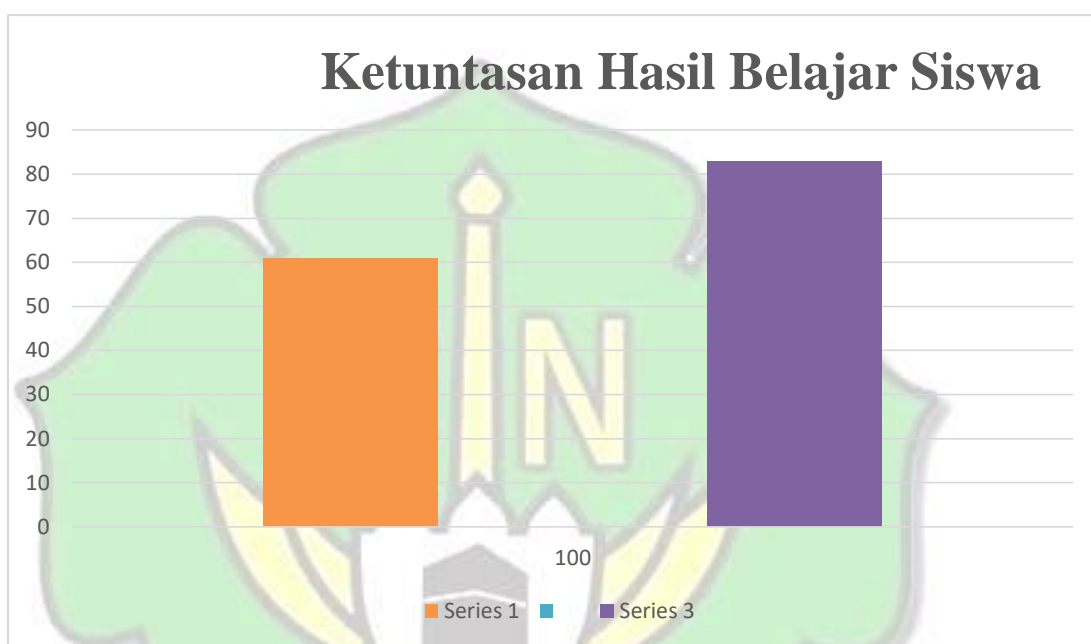
2. Ketuntasan Belajar Siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap pembelajaran tematik di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan

Ketuntasan belajar siswa pada pelajaran tematik dengan menggunakan metode *Role Playing* ditentukan oleh soal post-test yang diakhir pembelajaran. Tujuan dari tes ini adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Hasil analisis pembelajaran melalui metode *Role Playing* menunjukkan adanya peningkatan penguasaan siswa pada setiap siklusnya, hanya 11 siswa (61,1%) yang telah menyelesaikan siklus I yang termasuk dalam kategori cukup.

⁵³Dinar Tiara Nadip Putri Gatot Isnani. "Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran". *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, Vol.1, No.2, September 2015.

Sedangkan yang menyelesaikan siklus II sebanyak 15 siswa (83,3%) termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar siswa meningkat sebesar 22.2% dari siklus I ke siklus II. Detailnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini

Diagram 4.4: Nilai rata-rata hasil belajar siswa



Hal ini sejalan dengan pendapat Afdhal Sufahmi dan Rini Safitri, Peserta didik dikatakan tuntas secara individual apabila mendapat nilai lebih besar dari 70 yaitu nilai kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran pada sekolah tersebut, sedangkan dikatakan tuntas secara klasikal dan berkategori sangat baik apabila kelas tersebut mendapat nilai lebih besar dari 80.⁵⁴ Rismawati juga berpendapat bahwa, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar

⁵⁴Afdhal Sufahmi, Rini Safitri. "Peningkatan Ketuntasan Belajar Dan Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Untuk Tutor Sebayapada Konsep" Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol.5, No.2, hlm. 10-18, 2017

siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dinyatakan berhasil secara klasikal.⁵⁵

Yeni Purwaningsih sebelumnya telah melakukan penelitian menggunakan metode *Role Playing* dengan Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan 78,66 dari nilai dengan prosentase ketuntasan siswa sejumlah 80% pada siklus.⁵⁶ Roza Novita juga sebelumnya telah melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Tematik, dari hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan meningkat yaitu mencapai 84 dengan persentase ketuntasan 95.2% dapat dikategorikan sangat baik.⁵⁷

Hal ini sejalan dengan pendapat H. Erman dimana seorang siswa (individual) disebut telah tuntas dalam belajar, bila siswa telah mencapai daya serap 65% dan ketuntasan belajar klasikal adalah 80%, yang artinya ketuntasan belajar suatu kelas belum mencapai 80% perlu diadakan diagnostik dan remedial sebelum materi dilanjutkan.⁵⁸

⁵⁵Rismawati. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD 166325 Kota Tebing Tinggi". SEJ (School Education Journal) Vol. 9 No. 1, Juni 2019

⁵⁶Yeni Purwaningsih. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Melalui Game Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta". Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi, APRIL 2017

⁵⁷Roza Novita. "Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Role Playing di Sekolah Dasar". *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, Vol. 1. 2014

⁵⁸H. Erman, *Asesmen Proses dan Hasil dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Makalah, 2003), hal. 11.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan tentang penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap minat dan ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV MIN 2 Aceh Selatan mendapatkan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

1. Aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada siklus I memperoleh nilai 73,75% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai 91,25% kategori sangat baik. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai 72,5% dengan kategori cukup, dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 93,75% kategori sangat baik.
2. Ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai 61,1% dengan kategori cukup. Dan untuk hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 83,3% kategori sangat baik.
3. Minat belajar siswa pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik pada siklus I memperoleh nilai 60,3% dengan kategori cukup. Dan pada siklus II mengalami peningkatan memperoleh nilai rata-rata 92,4% kategori sangat tinggi

B. Saran

1. Setelah melaksanakan penelitian selama 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* ini dapat meningkatkan minat dan ketuntasan belajar siswa. Diharapkan kepada pihak lain yang berminat pada topik ini, untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut
2. Adapun saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran. Maka untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengambil metode pembelajaran ini, agar dapat menyesuaikan waktu dengan efektif dan efisien.
3. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* membawa dampak yang positif terhadap kemampuan dan kerjasama siswa. Maka diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran ini dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan khususnya pembelajaran Tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir dan Hanun Asroka. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Grafindo Persada.
- A. Rahim, Risky Dwiprabowo. (2020). “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn di Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No. 2.
- Anas Sudijono. (2001). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Afdhal Sufahmi, Rini Safitri. (2017). “Peningkatan Ketuntasan Belajar Dan Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Untuk Tutor Sebaya pada Konsep” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol.5, No.2.
- Baharuddin. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bagong Suyanto dan Sutinah (ed). (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. (2010) *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Djaali. (2007) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dinar Tiara Nadip Putri Gatot Isnani. (2015). “Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran”. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, Vol.1, No.2.
- Eveline Siregar, dkk. (2010). *Teori Belajar dan Mengajar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamalik Oemar. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Hairul Anwar, Syahribulan, Muhammad Basri. (2018). “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V”. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 3. No. 2.
- Hamzah B. Uno. (2009). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- H. Erman. (2003). *Asesmen Proses dan Hasil dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Makalah
- Ismawati Alidha Nurhasanah, DKK. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan*”. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1.
- Istarani. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada.

- Juniarsih. (2011). *Problematika Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran PAI*. Semarang: Jurnal Ilmiah PAI.
- Mulyana, Dedy. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir, Awalul Fatiqin, Ira Kendi. (2017). “*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di Sma Azharyah Palembang*”. Jurnal Florea, Vol. 4, No. 1.
- Nuryani R. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nasution, S. (1982). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bina Aksara.
- Rahmah Johar. (2007). *Pembelajaran Matematika SD*. B.Aceh: Unsyiah dan IAIN Ar- Raniry.
- Roza Novita. (2014). “*Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Role Playing di Sekolah Dasar*”, e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD, Vol. 1.
- Rika Amalia Putri, Kiky Chandra Silvia Anggraini dan Sherif Juniar Aryanto. (2020). “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Mathlabul Huda Babat*”. Jurnal Keislaman, Vol. 01, No. 01.
- Rahmah Johar, dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*, Banda Aceh : FKIP Unsyiah.
- Ramayulis dan Samsul Nizar. (2010). *Filsafat Pendidikan Islam Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokoh*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Rismawati. (2019). “*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD 166325 Kota Tebing Tinggi*”. School Education Journal, Vol. 9 No. 1.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibin Syah. (1999). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu
- Syah, (2000). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryobroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Sukmadinata dan Nana Syaodih. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. (2001). *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Surabaya: UNESA University Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- S. Margono. (1996). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sudaryono. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Safnowandi. (2016). “*Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Ma Addinul Qayyim Kapek Gunungsari*”. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 2, No. 2
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tukiran Taniradja, DKK. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, Bandung: Alfabeta.
- 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*”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 8.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Windy Pertiwi, Solihin Ichas H, Dede Margo Irianto. (2015). “*Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Sejarah Di Kelas V SD*” *Jurnal Antologi UPI*.
- Yeni Purwaningsih. (2017). “*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Melalui Game Sociodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas X IPS 4 SMAN 4 Surakarta*”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi*.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-2234/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2021

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

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
- : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;
- Mengingat** :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 05 Februari 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk Saudara:
1. Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing pertama
 2. Fanny Fajria, M.Pd sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi** :
- Nama : Safdi Baiqi
 NIM : 160209113
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku 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.
- KEEMPAT** :

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 18 Februari 2021
 An. Rektor
 Dekan

 Muslim Razali

Tembusan

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



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

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

Nomor : B-2405/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2021
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala Sekolah MIN 2 Aceh Selatan
2. Guru Wali Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SAFDI BAINI / 160209113**
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jl. Miruk Taman Gampoeng Lampeudaya Kec. Darussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Ketuntasan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan*

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

Banda Aceh, 25 Februari 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 25 Agustus
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH SELATAN
 MADRASAH ISTIDAIYAH NEGERI 2 ACEH SELATAN
 Jln. PU. Tapakuan-Bisng PkDa Gampong Tengah Peulumat Kecamatan Labuhanhaji Timur
 Email : min2aceh@gmail.com Kode Pos 23761

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-060/Mi.01.02/KP.01.1/09/2021

Yang Bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Kariman, S.Pd
 NIP : 197109271999051001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : MIN 2 Aceh Selatan

Berdasarkan surat dari UIN Ar-Raniry, nomor: B-2405/Un.08/FTK.1/TI.00/02/2021, Perihal:

Mengadakan Penelitian untuk Penelitian Skripsi, atas nama:

Nama : SAFDI BAINI
 Nomor Registrasi : 160209113
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di MIN 2 Aceh Selatan, Kelurahan Tengah Peulumat, Kecamatan Labuhanhaji Timur, Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh, Dengan Judul Skripsi :

"Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Minat dan Ketuntasan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan."

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.



Peulumat, 01 September 2021
 Kepala MIN 2 Aceh Selatan

KARIMAN, S.Pd
 NIP. 197109271999051001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN 2 Aceh Selatan
Kelas : IV
Tema3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Subtema1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Pembelajaran : Bahasa Indonesia, dan IPA
Alokasi Waktu : 1x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1. Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara 3.3.2. Mewawancarai tokoh dalam cerita menggunakan daftar pertanyaan

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumberdaya alam di lingkungannya	4.3.8. Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan 4.3.9. Menjaga kelestarian lingkungan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
2. Dengan diskusi pemecahan masalah, siswa mampu mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Wawancara tentang Tanaman Pangan dengan daftar pertanyaan
2. Cara Menjaga Kelestarian Tanaman Pangan

E. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Metode Pembelajaran : Permainan/simulasi, eksperimen, diskusi, Tanya jawab, penugasan,

Model/tipe : Bermain Peran (*Role Playing*)

Langkah-langkah :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya 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. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

F. MEDIA/ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media : Teks Wawancara

Alat : Spidol dll.

Sumber Belajar:

Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 3: Peduli Terhadap Makhluk Hidup, Subtema 1: Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengajak semua siswa berdo'a dipimpin salah seorang siswa. ■ Mengabsen siswa dan memeriksa kerapian tempat duduk siswa serta kebersihankelas. ■ Pembiasaan membaca. Siswa dan guru mendiskusikan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan. ■ Apersepsi, mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa seperti ditanya tentang makanan pokok yang mereka makan sehari-hari dan asal makanan tersebut 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memotivasi siswa (Menjelaskan tujuan yang akan dicapai). ▪ Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”. 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan ▪ Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa menit sebelum KBM (Mengamati) ▪ Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang ▪ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ▪ Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan (Mencoba) ▪ Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario 	25 menit

	<p>yang sedang diperagakan (Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya (Mengkomunikasikan). ▪ Guru memberikan penguatan secara umum. ▪ Siswa dibagikan lembar evaluasi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa. ▪ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan siswa dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. ▪ Memberikan motivasi kepada siswa dan pesan- pesan moral. ▪ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ▪ Menutup pelajaran dengan berdo'a bersama dan dipimpin salah seorang siswa. 	5 menit

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Prosedur penilaian

a. Penilaian afektif

b. Sikap social

c. Penilaian hasil belajar (pengetahuan)

1) Esai atau uraian

2) LKPD

d. Penilaian psikomotorik (keterampilan)

I. RUBRIK PENILAIAN

Sikap spiritual

No.	Nama	Aspek yang Dinilai.															
		Berdo'a sebelum memulai Aktivitas				Khusyuk dalam berdo'a				Beribadah tepat waktu				Prilaku bersyukur			
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	

Sikap sosial

No	Nama	Percaya Diri				Bekerja Sama				Rasa Ingin Tahu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													

Ket:

1 = BT (Belum Terlihat)

2 = MT (Mulai Terlihat)

3 = MB (Mulai Berkembang)

4 = SM (Sudah Membudaya)

Penilaian psikomotor :

No	Nama Kelompok	Aspek penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1		1. Melakukan percobaan sesuai urutan langkah kerja				
		2. Mengamati penampilan teman pada saat percakapan berlangsung				
		3. Membuat laporan dari hasil Percobaan				
2		1. Melakukan percobaan sesuai urutan langkah kerja				
		2. Mengamati penampilan teman pada saat percakapan berlangsung				
		3. Mem buat laporan dari hasil Percobaan				

Ket :

1 = kurang

3 = baik

2= cukup

4 = baik sekali

Sikap kognitif

No	Nama siswa	Aspek penilaian		
		Mengidentifikasi masalah-masalah tentang Menjaga Kelestarian	Menjelaskan cara Menjaga Kelestarian Tanaman Pangan	Memberikan contoh cara Menjaga Kelestarian Tanaman Pangan

	Tanaman Pangan												
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Ket :

1 = kurang

3 = baik

2 = cukup

4 = baik sekali

Mengetahui

Guru Kelas IV

(Nurul Izzati, S.Pd.)

NIP. 199504102019032016

25 Agustus 2021

Peneliti

(Safdi Baini)

NIM. 160209113



(Lembar Kerja Peserta Didik)

Nama Kelompok :

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

Petunjuk !

- a. Sebelum mengerjakan soal ucapkan basmallah!
- b. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!
- c. Carilah pasangan yang cocok dibawah ini cara merawat tanaman pangan yang kalian ketahui berdasarkan materi yang telah dijelaskan oleh guru dan teman sekelasmu!
- d. Berilah tanda panah pada pasangan yang cocok

Jawaban !

Cara merawat tanaman pangan

tanaman apa saja yang memerlukan perawatan

dipupuk dan disiram

disekolah ini siapa yang bertugas merawat tanaman

semua tanaman agar tumbuh dengan baik.

mengapa tanaman perlu dirawat

semua warga sekolah

bagaimana cara merawatnya tanaman mawar

Setiap hari

kapan tanaman sebaiknya dirawat

agar dapat tumbuh dengan baik

(Lembar Evaluasi)

Nama Kelompok :

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

Petunjuk !

- a. Sebelum mengerjakan soal ucapkan basmallah!
- b. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!
- c. Susun dan tempelkan gambar berdasarkan manfaat tanaman pangan yang telah disediakan di bawah ini

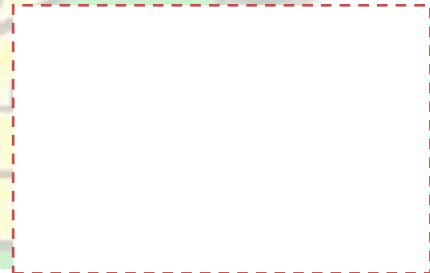
1.

- Sebagai bahan makanan pokok
- Sebagai pakan ternak
- Dapat digunakan sebagai pupuk dan media tanam



2.

- Baik untuk pencernaan
- Mencegah anemia
- Sumber energi



3.

- Melindungi organ jantung
- Mengatur kadar gula darah
- Baik untuk tulang



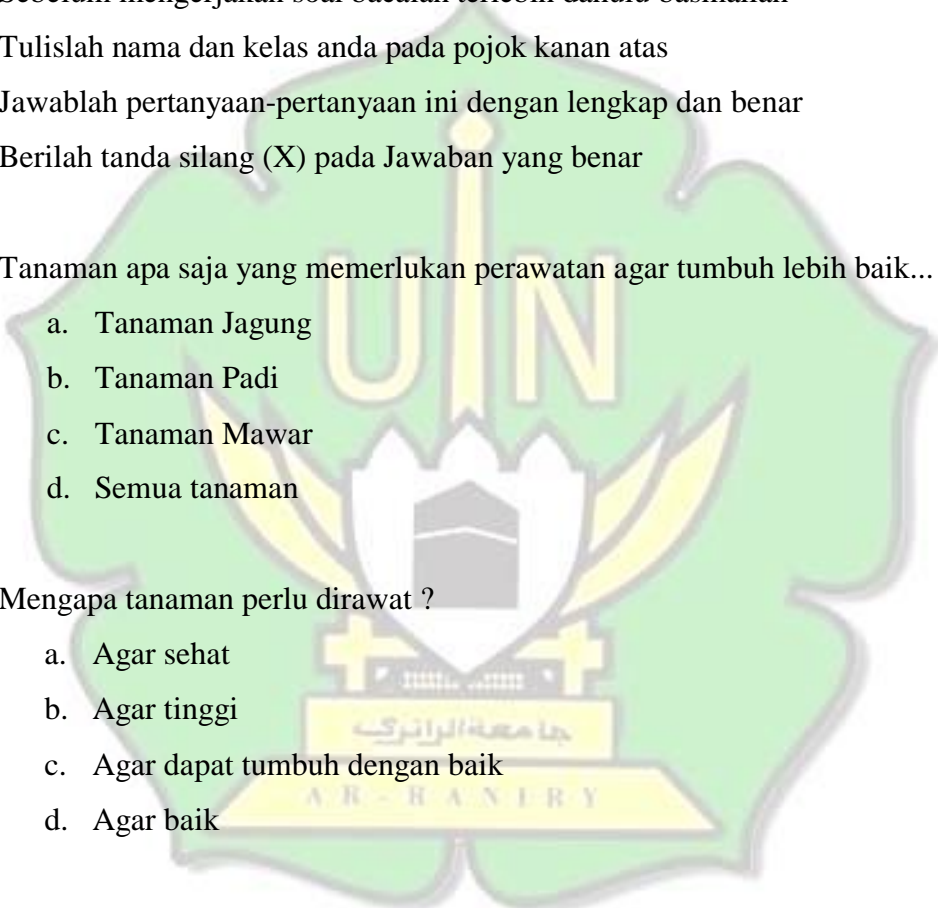
Percakapan hasil wawancara

- Siti : Selamat siang Pak Udin !
- Pak Udin : Selamat siang, anak-anak ! Ada yang bisa saya bantu ?
- Budi : Oh iya Pak Udin saya ingin menanyakan tentang cara merawat tanaman. Boleh kan Pak ?
- Pak Udin : Silahkan, tanyakan saja. Apa saja yang ingin kalian ketahui tentang merawat tanaman ?
- Edo : Begini Pak Udin, tanaman apa saja yang memerlukan perawatan ?
- Pak Udin : Menurut saya sih, semua tanaman memerlukan perawatan agar tumbuh dengan baik.
- Siti : Kalau di sekolah ini siapa yang bertugas merawat tanaman Pak ?
- Pak Udin : Tugas merawat tanaman merupakan tugas semua warga sekolah. Namun, sayalah yang bertanggungjawab merawat tanaman yang ada di sekolah ini.
- Budi : Lalu mengapa tanaman perlu dirawat Pak ?
- Pak Udin : Tanaman perlu dirawat agar dapat tumbuh dengan baik sehingga sekolah akan semakin indah.
- Edo : Nah, kalau cara merawat
- Budi : Lalu mengapa tanaman perlu dirawat Pak ? tanaman mawar bagaimana caranya Pak ?
- Pak Udin : Agar tanaman mawar tumbuh dengan baik tentu perlu dipupuk dan disiram.
- Siti : Lalu kapan tanaman sebaiknya dirawat Pak ?
- Pak Udin : Tanaman sebaiknya dirawat setiap hari. Misalnya saja disiram agar tanaman tidak layu.
- Siti : Wah terima kasih infomasinya Pak Udin. Kami jadi lebih tahu tentang cara merawat tanaman
- Pak Udin : Sama-sama nak, saya juga senang membantu kalian.

Soal Pre-Test

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
SubTema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Kelas : IV
Waktu : 20 menit

Petunjuk :

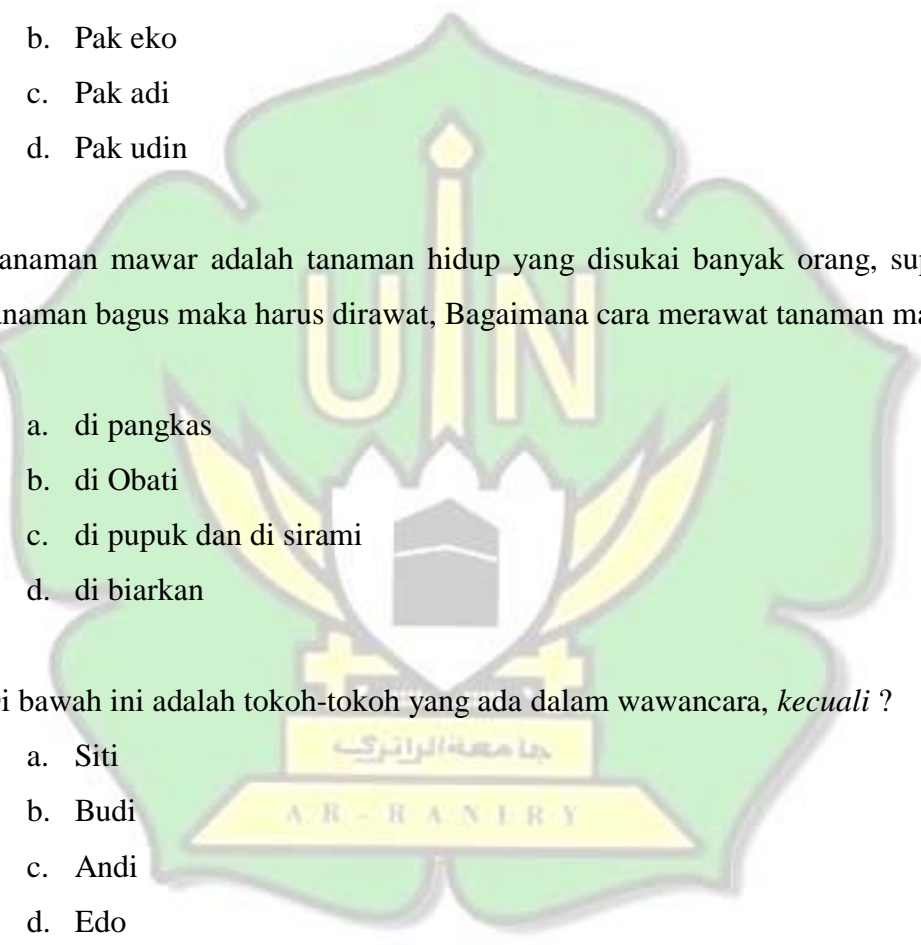
- a. Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah
 - b. Tulislah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas
 - c. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar
 - d. Berilah tanda silang (X) pada Jawaban yang benar
-
1. Tanaman apa saja yang memerlukan perawatan agar tumbuh lebih baik...
 - a. Tanaman Jagung
 - b. Tanaman Padi
 - c. Tanaman Mawar
 - d. Semua tanaman
 2. Mengapa tanaman perlu dirawat ?
 - a. Agar sehat
 - b. Agar tinggi
 - c. Agar dapat tumbuh dengan baik
 - d. Agar baik
 3. Bagaimana cara merawat tanaman dengan baik ?
 - a. Di pindahkan
 - b. Di cangkok
 - c. Di cangkul
 - d. Di pupuk dan disiram
- 

4. Kapan sebaiknya perawatan tanaman dilakukan ?
 - a. Hari libur
 - b. Setiap hari
 - c. Hari senin
 - d. Hari rabu

 5. Siapakah tokoh yang di wawancarai dalam cerita dialog ?
 - a. Pak usman
 - b. Pak eko
 - c. Pak adi
 - d. Pak udin

 6. Tanaman mawar adalah tanaman hidup yang disukai banyak orang, supaya tanaman bagus maka harus dirawat, Bagaimana cara merawat tanaman mawar ?
 - a. di pangkas
 - b. di Obati
 - c. di pupuk dan di sirami
 - d. di biarkan

 7. Di bawah ini adalah tokoh-tokoh yang ada dalam wawancara, *kecuali* ?
 - a. Siti
 - b. Budi
 - c. Andi
 - d. Edo

 8. Hubungan yang terjadi antara komponen ekosistem menunjukkan adanya...
 - a. Saling bersaing
 - b. Saling ketergantungan
 - c. Suatu kehidupan
 - d. Suatu perkumpulan
- 
- The image contains a large, semi-transparent watermark logo in the center. It features a green leaf-like shape with a yellow and white emblem inside. The emblem includes a minaret, a book, and the text 'UIN' in large yellow letters. Below the emblem, there is Arabic text 'جامعة الرانيري' and the name 'AR-RANIRY' on a yellow banner.

9. Pada suatu hari di sekolah saat jam istirahat siti dan teman-temannya menemui pak Udin. mereka berencana ingin menanyakan pada pak Udin cara merawat tanaman. Siapakah pak Udin tersebut ?

- Tukang salon
- Tukang kebun
- Tukang kayu
- Tukang bersih-bersih

10. Apa pekerjaan pak udin ?

- Merawat tanaman di jalan
- Merawat tanaman di sekolah
- Merawat tanaman di pasar
- Merawat tanaman di rumah

11. Berikut ini yang merupakan makanan pokok orang Indonesia adalah ?

a.



c.



b.



d.



12. Tempat berlangsungnya hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungan adalah ?

- Ekosistem
- Ekologi
- Simbiosis
- Daur Hidup

13. Perhatikan gambar di bawah ini !



Gambar ini termasuk kedalam jenis tanaman ?

- a. Umbi – Umbian
- b. Anggrek
- c. Lumut
- d. Biji

14. Di bawah ini yang bukan termasuk jenis tanaman umbi-umbian, yaitu ?

- a. Kentang
- b. Talas
- c. Singkong
- d. Blewah

15. Dibawah ini adalah manfaat dari kentang, *kecuali* ?

- a. Melindungi organ jantung
- b. Dapat menyuburkan tanah
- c. Baik untuk tulang
- d. Mengatur kadar gula darah

16. Dibawah ini adalah tanaman biji-bijian yang kerap kita konsumsi, *kecuali* ?

- a. Kedelai
- b. Kacang tanah
- c. Kacang hijau
- d. Cengkeh

17. Bagaimana cara manusia melestarikan hewan ?

- a. Membuat perkebunan
- b. Membuat pertanian

- c. Melestarikan lingkungan
- d. Membuat budi daya

18. Apa peran tumbuhan bagi manusia ?

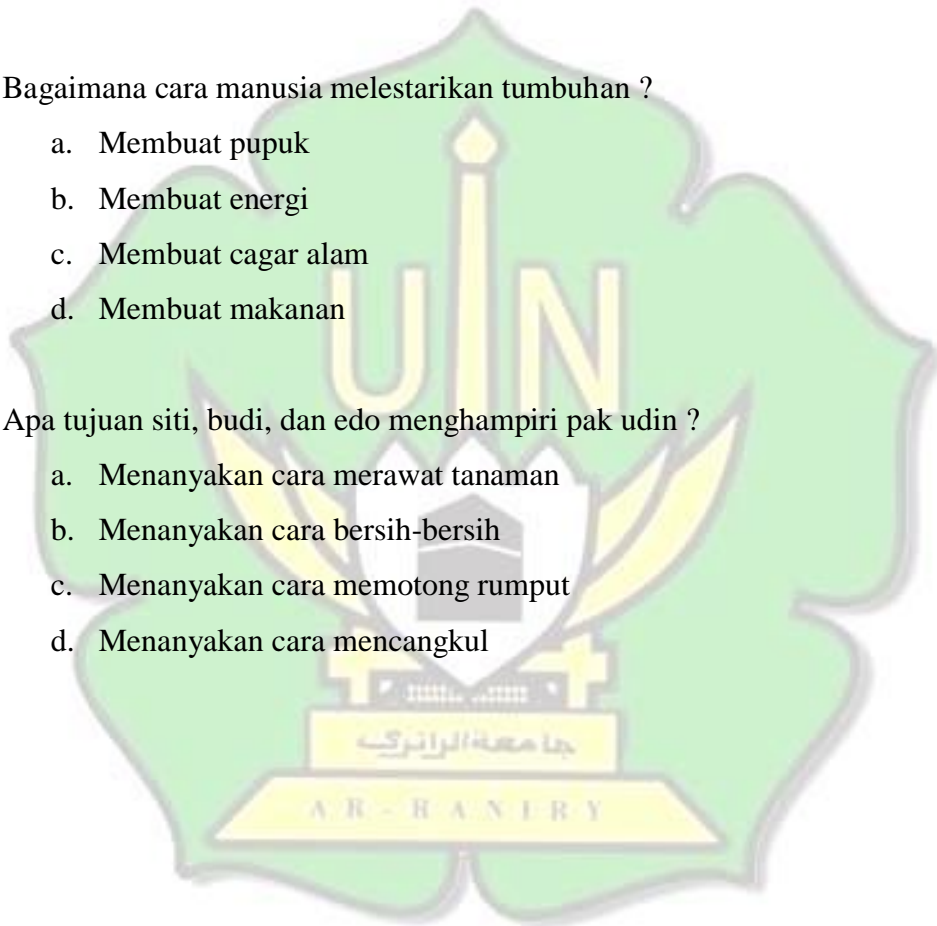
- a. Sebagai perantara
- b. Sebagai pelengkap
- c. Sebagai keharusan
- d. Sebagai makanan

19. Bagaimana cara manusia melestarikan tumbuhan ?

- a. Membuat pupuk
- b. Membuat energi
- c. Membuat cagar alam
- d. Membuat makanan

20. Apa tujuan siti, budi, dan edo menghampiri pak udin ?

- a. Menanyakan cara merawat tanaman
- b. Menanyakan cara bersih-bersih
- c. Menanyakan cara memotong rumput
- d. Menanyakan cara mencangkul



Soal Post-Test

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
SubTema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku
Kelas : IV
Waktu : 20 menit

Petunjuk :

Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah

Tulislah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan benar

Berilah tanda silang (X) pada Jawaban yang benar

1. Tanaman mawar adalah tanaman hidup yang disukai banyak orang, supaya tanaman bagus maka harus dirawat. Bagaimana cara merawat tanaman mawar ?
 - a. di pangkas
 - b. di Obati
 - c. di pupuk dan di sirami
 - d. di biarkan

2. Siapakah tokoh yang di wawancarai dalam cerita dialog ?
 - a. Pak usman
 - b. Pak eko
 - c. Pak adi
 - d. Pak udin

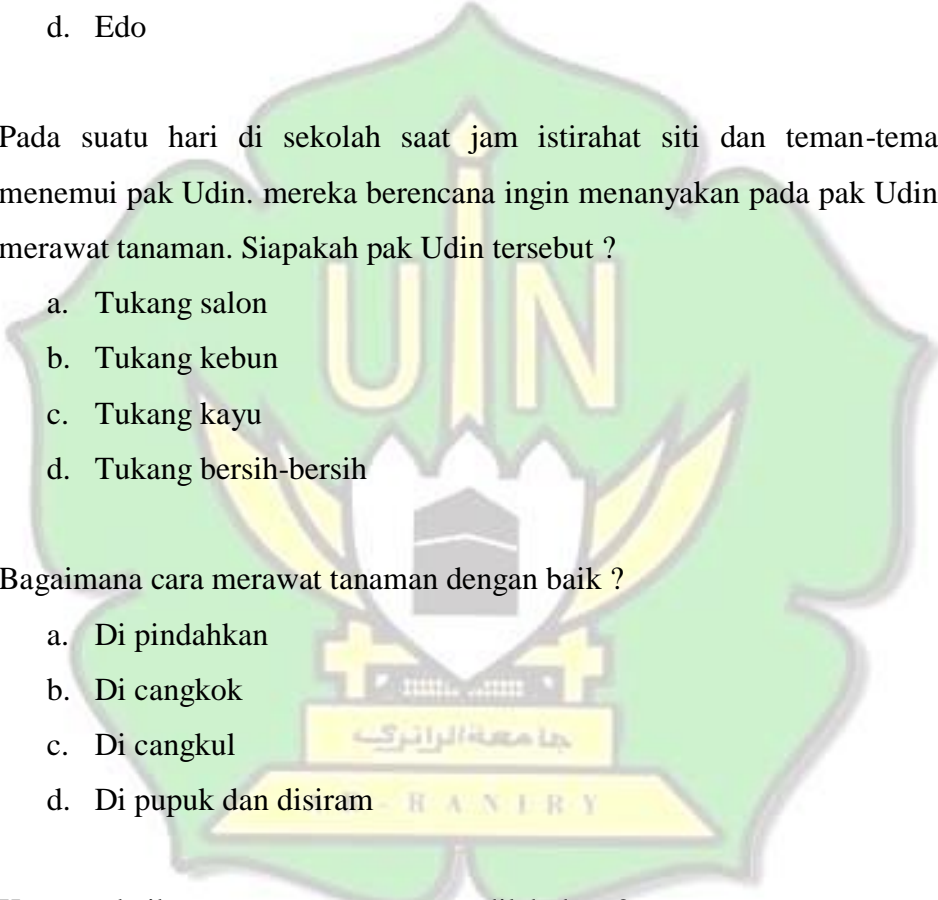
3. Bagaimana cara manusia melestarikan hewan ?
 - a. Membuat perkebunan
 - b. Membuat pertanian
 - c. Melestarikan lingkungan
 - d. Membuat budi daya

4. Perhatikan gambar di bawah ini !



Gambar ini termasuk kedalam jenis tanaman ?

- a. Umbi – Umbian
 - b. Anggrek
 - c. Lumut
 - d. Biji
5. Di bawah ini yang bukan termasuk jenis tanaman umbi-umbian, yaitu ?
- a. Kentang
 - b. Talas
 - c. Singkong
 - d. Blewah
6. Tanaman apa saja yang memerlukan perawatan agar tumbuh lebih baik...
- a. Tanaman Jagung
 - b. Tanaman Padi
 - c. Tanaman Mawar
 - d. Semua tanaman
7. Mengapa tanaman perlu dirawat ?
- a. Agar sehat
 - b. Agar tinggi
 - c. Agar dapat tumbuh dengan baik
 - d. Agar baik
8. Apa peran tumbuhan bagi manusia ?
- a. Sebagai perantara

- b. Sebagai pelengkap
 - c. Sebagai keharusan
 - d. Sebagai makanan
9. Di bawah ini adalah tokoh-tokoh yang ada dalam wawancara, kecuali ?
- a. Siti
 - b. Budi
 - c. Andi
 - d. Edo
10. Pada suatu hari di sekolah saat jam istirahat siti dan teman-temannya menemui pak Udin. mereka berencana ingin menanyakan pada pak Udin cara merawat tanaman. Siapakah pak Udin tersebut ?
- a. Tukang salon
 - b. Tukang kebun
 - c. Tukang kayu
 - d. Tukang bersih-bersih
11. Bagaimana cara merawat tanaman dengan baik ?
- a. Di pindahkan
 - b. Di cangkok
 - c. Di cangkul
 - d. Di pupuk dan disiram
12. Kapan sebaiknya perawatan tanaman dilakukan ?
- a. Hari libur
 - b. Setiap hari
 - c. Hari senin
 - d. Hari rabu
13. Apa pekerjaan pak udin ?
- a. Merawat tanaman di jalan
 - b. Merawat tanaman di sekolah
- 

- c. Merawat tanaman di pasar
- d. Merawat tanaman di rumah

14. Berikut ini yang merupakan makanan pokok orang Indonesia adalah ?

a.



c



b.



d.



15. Tempat berlangsungnya hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungan adalah ?

- a. Ekosistem
- b. Ekologi
- c. Simbiosis
- d. Daur Hidup

16. Dibawah ini adalah manfaat dari kentang, kecuali ?

- a. Melindungi organ jantung
- b. Dapat menyuburkan tanah
- c. Baik untuk tulang
- d. Mengatur kadar gula darah

17. Hubungan yang terjadi antara komponen ekosistem menunjukkan adanya...

- a. Saling bersaing
- b. Saling ketergantungan
- c. Suatu kehidupan
- d. Suatu perkumpulan

18. Apa tujuan siti, budi, dan edo menghampiri pak udin ?
- Menanyakan cara merawat tanaman
 - Menanyakan cara bersih-bersih
 - Menanyakan cara memotong rumput
 - Menanyakan cara mencangkul
19. Dibawah ini adalah tanaman biji-bijian yang kerap kita mengkonsumsi kecuali ?
- Kedelai
 - Kacang tanah
 - Kacang hijau
 - Cengkeh
20. Bagaimana cara manusia melestarikan tumbuhan ?
- Membuat pupuk
 - Membuat energi
 - Membuat cagar alam
 - Membuat makanan



KUNCI JAWABAN

NO	Pre-Test	Post-Test
1	D	C
2	C	D
3	D	D
4	B	A
5	D	D
6	C	D
7	C	C
8	B	D
9	B	C
10	B	B
11	A	D
12	A	B
13	A	B
14	D	A
15	B	A
16	D	B
17	C	B
18	D	A
19	C	D
20	A	C



ANGKET

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Minat Dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN 2 Aceh Selatan

PETUNJUK !

- a. Perhatikan kalimat pernyataan dibawah ini dengan teliti dan benar
- b. Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
- c. Pertimbangkan setiap pernyataan secara terpisah dan tentukan kebenarannya.
- d. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain.
- e. Catat responmu pada lembar jawaban yang tersedia, dan ikuti petunjuk-petunjuk lain yang mungkin diberikan berkaitan dengan lembar jawaban

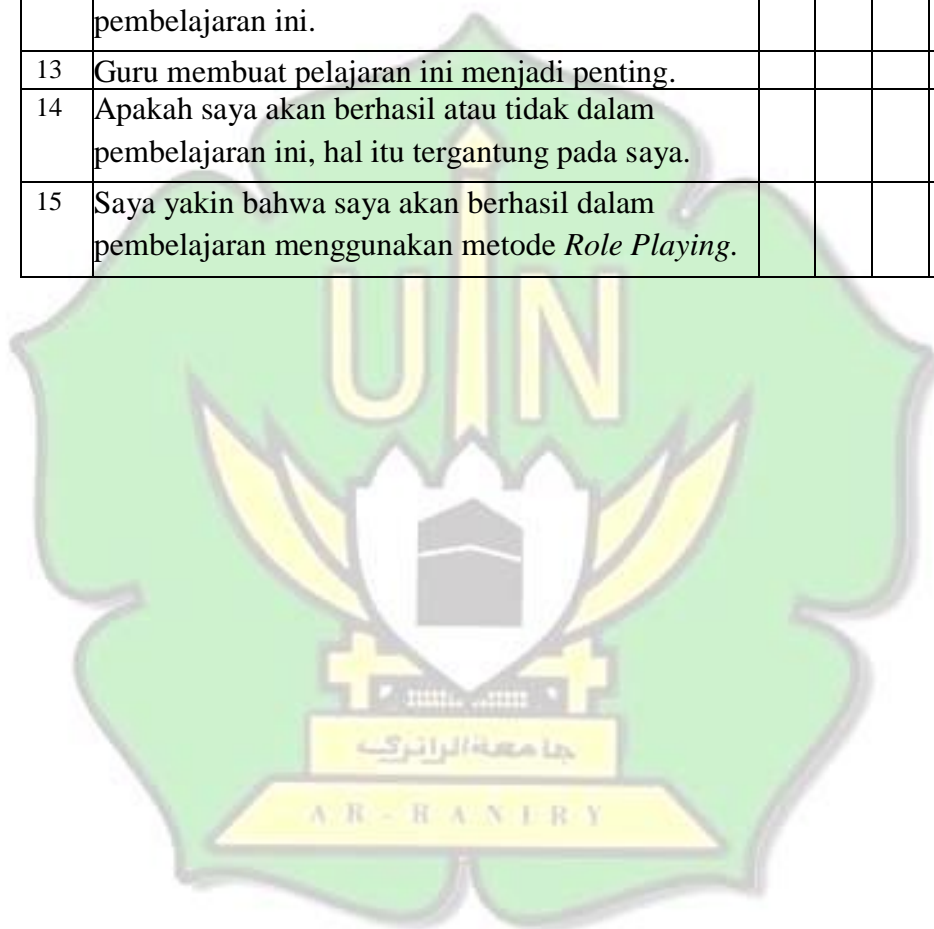
IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa :
 Kelas :
 Asal Madrasah :

PERNYATAAN MINAT BELAJAR SISWA

No	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1.	Belajar dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> tidak membuat saya jenuh dan bosan				
2.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pelajaran.				
3.	Belajar dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> , membuat saya mudah untuk memahami materi yang diajarkan.				
4.	Penerapan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam proses belajar mengajar, membuat saya aktif dalam belajar.				
5.	Metode pembelajaran <i>Role Playing</i> , dapat menarik perhatian saya dalam belajar.				
6.	Belajar dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> sangat menyenangkan.				
7.	Isi materi pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> ini sesuai dengan harapan dan tujuan saya.				

8.	Belajar menggunakan metode <i>Role Playing</i> memberikan banyak kepuasan kepada saya.				
9.	Menggunakan metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan kemauan saya untuk belajar.				
10	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.				
11	Materi pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> terlalu sulit bagi saya.				
12	Saya harus bekerja keras agar berhasil dalam pembelajaran ini.				
13	Guru membuat pelajaran ini menjadi penting.				
14	Apakah saya akan berhasil atau tidak dalam pembelajaran ini, hal itu tergantung pada saya.				
15	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> .				



KISI-KISI SOAL

KI. 1

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KD




Bahasa Indonesia



3.3. Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan

IPA

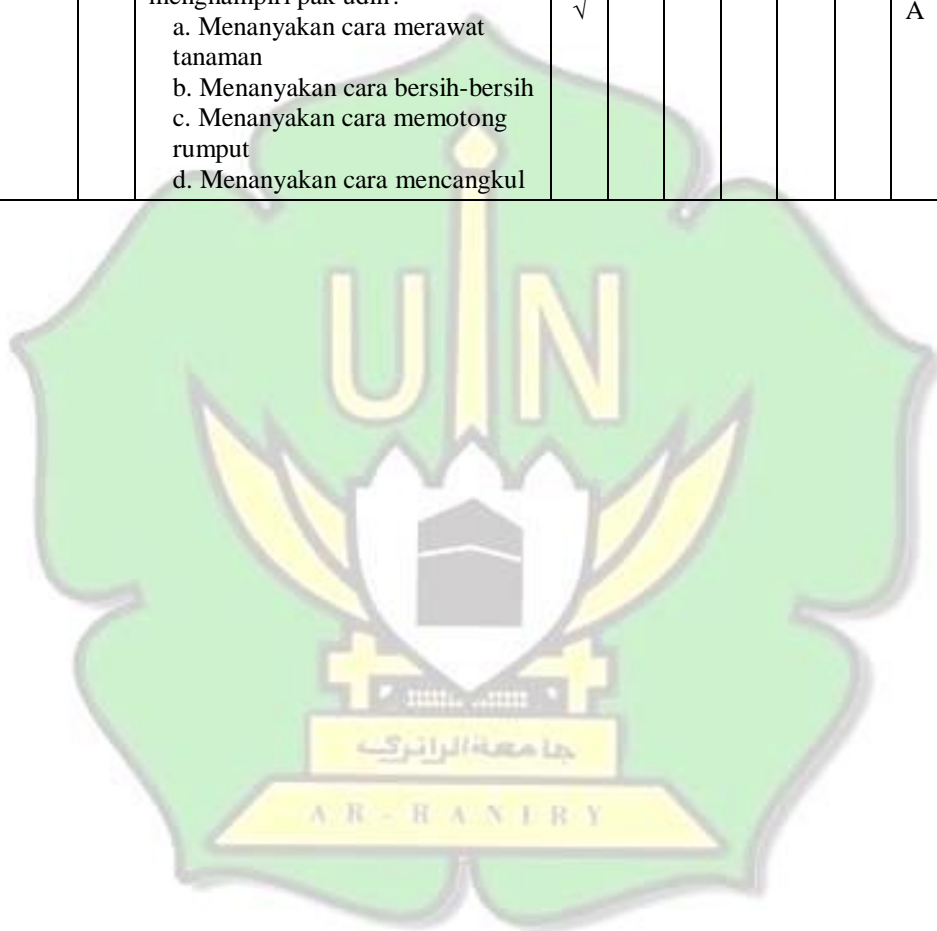
3.8. Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumberdaya alam di lingkungannya

Indikator	NO	Soal	C1	C2	C3	C4	C5	C6	Kunci Jawaban
3.3.1. Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara	1	Tanaman apa saja yang memerlukan perawatan agar tumbuh lebih baik.... a. Tanaman Pisang b. Tanaman Padi c. Tanaman Mawar d. Semua tanaman	√						D
	2	Mengapa tanaman perlu dirawat ? a. Agar sehat b. Agar tinggi c. Agar dapat tumbuh dengan baik d. Agar baik		√					C
	3	Bagaimana cara merawat tanaman dengan baik ? a. Di pindahkan b. Di cangkok c. Di cangkul d. Di pupuk dan disiram	√						D
	4	Kapan sebaiknya perawatan tanaman dilakukan ? a. Hari libur b. Setiap hari c. Hari senin d. Hari rabu		√					B
3.3.2. Mewawancarai	5	Siapakah tokoh yang di wawancarai dalam cerita dialog ? a. Pak usman	√						D

tokoh dalam cerita		b. Pak eko c. Pak adi d. Pak udin							
menggunakan daftar pertanyaan	6	Bagaimana cara merawat tanaman mawar ? a. di pangkas b. di Obati c. di pupuk dan di sirami d. di biarkan	√						C
	7	Di bawah ini adalah tokoh-tokoh yang ada dalam wawancara, <i>kecuali</i> ? a. Siti b. Budi c. Andi d. Edo	√						C
	8	Pada suatu hari di sekolah saat jam istirahat siti dan teman-temannya menemui pak Udin. mereka berencana ingin menanyakan pada pak Udin cara merawat tanaman. Siapakah pak udin tersebut ? a. Tukang salon b. Tukang kebun c. Tukang kayu d. Tukang bersih-bersih		√					B
	9	Apa pekerjaan pak udin ? a. Merawat tanaman di jalan b. Merawat tanaman di sekolah c. Merawat tanaman di pasar d. Merawat tanaman di rumah	√						B
4.3.8. Mengidentifikasi masalah-masalah keseimbangan lingkungan	10	Berikut ini yang merupakan makanan pokok orang Indonesia adalah ? a.  b.  c.  d.		√					A

									
	11	Tempat berlangsungnya hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungan adalah ? a. Ekosistem b. Ekologi c. Simbiosis d. Daur Hidup		√					A
	12	Hubungan yang terjadi antara komponen ekosistem menunjukkan adanya ? a. Saling bersaing b. Saling ketergantungan c. Suatu kehidupan d. Suatu perkumpulan		√					B
	13	Perhatikan gambar di bawah ini !  Gambar ini termasuk kedalam jenis tanaman ? a. Umbi – Umbian b. Anggrek c. Lumut d. biji			√				A
	14	Di bawah ini yang bukan termasuk jenis tanaman umbi-umbian, yaitu ? a. Kentang b. Talas c. Singkong d. Blewah		√					D
	15	Dibawah ini adalah manfaat dari kentang, kecuali ? a. Melindungi organ jantung b. Dapat menyuburkan tanah c. Baik untuk tulang d. Mengatur kadar gula darah			√				B
	16	Dibawah ini adalah tanaman biji-bijian yang kerap kita konsumsi kecuali ? a. Kedelai b. Kacang tanah c. Kacang hijau d. Cengkeh			√				D
4.3.9. Menjaga kelestarian lingkungan	17	Bagaimana cara manusia melestarikan hewan ? a. Membuat perkebunan b. Membuat pertanian c. Melestarikan lingkungan d. Membuat budi daya				√			C

18	<p>Apa peran tumbuhan bagi manusia ?</p> <p>a. Sebagai perantara b. Sebagai pelengkap c. Sebagai keharusan d. Sebagai makanan</p>		√					D
19	<p>Bagaimana cara manusia melestarikan tumbuhan?</p> <p>a. Membuat pupuk b. Membuat energi c. Membuat cagar alam d. Membuat makanan</p>			√				C
20	<p>Apa tujuan siti, budi, dan edo menghampiri pak udin?</p> <p>a. Menanyakan cara merawat tanaman b. Menanyakan cara bersih-bersih c. Menanyakan cara memotong rumput d. Menanyakan cara mencangkul</p>	√						A



Lembar Validasi Soal *Pretest-Postest*

Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibuk berilah penilai: “**V (Valid), CV (Cukup Valid), KV (Kurang Valid), TV (Tidak Valid)**” pada kolom Validitas Isi dengan memberi centang (√).
2. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibuk berilah penilai: “**SDP (Sangat Dapat Dipahami), KDP (Kurang Dapat Dipahami), TDP (Tidak Dapat Dipahami)**” pada kolom Bahasa dan Penulisan dengan memberi centang (√).
3. Sebagai petunjuk untuk mengisi tabel, perhatikan hal berikut.
 - a. Validitas Isi
 - 1) Apakah soal sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.
 - 2) Apakah soal dirumuskan secara singkat dan jelas.
 - 3) Apakah petunjuk pengerjaan soal dituliskan secara jelas.
 - b. Bahasa dan Penulisan Soal
 - 1) Apakah soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku sesuai kaidah.
 - 2) Apakah soal menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
4. Isilah kolom berikut ini:

Butir Soal	Validitas Isi				Bahasa dan Penulisan			Kesimpulan			
	V	CV	KV	TV	SDP	KDP	TDP	Tanpa Revisi	Revisi Kecil	Revisi Besar	Soal Tidak Dapat Digunakan
1	√				√				√		
2	√				√				√		
3	√				√			√			
4	√				√			√			
5	√				√			√			
6	√				√			√			
7	√				√			√			
8	√				√			√			
9		√			√			√			
10		√			√			√			
11		√			√				√		
12		√			√				√		
13		√			√				√		
14		√			√			√			
15		√			√			√			
16		√			√			√			
17		√			√			√			
18		√			√			√			
19		√			√			√			
20		√			√			√			

Banda Aceh, 19 Agustus 2021

Validator

(.....)

FOTO PENELITIAN

