

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V
MIN ANOI ITAM**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ISMA AIDA FITRIA
NIM. 170209111**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M /1445 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V MIN ANOI ITAM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi Untuk Mememperoleh Gelar Sarjana S-1
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

ISMA AIDA FITRIA

NIM. 170209111

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Darmiah, M.A

NIP. 197305062007102001

Azmil Hasan Lubis, M.Pd

NIP. 199306242020121016

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V MIN
ANOI ITAM**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia 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

Senin, 18 Desember 2023 M
5 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Darmiah, M.A
NIP. 197805062007102001

Sekretaris,


Azmi Hasan Lubis, M.Pd
NIP. 199306242020121016

Penguji I,


Juniar Afrida, M.Pd
NIDN. 2020268901

Penguji II,


Hafidh Maksum, M.Pd
NIDN. 0124038103

Mengetahui,

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


Prof. Safrul Mubak, S.Ag., MA., M. Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003





LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isma Aida Fitria

NIM : 170209111

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V MIN Anoi Itam

Dengan ini menyatakan bahawa dalam penelitian skripsi, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkankan sumber ahli 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 setelah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 18 Desember 2023

Isma Aida Fitria Mengbuat Pernyataan,



ABSTRAK

Nama Mahasiswa : Isma Aida Fitria
NIM : 170209111
Fakultas/Program Studi : FTK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V MIN Anoi Itam
Pembimbing I : Darmiah, M.A
Pembimbing II : Azmil Hasan Lubis, M.Pd

Berdasarkan hasil observasi penelitian di kelas V MIN Anoi Itam Sabang, terlihat siswa masih belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa masih terlihat sulit dalam memahami materi, dikarenakan kurangnya keterlibatan siswa dalam prose pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) untuk menganalisis aktivitas guru pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (2) untuk menganalisis aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dan (3) untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Anoi Itam Sabang yang berjumlah 10 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap aktivitas guru pada siklus I termasuk dalam kategori cukup dengan skor 70,37% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor 95,53% atau dengan kategori baik sekali. Sedangkan pada aktivitas siswa siklus I menunjukkan skor 64,81% atau pada kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 91,07% atau pada kategori baik sekali. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari bertambahnya nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 60% atau 6 siswa yang sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75 dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata 80% dengan jumlah 8 siswa telah mencapai nilai KKM yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN Anoi Itam Sabang.

Kata Kunci: *Role Playing, Hasil Belajar, IPS*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah Subhanallahuwata'ala, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang tidak dapat terukur, sehingga penulisan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V MIN Anoi Itam”** dapat diselesaikan sesuai waktu yang telah direncanakan.

Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada nabi besar Muhammad Shallallahu'alaihiwasallam yang telah mewariskan Al-qur'an dan sunahnya yang selalu dijadikan suri tauladan. Sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bisa terwujud atas bantuan dari beberapa pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta para wakil dekan di lingkungan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Mawardi, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta para staf yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Darmiah, M.A selaku pembimbing I yang senantiasa dengan ikhlas dalam meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd selaku pembimbing II yang sudi kiranya telah membantu saya dengan penuh keikhlasan dan kesabaran dalam memberi bimbingan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Kepala sekolah MIN Anoi Itam yang telah membukakan pintu kepada saya untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
6. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan Do'a, motivasi, semangat, pengorbanan dan kasih sayang sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik dan benar.

Dengan penulisan skripsi ini, semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna memperbaiki di masa yang akan datang.

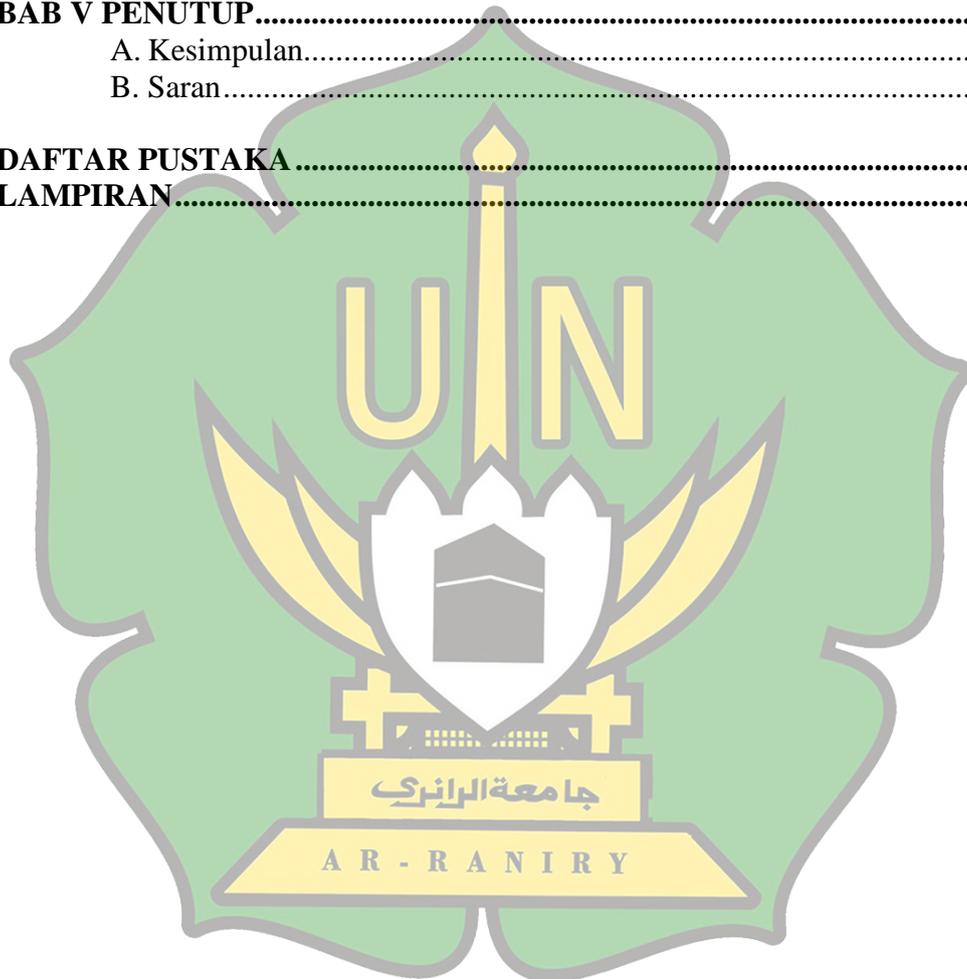
Banda Aceh, 18 Desember 2022

Isma Aida Fitria

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
2. Sejarah <i>Role Playing</i>	13
3. Kelebihan dan Kurangan <i>Role Playing</i>	16
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Play</i>	17
B. Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Hasil Belajar.....	18
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
3. Macam-Macam Hasil Belajar.....	20
C. Ilmu Pengetahuan Sosial	21
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	21
2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial	23
3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	24
D. Materi	27
E. Penelitian Terdahulu	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Subjek Penelitian.....	41
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data.....	44
F. Indikator Keberhasilan	46
G. Tim Kolaborator.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
B. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
C. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	75



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hubungan Interaksi Sosial Dengan Lingkungan Alam Sekitarnya	33
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru	43
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru	43
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru	45
Tabel 3. 4: Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru.....	45
Tabel 3. 5: Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	46
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana MIN Anoi Itam	49
Tabel 4. 3 Perincian Jumlah Murid MIN Anoi Itam.....	49
Tabel 4. 4 Data Keadaan Tenaga Pendidik dan Karyawab MIN Anoi Itam Tahun 2023/2024.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Role Playing Pada Siklus I.....	55
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Role Playing Pada Siklus I.....	55
Tabel 4. 7 Daftar Hasil Belajar Siklus I	56
Tabel 4. 8 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	57
Tabel 4. 9 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Role Playing Pada Siklus II	63
Tabel 4. 10 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Role Playing Pada Siklus II	63
Tabel 4. 11 Daftar Hasil Belajar Siklus II.....	64
Tabel 4. 12 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	65
Tabel 4. 13 Daftar Hasil Belajar IPS Per.Siklus	66

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

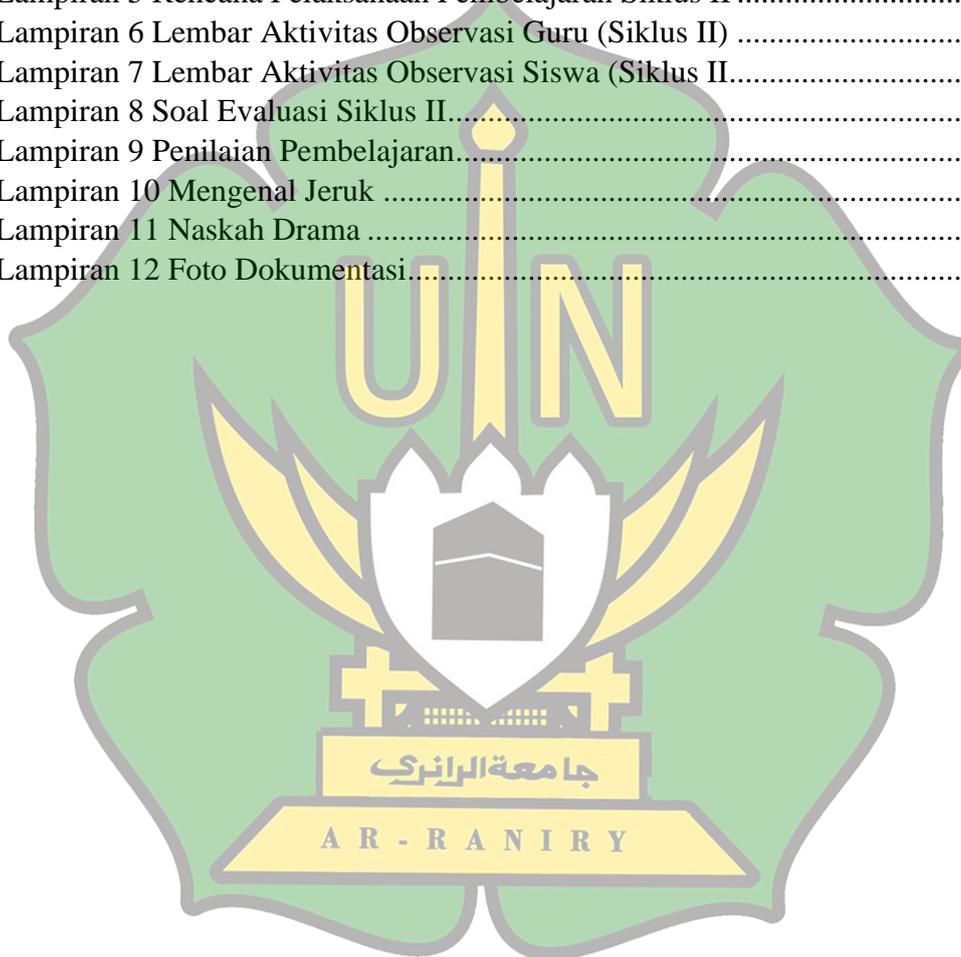
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Desain Penelitian Tindakan Kelas 37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	75
Lampiran 2 Lembar Aktivitas Observasi Guru (Siklus I).....	81
Lampiran 3 Lembar Aktivitas Observasi Siswa (Siklus I).....	85
Lampiran 4 Soal Evaluasi Siklus I.....	88
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	91
Lampiran 6 Lembar Aktivitas Observasi Guru (Siklus II)	97
Lampiran 7 Lembar Aktivitas Observasi Siswa (Siklus II).....	101
Lampiran 8 Soal Evaluasi Siklus II.....	104
Lampiran 9 Penilaian Pembelajaran.....	107
Lampiran 10 Mengenal Jeruk	112
Lampiran 11 Naskah Drama	119
Lampiran 12 Foto Dokumentasi.....	124



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dalam keadaan sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai macam potensi yang ada.¹ Pendidikan merupakan pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan kelompok orang yang diterapkan dari suatu generasi ke selanjutnya melalui tahapan pengajaran, pelatihan ataupun penelitian.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak atau sifat dan peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang mempunyai iman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, memiliki ilmu, cakap, kreatif, mandiri serta mampu menjadi masyarakat yang demokratis dan memiliki tanggung jawab.²

Dalam dunia pendidikan terdapat pembelajaran, yang merupakan sebuah sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang mempunyai hubungan dengan yang lain atau usaha sadar dari guru untuk membantu siswa atau peserta didik agar

¹ Ismawati Alidha Nurhasanah dkk, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”, Vol. 1, No. 1, (Sumedang , 2016), hlm. 611. Diakses pada tanggal 20 oktober 2022, pukul 15.30

² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prpgresif* (Jakarta: KENCANA , 2009), hlm. 15.

memahami konsep suatu ilmu.³ Pembelajaran akan menjadi sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran akan menjadi bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta agar mampu menjadi pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik, dengan kata lain pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁴

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada pendidikan SD akan membuat kajian manusia, tempat, lingkungan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan serta waktu, keberlanjutan dan perubahan. Melalui pelajaran IPS siswa akan mampu diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik dan mempunyai ilmu pengetahuan. IPS menjadi salah satu bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru akan dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, nyaman serta aman.⁵

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas mengenai keilmuwan dasar yang berhubungan dengan kepentingan sosial, yang

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2013), h. 1

⁴ Hafidh Maksum, *Konsep Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, (Banda Aceh:UINAr-raniry, 2017) hlm. 3

⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 209.

lebih mementingkan pemahaman, hafalan dan bukan berpikir secara logis, sehingga cenderung kurang digemari oleh kebanyakan siswa. Siswa menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang monoton dan kurang variasi, hal ini juga dapat disebabkan oleh penyampaian dari guru dalam mengajarkan terkesan monoton, teoritis dan tidak menggunakan media yang mampu menarik minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS perlu dirancang dengan cara mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Dengan demikian proses belajar mengajar serta berbagai aspek pembelajaran IPS SD akan dituntut untuk memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik.⁶

Dalam proses pembelajaran seorang guru akan berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model atau metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik akan menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa serta akan menghargai hasil kerja siswa dan akan memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa, hal ini bertujuan untuk membuat siswa untuk berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Sehingga seorang guru perlu menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.⁷

⁶ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 1

⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 209.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan maka materi-materi yang di pelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan dengan berbagai model, metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk penggunaan model dan metode yang bervariasi tersebut akan bermanfaat dalam memperjelas penyampaian materi dan untuk mengatasi guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada mater-materi pelajaran yang disampaikan.⁸

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih model pembelajaran, agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai. Maka model pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu dengan lebih banyak menekankan pada proses itu sendiri. Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Sebab, dengan metode atau model pembelajaran yang menarik tentu akan membuat peserta didik antusias

⁸ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 3

dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS.⁹

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model atau kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas atau sering dikenal dengan istilah *student centered*. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Dalam model pembelajaran *role playing*, peserta didik akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika peserta didik belajar secara individual. Melalui model pembelajaran *role playing* peserta didik juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan serta peserta didik juga di didik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Melalui model pembelajaran *role playing* dalam pelajaran IPS dalam materi “Interaksi Sosial dan Interaksi Lingkungan Alam”, peserta didik akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami kegiatan-kegiatan interaksi sosial manusia dengan alam dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Role playing dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan

⁹ Ismawati Alidha Nurhasanah dkk, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”, Vol. 1, No. 1, (Sumedang , 2016), hlm. 611. Diakses pada tanggal 28 Oktober 2022, pukul 15.30

¹⁰ Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, ISSN; 2442-7470, Vol. 1, No. 2, (2015), hlm. 53.

model role playing siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Melalui *role playing* atau bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, dan menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilakunya dan perilaku orang lain.¹¹

Berdasarkan permasalahan diatas, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kepada murid SD dengan menerapkan metode main peran (*role playing*), dengan metode ini siswa dapat menjadi pemeran atau bagian dari pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*?

¹¹ Sulastris dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1, (Sulawesi Tengah, 2014) , hlm. 90.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis aktivitas guru pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang kemampuan numerasi dalam memecahkan soal Asesmen Kompetensi Minimum adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi kalangan akademis yang ingin melakukan lebih lanjut mengenai tema yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS SD dan Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, serta sebagai motivasi belajar IPS, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPS siswa.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai variasi penggunaan model pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas dan memberikan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, serta mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran juga dapat menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah dalam hal ini di MIN Anoi Itam adalah dapat mengambil manfaat dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dan dapat dijadikan sebagai masukan data serta rujukan dalam

mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran di masa yang akan datang. Sekolah akan dapat mengalami perubahan/perbaikan yang pesat karena mampu menanggulangi berbagai masalah belajar siswa dan perbaikan kesalahan konsep.

d. Bagi Peneliti

Manfaat Penelitian bagi peneliti sendiri adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran role playing dalam mata pelajaran IPS.

E. Definisi Operasional

1. Role Playing

Role playing atau bermain peran merupakan sejenis permainan yang memiliki tujuan untuk menjadi peran atau karakter dalam cerita. Adapun pada penelitian ini *role playing* merupakan metode pembelajaran yang diterapkan pada pelajaran IPS dan siswa akan melakukan permainan peran untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah pelajaran yang membahas mengenai ilmu dasar yang memiliki hubungan dengan sosial seperti hubungan manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan makhluk hidup dan lain sebagainya.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penelitian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.¹²

Menurut pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau perencanaan yang telah dirancang sebelumnya untuk dapat digunakan agar pembelajaran di kelas berjalan efektif dan efisien dan tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran serta pengelolaan kelas.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. *Role playing* atau bermain peran merupakan sejenis permainan gerak yang yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan eduitament.¹³ *Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan

¹² Heru Subagiyo, *Roleplay*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013), hlm 06-08

¹³ Pratama Putra dkk, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Dasar, 2018, Vol. 6, No 16, h.1-12.

pelajaran melalui pengembagab imajinasi dan penghayatan siswa yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.¹⁴

Pembelajaran *role playing* merupakan sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus akan melibatkan unsur kesenangan, pembelajaran model *role playing* akan memberikan pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan akan untuk merajut sevuah cerita bersama.¹⁵ Sehingga *role playing* merupakan mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat

Dalam *role playing*, peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas di mana peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain. Role playing juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.¹⁶

¹⁴ Tri Bowo Santoso, *Model Role Playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntansu Perusahaan Dagang*, Jurnal Dinamika Pendidikan, 2011, Vol 6, No . h 2-12.

¹⁵ Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamen Manisrenggo Klaten*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2016, h. 1- 8.

¹⁶ Ariena Tarigan, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No 3, 2016, h. 102-112.

Jadi, dapat dikatakan bahwa *role playing* atau disebut dengan bermain peran merupakan salah satu usaha guru agar siswa mampu menguasai bahan-bahan yang berupa imajinasi yang disalurkan melalui peran atau drama, dimana setiap orang memiliki peran yang berbeda-beda serta mengajarkan mereka seolah-olah mereka mengalami berada pada suatu situasi yang sedang diperankan. *Role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri atau jati diri didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.¹⁷

Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari, adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Menurut pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang cara kerjanya dengan memberikan tugas atau peran kepada siswa untuk dapat memerankan seseorang atau tokoh yang telah diberikan oleh guru sebelumnya, agar siswa dapat mengetahui bahwa satu perilaku dengan perilaku lainnya berbeda dan diharapkan pula tumbuh rasa sosial di dalam dirinya.

¹⁷ Ari Yanto, *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, ISSN; 2442-7470, Vol. 1, No. 2, (2015), hlm. 60

2. Sejarah Role Playing

Sejarah panjang *roleplay* sebelum diadopsi untuk latihan calon pemeran adalah acara simulasi yang dilakukan oleh para raja dan panglima perang sebelum melakukan perang yang sebenarnya. Setelah raja dan panglima perang mengatur strategi perang yang dilakukan di meja strategi (berisi peta dan keadaan alam dalam bentuk miniatur) kemudian melakukan simulasi perang sesuai dengan rencana strategi.

Pelaku simulasi ini mewakili kekuatan yang dibayangkan dalam rencana strategi perang. Meja strategi sekarang diwujudkan dalam bentuk kerangka cerita atau teks lakon bagi calon pemeran. Raja dan panglima perang pengatur strategi, sekarang berwujud menjadi penulis lakon dan sutradara sebagai pelatih calon pemeran simulasi perang dilakukan selama ribuan tahun oleh bangsa China dari suku Han, bangsa Romawi dan bangsa Eropa abad pertengahan.

Pada waktu itu bangsa Romawi dan Eropa sering menyelenggarakan acara, dimana semua orang akan berpura-pura menjadi orang lain. Konsep ini kemudian diadopsi oleh Dr. Jacob Levy Moreno pada bidang psikologi. Pada tahun 1920-an, Dr. Moreno menciptakan “eksperimental teater” untuk membantu setiap orang memahami aspek yang berbeda dari kepribadian mereka sendiri dan orang lain. Tahun 1932 konsep *roleplay* diperkenalkan kepada masyarakat luas, dengan anggapan bahwa orang akan bisa lebih banyak belajar tentang dirinya dan orang lain dalam menyelesaikan masalah sosial daripada hanya membicarakannya saja.

Konsep dasar dari *roleplay* adalah suatu cara yang memungkinkan mengasah spontanitas kreatif dan mengekspresikan dari kemampuan emosional

tanpa menimbulkan kehebohan. Dr. Moreno mengundang peserta pelatihan dan menyarankan untuk bertindak keluar dari kebiasaan keseharian. Peserta pelatihan tersebut pada gilirannya akan memainkan peran yang berbeda dari kebiasaan kehidupan keseharian. Konsep itu kemudian menjadi populer dengan sebutan “roleplay”.

Pada akhir tahun 1960 *role-playings* dipandang sebagai bentuk relaksasi yang menyenangkan dari psikoterapi masyarakat. Gary Gaygax dari Universitas Minnesota dianggap sebagai bapak *roleplay* modern. Dia mengembangkan seperangkat aturan tentang roleplay dan memasyarakatkan. Aturan itu kemudian pada tahun 1971 diterbitkan dan dipublikasikan kepada masyarakat dengan nama *chainmail* (surat berantai). Dari konsep dasar roleplay yang sederhana kemudian berkembang menjadi permainan modern dan berkembang luas di masyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh teater sebagai media pelatihan calon pemeran. Konsep ini juga diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode pembelajaran memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik.¹⁸

Permainan anak-anak pada waktu kecil juga dianggap sebagai embrio dari *roleplay*. Anak-anak sering bermain ‘pasar-pasaran’, bermain ‘polisi-polisian’, bermain ‘bapak ibu’, bermain ‘dokter-dokteran’, ‘guru-guruan’ dan lain-lain. Permainan pasar-pasaran menuntut anak-anak seperti di suasana pasar, dimana ada penjual, pembeli dan peran-peran lain. Permainan polisi-polisian, menuntut anak-anak seperti seorang polisi dan penjahat yang dikejar. Semua permainan itu kalau

¹⁸ Heru Subagiyo, *Roleplay*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013), hlm 01-02.

dicermati, akan teridentifikasi adanya peran yang dimainkan, status dari peran yang dimainkan dan konteks atau suasana dalam permainan.

Ketika sedang bermain, anak-anak tidak menjadi dirinya sendiri, melainkan keluar dari dirinya untuk menjadi peran yang sedang dimainkan. Mereka berusaha untuk menyakinkan diri bahwa mereka adalah polisi atau penjahat ketika bermain 'polisi-polisian' atau menganggap sebagai dokter dan pasien ketika bermain 'dokter-dokteran'. Semua kegiatan bermain itu untuk mendapatkan rasa senang.

Konsep *role play* kemudian digunakan oleh Commedia dell'Arte pada abad 16 sebagai konsep pertunjukan. Pemeran dalam Commedia dell'Arte tidak mengetahui berperan sebagai apa ketika hendak pentas, tetapi peran dan cerita yang hendak dimainkan ditentukan beberapa saat sebelum pementasan. Pada tahun 1950-an, Viola Spolin dan Keith Johnstone mengembangkan *roleplay* sebagai konsep pelatihan aktornya. Mereka dan rombongan (*Second City*) membuka kelas pelatihan aktor dengan menggunakan metode "teater game". Metode ini berisi permainan dimana calon pemeran terlibat dalam permainan yang sedang dimainkan. Spolin berkeyakinan bahwa pelatihan pemeran harus menyenangkan sekaligus mulai memasuki peran lain.¹⁹

¹⁹ Ariena Tarigan, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No 3, 2016, h. 102-112.

3. Kelebihan dan Kurangan *Role Playing*

Adapun kelebihan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut:

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

Sedangkan kekurangan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
2. Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada peserta didik jika tidak dilatih dengan baik.
3. Ketidakmungkinan menerapkan *role playing* jika suasana kelas tidak kondusif.
4. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.²⁰

²⁰ Rizkia Saputra, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamatan Manisrenggo Klaten*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2016, h. 1- 8

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Play*

Dalam melakukan pembelajaran metode *role play* maka guru diperlukan menyiapkan beberapa langkah-langkah pembelajaran. Adapun langkah-langkah *role play* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan di tampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok peserta didik yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakoknkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- g. Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar.²¹

Jadi, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh seorang siswa setelah mengikuti evaluasi. Dan juga dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah nilai yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan siswa pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan.

Pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan instruksional tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

²¹ Nidawati, *Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama*, Jurnal Pionir, Volume 1, Nomor 1, (2013), hlm. 18

1. Metode mengajar.

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.

2. Kurikulum.

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

3. Relasi guru dengan siswa.

Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.

4. Relasi siswa dengan siswa.

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.

5. Disiplin sekolah.

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik

kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.²²

Ada banyak yang menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, serta disiplin sekolah. Hasil belajar tentunya diawali oleh faktor pendukungnya.

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Ada beberapa macam hasil belajar dalam pendidikan nasional, dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yaitu sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Berkaitan dengan hasil belajar yang terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, sintesis dan evaluasi hasil belajar dapat diambil dari lembar kerja siswa dan hasil evaluasi akhir. Dalam aspek evaluasi, siswa dapat mengerjakan lembar kerja maupun soal-soal yang diberikan guru.

2. Ranah Psikomotor

Berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pada ranah psikomotor ini siswa dapat terampil mampu melakukan pengamatan yang dilakukan dalam lingkungan sekitar.

²² Nidawati, *Belajar Dalam Perspektif Psikologi...*, Jurnal Pionir, Volume 1, Nomor 1, (2013), hlm. 19

3. Ranah Afektif

Hasil belajar dapat diambil dari kedisiplinan atau ketepatan dalam menyelesaikan tugas, keberanian mengemukakan pendapat kejujuran, keterbukaan dalam menerima pendapat dan memiliki rasa ingin tahu.²³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memiliki jenis atau macamnya menurut tujuan yang diinginkan. Melalui pengetahuan siswa akan memahami informasi yang diterima serta mengamalkan kepada orang lain. Selanjutnya terdapat keterampilan, seorang siswa akan mampu menyelesaikan bagaimana cara untuk ia belajar serta mempertahankan bagaimana proses belajar tersebut. Lalu ada sikap, ini merupakan suatu hal yang dilakukan manusia untuk mencapai yang dia inginkan.

Adapun pada penelitian ini jenis hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar kognitif yaitu hasil belajar dinilai tinggi atau rendah dari lembar kerja atau soal-soal yang akan diberikan oleh guru.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial - RANIRY

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang di desain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan.

²³ P'is Utami Nurhidayati, *Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPS*, E-Jurnal mitra pendidikan, 2017. Vol.4.No.4. h.398-399

Karena itu, IPS dapat dikatakan sebagai studi mengenai perpaduan antara ilmu-ilmu dalam rumpun ilmu-ilmu sosial dan juga humaniora untuk melahirkan pelaku-pelaku sosial yang dapat berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial kebangsaan. Bahan kajiannya menyangkut peristiwa, seperangkat fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu aktual, gejala dan masalah-masalah atau realitas sosial serta potensi daerah.

Sebutan IPS di Indonesia adalah sebuah kesepakatan untuk menunjuk istilah lain dari *social studies*. Menunjuk sifat keterpaduan dari ilmu-ilmu sosial atau *integrated social sciences*. Jadi sifat keterpaduan itu mestinya menjadi ciri pokok mata kajian yang disebut IPS. IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial.

IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.²⁴

Menurut pengertian diatas. dapat disimpulkan bahwa IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap dan

²⁴ I'is Utami Nurhidayati, *Peningkatan Hasil Belajar...*, E-Jurnal mitra pendidikan, 2017. Vol.4.No.4. h.398-399

keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan siswa di lingkungannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji peristiwa, fakta dan konsep.

2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dari IPS tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya sebuah tujuan. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar

pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembakalan kemampuan dan ketarampilan dasar bagi siswa untuk menjadikan manusia dan warga negara yang baik, yaitu mencakup interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman/kesamaan/perbedaan, konflik dan konseus, pola (*patron*), tempat, kekuasaan (*power*), nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya kultur dan nasionalisme.²⁵

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik itu kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya dan kejiwaannya. Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. N I R Y

3. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Adapun tujuan dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah sebagai berikut:

²⁵ Edy Surahman dan Mukminan, *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajaran Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 3

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai- nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu- ilmu social yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah- masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model- model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu- isu dan masalah- masalah social, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.²⁶

Berdasarkan Permendiknas NoN 22 Tahun 2006, mata pelajaran IPS di tingkat SD / MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep- konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

²⁶ Edy Surahman dan Mukminan, *Peran Guru IPS...*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 5

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai- nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.²⁷

Pada intinya tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Adapun karakteristik warga negara yang baik, sebagai berikut:

1. Memiliki sikap patriotisme, yaitu cinta tanah air, bangsa dan negara.
2. Mempunyai penghargaan dan pengertian terhadap nilai- nilai, pranata, dan praktik kehidupan kemasyarakatan.
3. Memiliki sikap integritas sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara.
4. Mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap nilai- nilai budaya atau tradisi yang diwariskan oleh bangsanya
5. Mempunyai motivasi untuk turut serta secara aktif dalam pelaksanaan kehidupan demokratis. - R A N I R Y
6. Memiliki kesadaran (tanggap akan) masalah- masalah sosial
7. Memiliki ide, sikap, dan keterampilan yang diharapkan sebagai seorang warga negara.
8. Mempunyai pengertian dan penghargaan terhadap sistem ekonomi yang berlaku.²⁸

²⁷ Edy Surahman dan Mukminan, *Peran Guru IPS...*, Vol. 4, No. 1, 2017, hlm. 6

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat menyimpulkan tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar untuk berinteraksi antar individu dengan lingkungannya di masyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

D. Materi

1. Siklus I

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Pendidikan Dasar di Kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu sebagai berikut :

1. Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Hidup

A. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu bentuk hubungan timbal balik atau hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sangatlah dibutuhkan untuk kehidupan bersama sebab individu tidak dapat hidup tanpa individu lainnya. Contohnya seperti bergotong royong, mengadakan musyawarah, berkerja sama, bertegur sapa dan masih banyak hal lainnya.

Sedangkan dampak interaksi sosial bagi kehidupan ialah sebagai berikut:

- 1) Terpenuhinya kebutuhan individu dan kelompok yang tidak dapat dipenuhi sendiri tanpa adanya interaksi dengan orang lain.
- 2) Kerjasama manusia yang terus berkembang seiring dengan makin kompleksnya kebutuhan dan situasi masyarakat saat ini.

- 3) Hubungan sosial antara dua tau lebih kelompok sosial yang berbeda akan lebih kuat karena timbulnya solidaritas dan kesetiakawanan yang tinggi.
- 4) Tercapainya kestabilan antara dua/lebih kelompok.
- 5) Individu-individu yang berbeda akan saling kenal.

B. Interaksi Lingkungan Alam

Interaksi lingkungan alam atau sering disebut interaksi lingkungan hidup adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Seperti gunung, sungai, rawa, dan lautan merupakan contoh dari lingkungan alam. Lingkungan hidup mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi.

Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu Interaksi lingkungan alam atau sering disebut interaksi lingkungan hidup adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Seperti gunung, sungai, rawa, dan lautan merupakan contoh dari lingkungan alam. Lingkungan hidup mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi. Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup seperti air, udara, tanah, sinar matahari dan mineral.

Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada lingkungan seperti binatang, burung, tanaman, jamur dan organisme yang sejenis. Manusia

berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia, karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Contohnya seperti penduduk dalam hal memenuhi kebutuhan pangannya membuka hutan untuk dijadikan lahan pertanian.

Begitupun sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian. Lingkungan hidup manusia terdiri atas lingkungan alam, lingkungan sosial, budaya dan ekonomi. Bentuk-bentuk interaksi manusia dengan alam, antara lain sebagai berikut:

- 1) Bercocok tanam, hasil interaksi dengan alam dengan cara bercocok tanam akan mudah mendapatkan sayuran dan buah-buahan , yang nantinya sayuran tersebut akan di jual kepada pembeli atau di konsumsi sendiri.
- 2) Memelihara hewan ternak sapi, dengan memelihara hewan ternak sapi maka akan mendapatkan susu dan dagingnya sebagai kebutuhan energi kita.

Dalam lingkungan alam terjadi interaksi antara lingkungan abiotik dengan lingkungan biotik atau sebaliknya. Bahkan, antar komponen lingkungan biotik dan antar komponen lingkungan abiotik juga saling keterkaitan. Contoh interaksi antara komponen abiotik dengan biotik adalah tanah, suhu dan curah hujan yang memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh disuatu daerah. Lingkungan biotik juga dapat memengaruhi lingkungan abiotik. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan membuat suhu udara menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih

banyak tumbuhannya juga dapat menyimpan air tanah lebih banyak karena tanah di bawahnya dapat menyerap air lebih banyak.

2. Siklus II

Hubungan Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam Sekitar Dan Lingkungan Sosialnya

a. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam Sekitarnya

Interaksi lingkungan alam atau sering disebut interaksi lingkungan hidup adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Seperti gunung, sungai, rawa, dan lautan merupakan contoh dari lingkungan alam. Manusia berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya.

Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia, karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Contohnya seperti penduduk dalam hal memenuhi kebutuhan pangannya membuka hutan untuk dijadikan lahan pertanian. Begitupun sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian.

b. Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok maupun antara kelompok dengan kelompok.

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

c. Hubungan Antara Interaksi Lingkungan Alam dengan Lingkungan Sosial

Pada dasarnya, sifat interaksi antara manusia dan alam adalah timbal balik. Manusia sangat membutuhkan alam dan segala sumber daya yang ada di dalamnya untuk bertahan hidup. Sebaliknya alam menuntut manusia untuk melestarikannya. Manusia sebagai makhluk memiliki keterkaitan dan ketergantungan terhadap alam dan lingkungannya untuk bisa mempertahankan kehidupannya. Manusia membutuhkan lingkungan sekitar atau sumber daya alam.

Pada awalnya manusia memanfaatkan alam hanya sebatas untuk memenuhi kebutuhan dasarnya (makan dan minum serta pakaian) namun, saat ini manusia mengolah sumber daya yang ada di alam untuk beragam kebutuhan atau sekedar memenuhi gaya hidupnya. Akibatnya sebagian lingkungan alam telah mengalami kerusakan seperti pencemaran air dan udara.

Dalam pemenuhan makanan, manusia tidak dapat bekerja sendiri. Contohnya, dalam budidaya padi, manusia melakukan interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan hidup. Terdapat hubungan timbal balik dan saling memengaruhi antara interaksi sosial dengan lingkungan hidupnya, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Hubungan interaksi sosial dengan lingkungan alam sekitarnya

Interaksi yang dilakukan	Interaksi lingkungan hidup	Interaksi sosial
Menangkap Ikan	Nelayan dengan laut, karena nelayan mengambil ikan yang ada di lautan. Selain itu nelayan juga memanfaatkan angin untuk berlayar.	Nelayan dan nelayan, serta para pedagang ikan. Nelayan bersamasama menangkap ikan dan menjualnya kepada para pedagang di pasar
Bekerja bakti membangun jalan kampung	Interaksi antara manusia dengan tanah yang digunakan untuk membangun jalan.	Interaksi antara warga masyarakat yang ikut bergotong royong membangun jalan agar memudahkan dalam perjalanan
Kegiatan menyiram tanaman di rumah	Interaksi antara manusia dengan tumbuhan dan air.	Interaksi sosial antara anggota keluarga.
Menanam sayur	Interaksi antara manusia dengan tanah,	Interaksi antara petani sayuran dan pedagang maupun pembeli yang ada di pasar untuk dikonsumsi.
Gotong royong membuang sampah	Interaksi antara manusia dengan alam sekitar, dengan membuang sampah menjadikan lingkungan bersih dan tidak memicu penyakit	Interaksi antar warga peduli lingkungan.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian Khoirun Nimah yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”. Hasil penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif, Hal ini terlihat peningkatan keaktifan belajar siswa

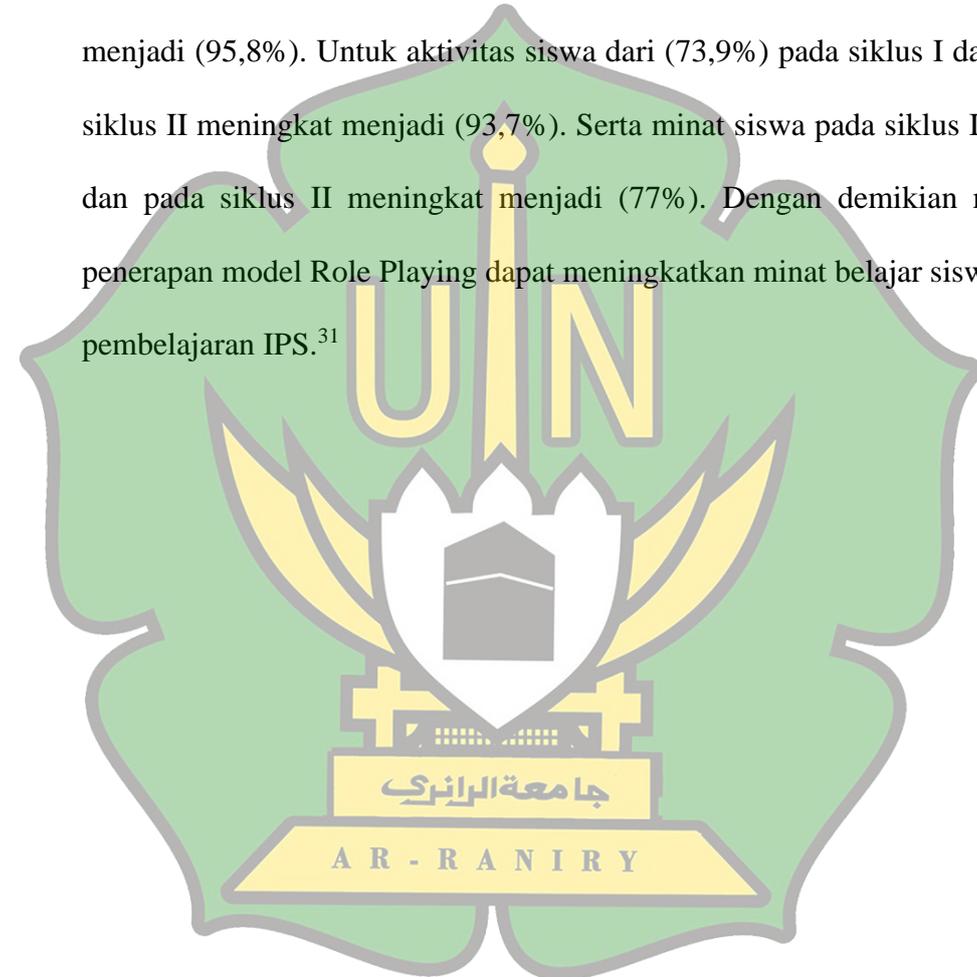
pada setiap tindakan. pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%, Siklus II Prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi pada siklus I ke siklus II prosentase peningkatan keaktifan siswa sebesar 56%. Hal ini terjadi karena setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda- beda sehingga suasana hati setiap masing- masing siswa berbeda- beda yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode pembelajaran ROLE PLAYING untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan dengan efektif.²⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Thalath Amin Hamdi dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang”. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I yang tuntas secara individual dari 41 murid hanya 28 murid atau 39,15% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau berada pada kategori rendah. Pada siklus II dari 35 murid terdapat 33 atau 94% telah memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus III dari 34 murid terdapat 33 atau 97% yang telah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi atau berada pada kategori tinggi.³⁰

²⁹ Khoirun Nimah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*, Sripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim, 2015

³⁰Thalaat Amin Hamdi, *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar

3. Penelitian yang dilakukan oleh Vidia Sauna dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh”. Hasil penelitian ini adalah aktivitas guru dari (78,1%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (95,8%). Untuk aktivitas siswa dari (73,9%) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi (93,7%). Serta minat siswa pada siklus I (58%) dan pada siklus II meningkat menjadi (77%). Dengan demikian melalui penerapan model Role Playing dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.³¹



³¹ Vidia Sauna, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh*, Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus akan menjadi peneliti dikelas dengan melakukan perencanaan, pelaksanaan dan refleksi pada pada tindakan secara partisipasi dan kolaborasi dengan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

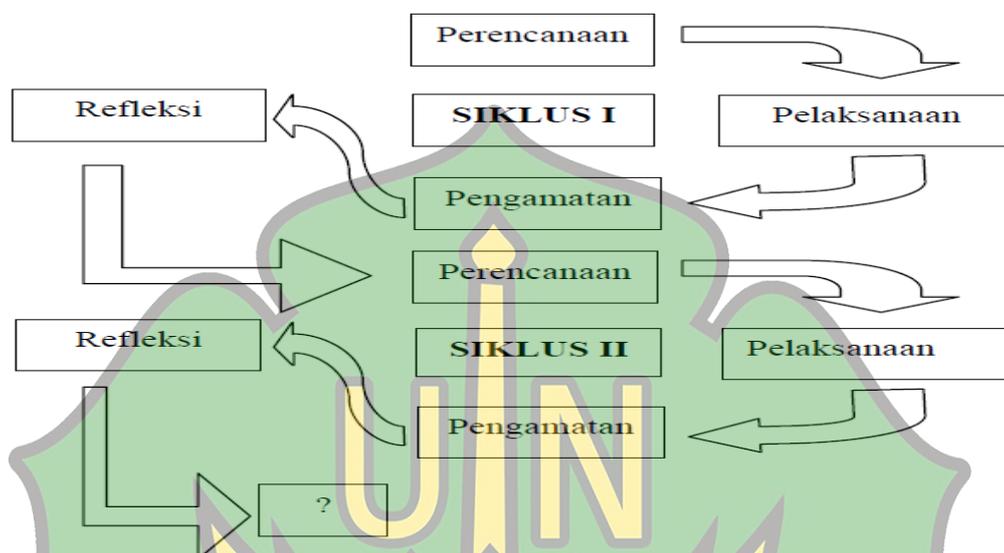
Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.³²

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang dikembangkan Kurt Lewin dan dimodifikasi oleh Suharsimi Arikunto. Alasan digunakannya desain yang dikembangkan oleh Suharsimi ini dikarenakan model ini mudah dipahami oleh peneliti dan sesuai dengan penelitian

³² Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 75-80

Gambar 3. 1

Bagan Desain Penelitian Tindakan Kelas³³



Berdasarkan gambar di atas setiap siklus terdiri dari empat tahapan. Tahapan tersebut yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Pada penelitian ini, banyaknya siklus disesuaikan dengan hasil yang diperoleh pada setiap siklus. Penelitian dilakukan minimal dua siklus. Apabila hasilnya masih jauh dari yang diharapkan maka dapat ditambah dengan siklus tiga. Siklus pertama berlangsung dalam 4 jam pelajaran (dua kali tatap muka), siklus kedua berlangsung dalam 4 jam pelajaran (dua kali tatap muka) dan sebagai antisipasi, siklus ketiga berlangsung dalam dua jam pelajaran (satu kali tatap muka). Apabila dalam siklus pertama dari pertemuan pertama sampai ketiga sudah terjadi peningkatan keaktifan belajar, maka tetap dilakukan siklus selanjutnya, yaitu siklus

³³ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*.....h. 75-80

kedua. Ini dilakukan berkaitan dengan objek penelitian ini yaitu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada siklus kedua akan dijadikan pembandingan dengan hasil dari siklus pertama. Sehingga diketahui terjadi peningkatan atau tidak. Alur dari penelitian ini terdiri dari empat tahap sesuai dengan Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto. Adapun rincian dari alur tersebut adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Di tahapan ini peneliti dan guru menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas peneliti dan guru adalah orang yang berbeda, dalam tahap menyusun rancangan harus ada kesepakatan antara keduanya. Rancangan harus dilakukan bersama-sama guru yang akan melakukan tindakan dengan peneliti yang akan mengamati proses jalannya tindakan. Adapun rencana yang akan dilakukan atau dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Menetapkan kelas yang akan diteliti
- b. Menentukan mata pelajaran yang akan diajarkan
- c. Menyusun dan membuat RPP
- d. Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tiap RPP
- e. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa amplop warna
- f. Membuat instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa
- g. Membuat soal-soal pada setiap siklus RPP

2) Pelaksanaan

Setelah rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selesai disusun oleh peneliti dan guru, selanjutnya pada tahapan pelaksanaan ini, yang dilakukan peneliti adalah menjalankan atau melakukan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirancang dengan menerapkan model pembelajaran role playing. Rancangan tindakan tersebut tentu saja sudah di “dilatih” terlebih dahulu atau mendapat persetujuan dari guru untuk diterapkan di dalam kelas sesuai yang telah disiapkan. Rancangan tersebut harus dilaksanakan dengan baik dan wajar. Pada masing-masing siklus diberikan test untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa. Namun jika belum ada peningkatan, peneliti bisa melaksanakan pembelajaran siklus kedua dan siklus selanjutnya, sampai mencapai ketuntasan dalam penelitiannya.

3) Pengamatan

Tahap pengamatan ini berjalan bersamaan dengan saat pelaksanaan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Dalam tahapan ini yang menjadi subjek pengamatan atau yang diamati adalah guru dan siswa yang berada di dalam kelas tersebut. Dalam tahapan ini yang dilakukan adalah mengamati prosedur pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari aktivitas guru dan siswa serta mencatat semua hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pihak yang melakukan tindakan (peneliti), sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru bidang studi dan teman sejawat.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, serta mengevaluasi masalah yang dianggap masih kurang sehingga dapat diperbaiki pada siklus berikut. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa proses dalam pencapaian tahapan refleksi.

- a. Analisis hasil yang didapat
- b. Diskusi dengan rekan sejawat
- c. Reduksi data
- d. Perbaikan

Setelah mendapatkan data pengamatan, maka peneliti melakukan diskusi tentang hasil yang sudah didapat pada siklus I. Diskusi ini meliputi keberhasilan, kegagalan dan hambatan yang dijumpai saat melakukan tindakan siklus I. Data-data yang sudah diperoleh, dipilih yang benar-benar dibutuhkan dan dapat dijadikan acuan dalam menyusun laporan hasil penelitian. Data-data yang dianggap tidak terpakai, disimpan sebagai arsip untuk kemudian dipakai kembali jika sewaktu-waktu dibutuhkan. Setelah mendapatkan gambaran tentang permasalahan dan hambatan yang dijumpai, langkah selanjutnya peneliti menyusun kembali rencana kegiatan yang mengacu pada kekurangan yang belum didapat, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik pada siklus ke-2 dan siklus selanjutnya.³⁴

³⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 75-80

B. Subjek Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan, maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Anoi Itam yang beralamat di Sabang dengan jumlah siswa 10 orang.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur, yang mana dalam observasi ini pengamat menggunakan instrumen observasi yang telah terstruktur dan siap pakai, pengamat hanya akan tinggal membubuhkan tanda *check list* (✓) pada tempat yang disediakan. Adapun tujuan dari observasi untuk melihat serta menilai bagaimana tingkah lak dari guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

Lembar pengamatan yang peneliti buat menggunakan pernyataan positif yang diberi bobot 1, 2, 3 dan 4. Artinya data pengamatan yang diperoleh, dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu gagal, kurang, cukup dan baik.³⁵

³⁵ Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. (Jakarta: Indeks, 2012), hal. 80.

2. Tes

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan yaitu *Post-test* (tes akhir) dilakukan sesudah proses pembelajaran berlangsung dengan melihat kriteria keberhasilan pembelajaran sejauh mana siswa berhasil menguasai pembelajaran.

Soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model *role playing*. Sehingga yang menjadi alat ukur dalam tes ini adalah soal tes yang akan diberikan melalui serentetan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian. Instrumen pengumpulan data ini adalah lembar observasi dan soal tes.

1. Lembar Observasi Penelitian

Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui proses kegiatan belajar keduanya dalam setiap siklus.

a) Lembar Observasi Aktivitas Guru

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

Adapun lembar pengamatan observasi aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

No	Indikator	Nomor Item
1.	Keterampilan mempersiapkan siswa belajar	1, 2, 3, 4. 5 dan 6
2.	Keterampilan menerapkan apreasi/motivasi	7 dan 8
3.	Keterampilan menjelaskan	9 dan 10
4.	Keterampilan guru bertanya	11
5.	Mengelola kelompok	12, 13, 14, 15. 16, 17 dan 18
6.	Penggunaan lembar kerja peserta didik	19 dan 20
7.	Keterampilan menutup pembelajaran	21, 22, 23,24, 25, 26, 27 dan 28

Sumber: Suyadi (2013)

b) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Observasi pada siswa bermaksud untuk mengetahui seberapa besarnya tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*.

Adapun lembar pengamatan observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

No	Indikator	Nomor Item
1.	Keterampilan dalam mempersiapkan pembelajaran	1, 2, 3, 4 dan 5
2.	Keterampilan siswa dalam mendengar dan emmperhatikan	6, 7, 8 dan 9
3.	Keterampilan siswa dalam bertanya dan menjawab	10, 11 dan 12
4.	Membentuk kelompok	13 dan 14
5.	Keterampilan siswa dalam peragaan drama	15, 16, 17, 18 dan 19
6.	Penggunaan lembar kerja peserta didik	20, 21, 22 dan 23
7.	Keterampilan menutup pembelajaran	24,25, 26 dan 27

Sumber: Suyadi (2013)

2. Tes Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, dilakukan tes akhir (*post test*) yang diberikan setelah siswa menyelesaikan LKPD secara berkelompok. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan informasi apakah pembelajaran tersebut sudah mencapai indikator atau belum. Untuk itu, tes dalam penelitian ini menggunakan soal berupa

pilihan ganda (*choice*) yang berkaitan dengan materi tema terdiri dari 10 butir soal.³⁶

E. Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya yakni menganalisis data yang sudah diperoleh, kemudian dianalisis untuk mengetahui kemampuan guru dan siswa serta hasil belajarnya. Dimana tujuan dari tahapan ini ialah untuk memperoleh jawaban dari permasalahan penelitian yang sudah dirumuskan. Data yang di analisis terdiri dari:

1. Analisis Aktivitas Guru

Data ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh dua orang pengamat selama proses pembelajaran berlangsung sebagaimana yang telah di uraikan pada bab sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah model yang digunakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa di analisis menggunakan rumus:³⁷

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

Keterangan:

P = Angka persentase yang dicari

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Adapun kategori untuk pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.³⁸

³⁶ Anisa Mutmainah, *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD Negeri 1 Ngerangen*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 15 Tahun ke -5 (Yogyakarta, 2016), hlm. 419.

³⁷ Sudijono, "Pengantar Evaluasi Pendidikan."

³⁸ Mawardi and Dkk., *Pembelajaran Micro Teaching Perkuliahan Praktis Micro Teaching* (Banda Aceh: IDC Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ar-Raniry, 2013).

Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru

Nilai	Kategori
80 - 100	Baik Sekali
66 - 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang

2. Analisis Aktivitas Siswa

Setelah data aktivitas siswa terkumpul maka selanjutnya dilihat seberapa banyak persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut: ³⁹

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

Keterangan:

P = Angka persentase yang dicari
F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan
N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Adapun kategori untuk pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:⁴⁰

Tabel 3. 4: Kriteria Penilaian Pengamatan Aktivitas Guru

Nilai	Kategori
80 - 100	Baik Sekali
66 - 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing*. Analisis ini menggunakan rumus:

³⁹ Sudijono, "Pengantar Evaluasi Pendidikan."

⁴⁰ Mawardi and Dkk., *Pembelajaran Micro Teaching Perkuliahan Praktis Micro Teaching* (Banda Aceh: IDC Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ar-Raniry, 2013).

$$P = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = banyak butir yang dijawab benar

N = banyak butir soal

Setelah nilai diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah menjumlahkan nilai yang sudah ada untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

Adapun untuk memperoleh golongan tingkat ketuntasan belajar siswa, adalah sebagai berikut:⁴¹

Tabel 3. 5: Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kategori
30 - 74	Tidak Tuntas
75 - 100	Tuntas

Rumus diatas untuk melihat ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa, kemudian hasil tersebut dapat diukur sesuai dengan KKM yang telah ditentukan di sekolah.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan pedoman dalam menentukan apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak. Adapun indikatornya yaitu sebagai berikut:

⁴¹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.

1. Aktivitas Guru

Adapun indikator keberhasilan untuk aktivitas guru dikatakan berhasil yaitu ketika mencapai skor $\geq 90\%$.

2. Aktivitas siswa

Adapun indikator keberhasilan untuk aktivitas siswa dikatakan berhasil yaitu ketika mencapai skor $\geq 90\%$.

3. Hasil belajar

Penelitian ini dinyatakan dengan ditandai dengan tercapainya KKM 75. Pembelajaran IPS dengan persentase ketuntasan siswa secara klasikal mencapai $\geq 85\%$.

G. Tim Kolaborator

Kolaborasi atau kerja sama merupakan peneliti serta tim kolaborasi masing-masing memiliki peranan serta tanggung jawab yang saling membutuhkan dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan. Adapun kolaborasi akan menentukan keberhasilan terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan penelitian, menganalisis data dan menyusun laporan akhir. Adapun tim kolaborasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru

Pihak yang melakukan penelitian merupakan peneliti sedangkan yang diminya untuk melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah guru. Adapun dalam penelitian ini guru akan melakukan kolaborasi empat tahap yaitu:

a) Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu menggunakan tindakan kelas.

c) Pengamatan

Pengamatan merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud untuk melihat bagaimana proses tindakan kelas.

d) Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika peneliti atau guru sudah selesai melakukan tindakan.

2. Teman Sejawat 

Selain guru para penelitian ini juga akan bekerja sama (kolaborasi) dengan teman sejawat yang berjumlah 5 orang yang tugasnya adalah untuk melihat bagaimana aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Anoi Itam yang terletak di Kecamatan Sukajaya Kota Sabang. MIN Anoi Itam mempunyai gedung permanen dengan jumlah setiap kelas 1 ruangan (6 ruangan kelas). Selain itu, sekolah ini juga dilengkapi dengan ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang tata usaha, ruang perpustakaan dan kantin.⁴²

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana MIN Anoi Itam

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Kelas	6
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Dewan Guru	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Kantin	1
7	WC Guru	2
8	WC Siswa	2
Jumlah		15

Jumlah siswa dari MIN Anoi Itam seluruhnya adalah 73 siswa yang terdiri dari 32 laki-laki dan 41 perempuan, dengan rincian pada tabel dibawah:

Tabel 4. 2 Perincian Jumlah Murid MIN Anoi Itam

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
1	4	8	12
2	6	7	13
3	7	7	14

⁴² Dokumentasi MIN Anoi Itam Pada Tahun 2023

4	4	7	11
5	5	5	10
6	6	7	13
Total	32	41	73

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa jumlah dari siswa kelas V pada MIN Anoi Itam adalah berjumlah 10 siswa dengan 5 laki-laki dan 5 perempuan, dengan jumlah siswa tersebut peneliti menerapkan model *role playing* yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran. Adapun tenaga kerja dan karyawan yang ada di MIN Anoi Itam pada saat ini berjumlah 15 orang, dengan rincian sebagai berikut:.

Tabel 4. 3 Data Keadaan Tenaga Pendidik dan Karyawab MIN Anoi Itam Tahun 2023/2024

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Kepala Sekolah MIN Anoi Itam	1
2	Wakil Kepala Sekolah MIN Anoi Itam	1
3	Guru Tetap	5
4	Guru Tidak Tetap	6
5	Pegawai Tata Usaha	1
6	Penjaga Madrasah	1
Jumlah		15

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa tenaga pendidik di MIN Anoi Itam sudah sangat memadai dalam melakukan proses pembelajaran.

B. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 16 Oktober sampai dengan 23 Oktober 2023. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial dan interaksi lingkungan di kelas V MIN Anoi Itam Sabang.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan guru dan kemampuan siswa selama menggunakan model pembelajaran *role playing* serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam.

1. Proses Pembelajaran Siklus I

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

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Langkah pertama dalam perencanaan ini adalah menyusun dan membuat RPP serta menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), adapun RPP ini terdiri dari kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan menggali pemahaman awal siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi mengenai manfaat mempelajari makanan sehat. Kegiatan selanjutnya adalah tahap inti, yaitu membentuk kelompok belajar masing-masing untuk melakukan *role playing*.

Setelah melakukan *role playing* maka siswa akan dibagikan pertanyaan dalam bentuk pilhan ganda (*choose*) yang berkaitan dengan makanan sehat. Adapun pada tahap perencanaan peneliti akan mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi serta lembar aktivitas pada guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus ini dilaksanakan pada hari Senin 16 Oktober 2023. Pelaksanaan dilakukan setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah

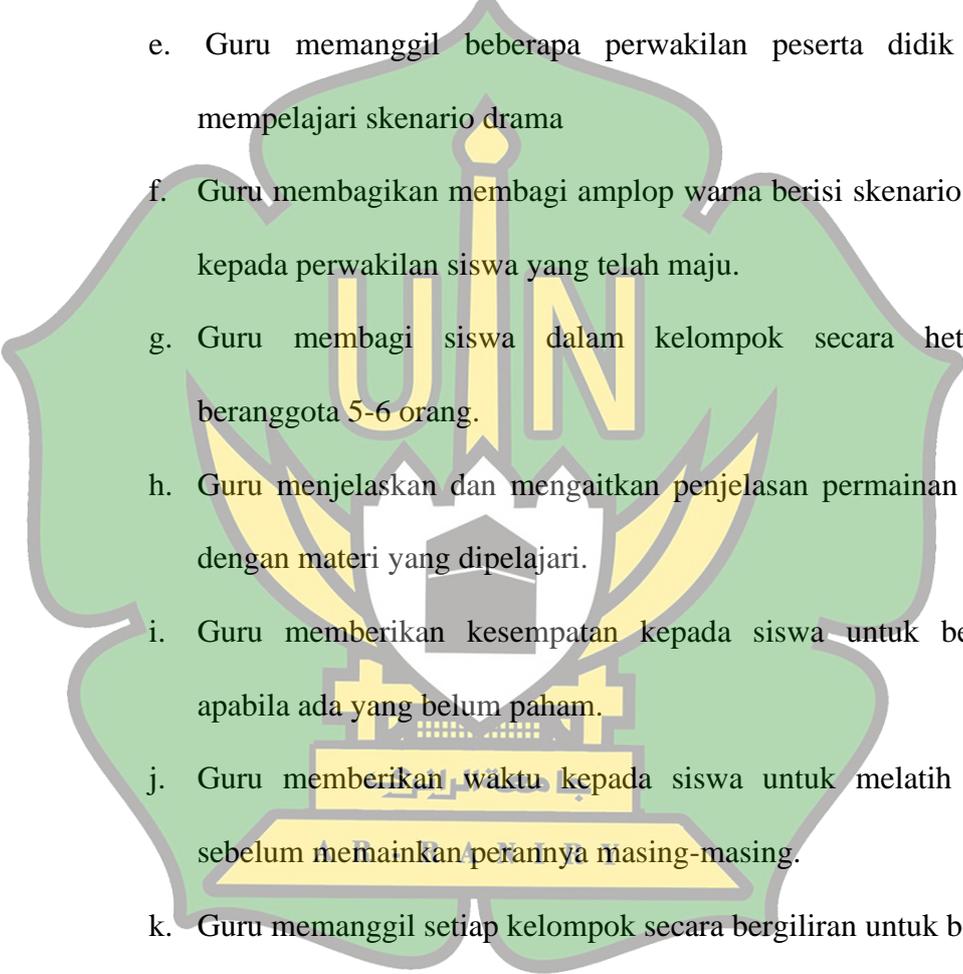
pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan pembelajaran dibagi pada tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- b. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a.
- c. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini yaitu "Makanan Sehat" dengan subtema "Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan".
- e. Guru menyampaikan apersepsi.
- f. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
- g. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan langkah pembelajaran serta sistem penilaian.

2) Kegiatan Inti

- a. Guru meminta siswa untuk membaca teks pada kegiatan ayo membaca sebagai pengetahuan awal pembelajaran
- b. Guru menjelaskan mengenai pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam dan apa saja pengaruhnya. Serta menyebutkan contoh-contoh di antara keduanya

- 
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham
 - d. Guru menyiapkan amplop warna dan bertanya kepada siswa “Siapa yang suka bermain peran?”.
 - e. Guru memanggil beberapa perwakilan peserta didik untuk mempelajari skenario drama
 - f. Guru membagikan amplop warna berisi skenario drama kepada perwakilan siswa yang telah maju.
 - g. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen beranggota 5-6 orang.
 - h. Guru menjelaskan dan mengaitkan penjelasan permainan drama dengan materi yang dipelajari.
 - i. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.
 - j. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melatih drama sebelum memainkan perannya masing-masing.
 - k. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain peran.
 - l. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju.
 - m. Setelah *role playing* selesai di laksanakan, guru membagikan LKPD serta memberi pengarahan.
 - n. Guru meminta siswa mengumpulkan dan membahas LKPD.

- o. Guru memberikan kesimpulan atas lembar kegiatan siswa.
- p. Guru membagikan soal evaluasi.

3) Kegiatan Penutup

- a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.
- b. Guru memberikan penguatan atas kesimpulan siswa.
- c. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan yang akan datang.
- d. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi serta menyampaikan pesan moral.
- e. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan tentang bagaimana pembelajaran hari ini.
- f. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

c. Pengamatan

Pengamatan terhadap kemampuan guru dan siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Kemampuan guru diamati oleh guru wali kelas V MIN Anoi Itam yaitu SA. Sedangkan kemampnan siswa diamati oleh teman sejawat yaitu FH

Analisis terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaa pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas gutu dan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5.

1) Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siklus I

Jumlah	Persentase
76	70,37

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tanggal 16 Oktober 2023

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{76}{108} \times 100\% = 70,37\%$$

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

Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial dan interaksi lingkungan memperoleh nilai persentase 70,37% yang termasuk dalam kategori baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siklus I

Jumlah	Persentase
70	64,81

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tanggal 16 Oktober 2023

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{70}{108} \times 100\% = 64,81\%$$

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

Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi

interaksi sosial dan interaksi lingkungan memperoleh nilai persentase 64,81% yang termasuk dalam kategori cukup.

3) Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 6 Daftar Hasil Belajar Siklus I

No	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	S-1	50	75	Belum Tuntas
2	S-2	80	75	Tuntas
3	S-3	80	75	Tuntas
4	S-4	20	75	Belum Tuntas
5	S-5	20	75	Belum Tuntas
6	S-6	80	75	Tuntas
7	S-7	20	75	Belum Tuntas
8	S-8	80	75	Tuntas
9	S-9	80	75	Tuntas
10	S-10	80	75	Tuntas
Jumlah		530		

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tanggal 16 Oktober 2023

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{6}{10} \times 100\% = 60\%$$

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

Dari tabel 4.6 diatas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 6 orang siswa atau dengan persentase 60%. Sedangkan 4 siswa atau 40% belum mencapai ketuntasan belajar. Siswa tuntas belajar pada siklus pertama adalah 60%, angka ini belum memenuhi KKM yang ditentukan oleh MIN Anoi Itam yaitu 75 dan belum memenuhi ketuntasan secara klasikal 80% pada IPS. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kegiatan-kegiatan pada siklus I, masih banyak aktivitas-aktivitas yang perlu diperbaiki untuk memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga pada siklus selanjutnya ketuntasan pembelajaran semakin meningkat dari siklus I. Adapun aktivitas-aktivitas yang perlu diperbaiki serta tindakan untuk merevisinya akan peneliti jelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Aspek	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Hasil temuan dalam penelitian ini guru masih mengalami kekurangan dalam mengelola khususnya pada saat penyampaian materi pada siswa serta dalam mengontrol kelas saat pembagian kelompok dan perlu adanya motivasi siswa untuk aktif bertanya dan menjawab serta guru dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif bertanya masih kurang	Dalam mempersiapkan materi yang lebih lengkap dan terperinci serta mengontrol kelas agar lebih menjadi kondusif saat melakukan pembagian kelompok, selain itu siswa harus dapat mengkondisikan kelas terlebih dahulu dan melibatkan seluruh anak dalam kelompok saat bermain peran serta membuat suasana yang membuat proses pembelajaran lebih bersemangat
3	Aktivitas Siswa	Siswa belum bisa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru dengan maksimal dan siswa masih kurang dalam bertanya mengenai materi. Selain itu siswa ribut saat pembagian kelompok dan siswa masih merasa malu saat menampilkan bermain peran	Dalam mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari, prosesnya dengan tanya jawab serta dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Selai itu siswa membuat kelompok berdasarkan hitungan. Selain itu dalam memberikan motivasi yang membuat siswa berani tampil di

			depan dan membangun sifat saling menghargai didalam kelas
3	Hasil Belajar	Dalam temuan ini masih terdapat sebagian siswa yang belajarnya masih dibawah nilai yang ingin dicapai yaitu 75. Hanya terdapat 6 siswa (60%) yang memperoleh nilai diatas KKM ≥ 75 yang ditentukan oleh sekolah. Sedangkan 4 siswa (40%) lainnya masih belum mencapai nilai yang ditentkan.	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui masalah yang mmebuat siswa kesulitan pada materi interaksi sosial dan interaksi lingkungan.

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan tabel diatas yang dilakukan pada siklus I, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 6 siswa atau 60%, sedangkan 4 siswa atau 40% belum mencapai ketuntasan belajar, KKM yang ditentukan oleh MIN Anoi Itam yaitu minimal 75 pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu persentase belajar siswa masih berada dibawah 80%, sehingga haisl belajar siswa pada pelajaran IPS untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar. Sehingga, peneliti harus melakukan siklus II yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. adapun tahapan-tahapan siklus II masih sama dengan siklus I.

2. Proses Pembelajaran Siklus II

Siklus ini merupakan proses kelanjutan dalam penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *role playing* refleksi dari siklus I menjadi motivasi bagi peneliti untuk memperbaiki proses belajar mengajar menggunakan

model pembelajaran *role playing* dalam siklus II, sehingga penggunaan model *role playing* lebih menjadi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus ini dilaksanakan sama dengan siklus 1 dan dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Langkah pertama dalam perencanaan ini adalah menyusun dan membuat RPP serta menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), adapun RPP ini terdiri dari kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan menggali pemahaman awal siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi mengenai manfaat mempeajari makanan sehat. Kegiatan selanjutnya adalah tahap inti, yaitu membentuk kelompok belajar masing-masing untuk melakukan *role playing*.

Setelah melakukan *role playing* maka siswa akan dibagikan pertanyaan dalam bentuk pilhan ganda (*choose*) yang berkaitan dengan makanan sehat. Adapun pada tahap perencanaan peneliti akan mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi serta lembar aktivitas pada guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus ini dilaksanakan pada hari Selasa 17 Oktober 2023. Pelaksanaan dilakukan setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan pembelajaran dibagi pada tiga tahap,

yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan-kegiatan tersebut dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa
- b. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a.
- c. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini yaitu "Makanan Sehat" dengan subtema "Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan".
- e. Guru menyampaikan apersepsi.
- f. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
- g. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan langkah pembelajaran serta sistem penilaian.

2) Kegiatan Pendahuluan

- a. Pada awal pembelajaran, guru menyajikan teks percakapan di depan kelas untuk mengingatkan kembali topik mengenai topik makanan sehat.
- b. Guru menjelaskan kembali materi mengenai interaksi sosial manusia dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial serta hubungan di antara keduanya.

- c. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi.
- d. Guru menyiapkan amplop warna dan bertanya kepada siswa “Siapa yang suka bermain drama ?”.
- e. Guru memanggil beberapa perwakilan peserta didik ke depan dan membagikan amplop warna berisi scenario peran.
- f. Guru membentuk kelompok secara heterogen beranggota 5-6 orang.
- g. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai melalui bermain peran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.
- h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.
- i. Guru memberikan waktu kepada siswa melatih bermain peran.
- j. Guru memanggil setiap anggota kelompok secara bergiliran untuk bermain peran.
- k. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju.
- l. Setelah role playing selesai di laksanakan, guru membagikan LKPD serta memberi pengarahan.
- m. Guru meminta siswa mengumpulkan dan membahas LKPD.
- n. Guru memberikan kesimpulan atas lembar kegiatan siswa.
- o. Guru membagikan evaluasi.

3) Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.
- b. Guru memberikan penguatan atas kesimpulan siswa.
- c. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan yang akan datang .
- d. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi serta menyampaikan pesan moral.
- e. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan tentang bagaimana pembelajaran hari ini.
- f. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

c. Pengamatan

Pengamatan terhadap kemampuan guru dan siswa pada siklus II menggunakan instrument yang berupa lembar observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Kemampuan guru diamati oleh guru wali kelas yaitu Ibu SA sedangkan kemampuan siswa diamati oleh teman sejawat yang berasal dari prodi PGMI yaitu FH.

Analisis terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.8 dan 4.9.

1) Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. 8 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siklus II

Jumlah	Persentase
107	95,53

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tanggal 16 Oktober 2023

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{107}{112} \times 100\% = 95,53\%$$

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

Dari tabel 4.8 dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial dan interaksi lingkungan memperoleh nilai persentase 95,53% yang termasuk dalam kategori baik sekali.

2) Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 9 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Mengelola Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siklus II

Jumlah	Persentase
102	91,07

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tanggal 16 Oktober 2023

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{102}{112} \times 100\% = 91,07\%$$

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

Dari tabel 4.9 dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial dan interaksi lingkungan memperoleh nilai persentase 91,07% yang termasuk dalam kategori baik sekali.

3) Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 10 Daftar Hasil Belajar Siklus II

No	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1	S-1	80	75	Tuntas
2	S-2	90	75	Tuntas
3	S-3	100	75	Tuntas
4	S-4	80	75	Tuntas
5	S-5	70	75	Belum Tuntas
6	S-6	90	75	Tuntas
7	S-7	70	75	Belum Tuntas
8	S-8	90	75	Tuntas
9	S-9	100	75	Tuntas
10	S-10	90	75	Tuntas
Jumlah		860		

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tanggal 16 Oktober 2023

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

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

Dari tabel 4.6 diatas menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 orang siswa atau dengan persentase 80%. Sedangkan 2 siswa atau 20% belum mencapai ketuntasan belajar. Siswa tuntas belajar pada siklus kedua adalah 20%, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan model *role playing* pada materi hubungan interaksi sosial dengan interaksi lingkungan untuk siklus ke II di kelas V pada MIN Anoi Itam Sabang sudah mencapai ketuntasan klasikal.

d. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap kegiatan terhadap kegiatan-kegiatan pada siklus II sudah banyak peningkatan pada aktivitas-aktivitas hasil belajar siswa. Adapun aktivitas-aktivitas yang perlu diperbaiki serta toindakan untuk merevisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Aspek	Hasil Temuan	Revisi
1	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran didalam kelas sudah berada pada kategori baik sekali.	Hasil belajar pada aktivitas guru sudah terlihat baik, disetiap aspek sudah terjadi peningkatan di setiap aspek yang sesuai dengan RPP yang dilaksanakan, seperti mengontrol kelas atau mampu mengkondisikan kelas serta ammpu melibatkan semua anggota dalam melakukan pembelajaran <i>role playing</i> .
3	Aktivitas Siswa	Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>role playing</i> sudah mendapatkan hasil belajar yang baik sekali	Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II, terjadinya peningkatan pada setiap aspek yang diamati dan pada setiap aspek semakin terjadi peningkatan dibandingkan dengan siklus I.
3	Hasil Belajar	Pada hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 80%.	Ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> dengan menggunakan amplop

			warna berisi skenario percakapan pada kelas V di MIN Anoi Itam sudah mencapai ketuntasan secara klasikal.
--	--	--	---

Sumber: Hasil Penelitian di MIN Anoi Itam Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil pengamatan setelah semua siklus dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* sudah efektif. Adapun hasil belajar IPS siswa semua siklus secara klasikal adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Daftar Hasil Belajar IPS Per Siklus

No	Ketuntasan	Frekuensi		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	6	8	60%	80%
2	Belum Tuntas	4	2	40%	20%
Jumlah		10	10	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan aktivitas guru pada siklus II sudah sangat baik dan aktivitas siswa terlihat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan 80% sudah tercapai oleh karena itu peneliti tidak melanjutkan pada siklus berikutnya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penerapan Model *Role Playing*

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai persentase 70,37% dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mencapai skor 95,53% yang termasuk pada kategori baik sekali. Dari data tersebut maka dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* termasuk dalam kategori baik sekali. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sudah terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun pada RPP I dan RPP II.

Dalam penelitian terdahulu menurut Khoirun Nimah yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”. Proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X pada MAN Kediri 2 Kota Kediri.⁴³ Dalam penelitian lainnya menurut Thalath Amin Hamdi dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang”. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V pada SDN

⁴³ Khoirun Nimah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*, Sripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim, 2015

145 Banca Kabupaten Enkerang terjadi adanya peningkatan pada proses pembelajaran.⁴⁴

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung yang diamati oleh teman sejawat yaitu FH, aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II sudah mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini terlihat pada skor yang diperoleh pada siklus I dengan nilai 64,81% atau dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor 91,07% atau dalam kategori baik sekali. Hal ini dikarenakan kekurangan pada aktivitas siswa pada siklus I menjadi acuan perbaikan dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan nilai akhir yang diperoleh seorang siswa setelah mengikuti evaluasi, untuk melihat hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran *role playing*, maka peneliti memberikan tes kepada siswa berupa soal *post test* yang berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa pada setiap siklus yang terdiri dari dua siklus yang diolah dengan menggunakan rumus persentase, hasil tes yang dicapai pada setiap tes dianalisis ketuntasan belajarnya baik secara individual maupun klasikal.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di MIN Anoi Itam Sabang yaitu 75 untuk ketuntasan individu dan 80% untuk ketuntasan klasikal.

⁴⁴Thalaat Amin Hamdi, *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN 145 Banca Kabupaten Enrekang*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila hasilnya mencapai 75 atau melebihi KKM yang telah ditetapkan. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 60% termasuk dalam kategori cukup dengan jumlah 6 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas, kategori ketuntasan siswa dalam pembelajaran secara klasikal adalah 80% sehingga ketuntasan belajar pada siklus I belum tercapai, sehingga ketuntasan siswa pada siklus I belum tercapai. Hal ini disebabkan masih ada beberapa kendala selama proses pembelajaran siklus I berlangsung.

Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 80% atau dalam kategori baik sekali dengan jumlah 8 tuntas dan 2 belum tuntas. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar siswa pada siklus II secara klasikal dalam kategori baik sekali (tuntas dengan persentase 80%, peningkatan yang terjadi antara siklus I ke siklus II yaitu 20%).

Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan rata-rata tingkat ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada kelas V pada MIN Anoi Itam Sabang. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing* adalah tuntas.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Anoi Itam Sabang dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dikelas V MIN Anoi Itam Sabang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil persentase aktivitas guru pada siklus I berada pada nilai 70,37% dengan kategori cukup. Sedangkan pada siklus pada siklus II mengalami peningkatan mencapai nilai 95,53% dengan kategori baik sekali, hal ini dapat dilihat dari nilai aktivitas guru yang diamati oleh wali kelas V yaitu Suriyani, S.Pdi sudah berlangsung efektif.
2. Demikian pula pada aktivitas siswa pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* memperoleh 64,81% yang berada pada kategori cukup, sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai yang 91,07% atau kategori baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I menuju siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik sekali, hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai yang sudah diperoleh prose pembelajaran ini sudah berlangsung efektif.
3. Hasil belajar pada siklus I dengan menerapkan model *role playing*, siswa yang mencapai ketuntasan secara individu 6 orang dengan perolehan nilai sebesar 60% dikategori 60% pada kategori cukup dan belum mencapai ketuntasan sebanyak 4 orang atau dengan persentase 40%. Pada siklus II

siswa yang mencapai ketuntasan secara individu sebanyak 8 siswa dengan perolehan nilai sebesar 80% dan yang belum mencapai ketuntasan hanya 2 orang dengan perolehan nilai sebesar 20%, hal ini mengalami peningkatan yang dikategorikan baik sekali.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti mengemukakan beberapa saran guna meningkatkan mutu pembelajaran di MIN Anoi Itam Sabang sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* memberi dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar.
2. Diharapkan kepada guru agar dapat menggunakan model-model atau media-media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Diharapkan bagi peneliti lainnya agar dapat melakukan modifikasi dalam pembelajaran baru yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono.2005, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, hlm. 40
- Anisa Mutmainah,2016.*Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD Negeri 1 Ngerangen*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 15 Tahun ke -5.Yogyakarta, hlm. 419.
- Ari Yanto,2015. *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, ISSN; 2442-7470, Vol. 1, No. 2, hlm. 53-60.
- Ariena Tarigan,2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No 3, h. 102-112.
- Dede Rodiah dkk,2020. *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol.3, No.2.h.121-135.
- Edy Surahman dan Mukminan,2017. *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajaran Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, Vol. 4, No. 1, hlm. 3
- Hafidh Maksum,2017.*Konsep Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Banda Aceh:UINAr-raniry, hlm. 3

- Hairul Anwar dkk,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. h.486-495.
- Hamzah B. Uno, dkk, 2011.*Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 104.
- Heru Subagiyo,2013. *Roleplay*, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan,hlm 06-08
- I'is Utami Nurhidayati,2017. *Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPS*, E-Jurnal mitra pendidikan. Vol.4.No.4. h.398-399
- Ismawati Alidha Nurhasanah dkk,2016, “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*”, Vol. 1, No. 1.
- Kunandar,2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 45.
- Miftahul Huda,2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 209.
- Mulyasa,2005. *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hlm. 152.
- Nidawati, 2013.*Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama*,Jurnal Pionir, Volume 1, Nomor 1, hlm. 18

- Pratama Putra dkk,2018. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Dasar,Vol. 6, No 16, h.1-12.
- Rizkia Saputra,2016. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecamen Manisrenggo Klaten*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, h. 1- 8.
- Rusman,2013. *Model-Model Pembelajaran*,Jakarta: PT Raja Grafindo, h. 1
- Sugiyono,2014 *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*, Cet. 20, Bandung : Alfabeta, hlm. 244
- Sugiyono,2013. *Metode Penelitian Tindakan*, Bandung: Alfabeta, h. 308.
- Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* , (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 84-85.
- Sulastrri dkk,2014, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1, Sulawesi Tengah , hlm. 90
- Trianto,2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prpgresif*.Jakarta: KENCANA., hlm. 15.

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Identitas Sekolah : MIN Anoi Itam
Kelas / Semester : V / I
Tema : Makanan Sehat (1)
Subtema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (1)
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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 dan membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang ingin dijumpainya dirumah, 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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	
Ilmu Pengetahuan Sosial 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1	Menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam
	3.2.2	Menyebutkan contoh-contoh interaksi sosial manusia dengan interaksi lingkungan alam.
	3.2.3	Menjelaskan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1	Menuliskan laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya.
	4.2.1	Menyajikan laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan serta Pengaruhnya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu menyebutkan contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan.
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru dan bermain drama , siswa mampu menyebutkan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam
4. Dengan mendengarkan guru dan bermain peran, siswa mampu menulis dan menyajikan laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Terlampir

E. MEDIA/ALAT BANTU PEMBELAJARAN

Media :

- Amplop warna
- Teks skenario

Alat bantu :

- Papan Tulis •
- Pensil
- Pulpen.
- Spidol

F. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model : *Role Playing* (Bermain Peran)
- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab dan Demonstrasi

G. SUMBER BELAJAR

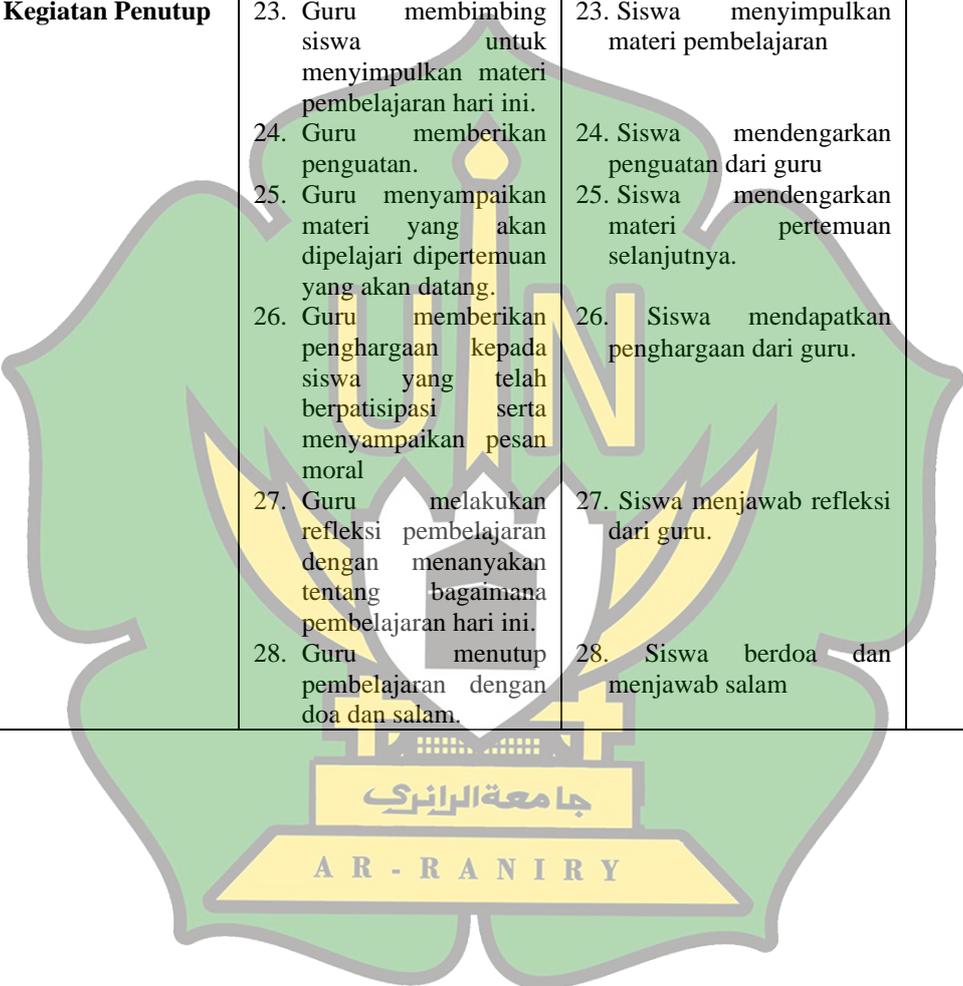
- Susilawati, Fransiska. Buku Tematik Guru Kurikulum 2013 kelas V semester 1, Tema 3 “Makanan Sehat” Subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Edisi revisi 2017. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Hlm : 30-32 2.
- Susilawati, Fransiska. Buku Tematik Siswa Kurikulum 2013 kelas V semester 1, Tema 3 “Makanan Sehat” Subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Edisi revisi 2017. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Hlm : 27-29

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pelaksanaan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini yaitu "Makanan Sehat" dengan subtema "Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan". Guru menyampaikan apersepsi. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan langkah pembelajaran serta sistem penilaian. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru. Siswa berdoa. Siswa menjawab absen kehadiran dan memposisikan tempat duduk sesuai arahan guru Siswa mendengarkan tema yang disampaikan oleh guru. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi Siswa mendengarkan guru Siswa mendengarkan guru. 	20 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> Pada awal pembelajaran, guru menyajikan teks percakapan di depan kelas untuk mengingatkan kembali topik mengenai topik makanan sehat. Guru menjelaskan kembali materi mengenai interaksi sosial manusia dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial serta hubungan di antara keduanya. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan guru (mengamati) Siswa mendengarkan penjelasan guru. (mengamati) 	75 Menit

<p>1. Guru menyusun skenario yang akan di tampilkan.</p> <p>2. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario.</p> <p>3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 6-5 orang.</p> <p>4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.</p>	<p>10. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi</p> <p>11. Guru menyiapkan amplop warna dan bertanya kepada siswa "Siapa yang suka bermain drama ?"</p> <p>12. Guru memanggil beberapa perwakilan peserta didik ke depan dan membagikan amplop warna berisi skenario peran.</p> <p>13. Guru membentuk kelompok secara heterogen beranggotakan 5-6 orang.</p> <p>14. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai melalui bermain peran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.</p>	<p>10. Siswa Bertanya (menanya)</p> <p>11. Siswa menjawab</p> <p>12. Siswa maju ke depan kelas</p> <p>13. Siswa membentuk kelompok</p> <p>14. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru. (mengamati)</p>	
<p>5. Guru memanggil peserta didik untuk memperagakan skenario yang sudah dipersiapkan</p> <p>6. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya untuk mengamati peran yang sedang dipergakan.</p> <p>7. Memberikan lembar kerja untuk membahas penilaian atas tampilan masing-masing.</p>	<p>15. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.</p> <p>16. Guru memberikan waktu kepada siswa melatih bermain peran.</p> <p>17. Guru memanggil setiap anggota kelompok segala bergiliran untuk bermain peran</p> <p>18. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju.</p> <p>19. Setelah <i>role playing</i> selesai di laksanakan, guru membagikan LKPD serta memberi pengarahan.</p>	<p>15. Siswa bertanya (menanya)</p> <p>16. Siswa bersamasama anggota kelompok melatih bermain peran. (mengasosiasikan)</p> <p>17. Siswa bermain peran (mengkomunikasikan)</p> <p>18. Siswa dalam kelompok mengamati kelompok yang sedang maju. (mengamati)</p> <p>19. Siswa mengerjakan LKPD (mengasosiasikan)</p>	

8. Kesimpulan	<p>20. Guru meminta siswa mengumpulkan dan membahas LKPD</p> <p>21. Guru memberikan kesimpulan atas lembar kegiatan siswa.</p> <p>22. Guru membagikan evaluasi.</p>	<p>20. Siswa mengumpulkan LKPD</p> <p>21. Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru. (mengamati)</p> <p>22. Siswa mengerjakan evaluasi (mengasosiasi)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>23. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Guru memberikan penguatan.</p> <p>25. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan yang akan datang.</p> <p>26. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi serta menyampaikan pesan moral</p> <p>27. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan tentang bagaimana pembelajaran hari ini.</p> <p>28. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p>	<p>23. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>24. Siswa mendengarkan penguatan dari guru</p> <p>25. Siswa mendengarkan materi pertemuan selanjutnya.</p> <p>26. Siswa mendapatkan penghargaan dari guru.</p> <p>27. Siswa menjawab refleksi dari guru.</p> <p>28. Siswa berdoa dan menjawab salam</p>	



Lampiran 2

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

Identitas Sekolah : MIN Anoi Itam
Kelas / Semester : V / I
Tema : Makanan Sehat (1)
Subtema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (1)
Pembelajaran : 3

A. Pengantar

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

Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kolom nilai menurut penilaian bapak/Ibu

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

Langkah- Langkah	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa			√	
	2. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa.			√	
	3. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran		√		

	4. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini yaitu “Makanan Sehat” dengan subtema “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” .			√	
	5. Guru menyampaikan apersepsi.		√		
	6. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.			√	
	7. Guru menyampaikan motivasi dan menyampaikan langkah pembelajaran serta sistem penilaian			√	
Kegiatan Inti	1. Guru meminta siswa untuk membaca teks pada kegiatan ayo membaca sebagai pengetahuan awal pembelajaran				√
	2. Guru menjelaskan mengenai pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam dan apa saja pengaruhnya. Serta menyebutkan contoh-contoh di antara keduanya.		√		
	3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.			√	
	4. Guru menyiapkan amplop warna dan bertanya kepada siswa “Siapa yang suka bermain drama ?”.				√
	5. Guru memanggil beberapa perwakilan peserta didik untuk mempelajari skenario drama.		√		
	6. Guru membagikan amplop warna berisi skenario drama kepada perwakilan siswa yang telah maju		√		
	7. Guru membagi siswa dalam kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang		√		

	8. Guru menjelaskan dan mengaitkan penjelasan permainan drama dengan materi yang dipelajari		√		
	9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.			√	
	10. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melatih drama sebelum memainkan perannya masing-masing.			√	
	11. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain peran.				√
	12. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju			√	
	13. Guru membagikan lembar kegiatan peserta didik atau LKPD kepada setiap kelompok serta memberi pengarahan			√	
	14. Guru beserta siswa membahas LKPD yang telah dibagikan sebelumnya		√		
	15. Guru memberikan kesimpulan atas lembar kegiatan siswa.		√		
	16. Guru membagikan soal evaluasi			√	
Kegiatan Penutup	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan penguatan			√	
	2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan yang akan datang dan memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi			√	
	3. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan			√	

	tentang bagaimana pembelajaran hari ini.				
	4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.				√
Jumlah	76				
Persentase	70,37%				



Lampiran 3

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

Identitas Sekolah : MIN Anoi Itam
Kelas / Semester : V / I
Tema : Makanan Sehat (1)
Subtema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (1)
Pembelajaran : 3

A. Pengantar

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

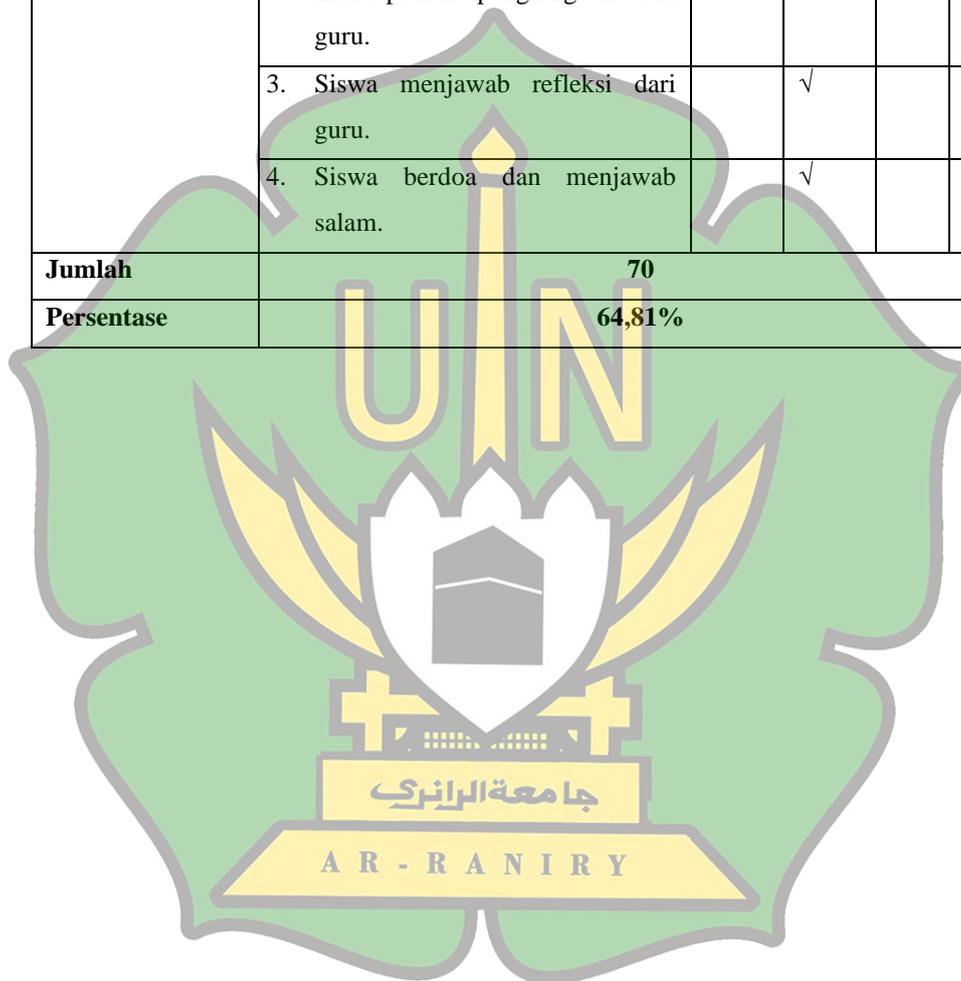
Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kolom nilai menurut penilaian bapak/Ibu

1. Gagal
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik sekali

Langkah- Langkah	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.			√	
	2. Siswa berdoa			√	
	3. Siswa menjawab absen kehadiran dan memposisikan tempat duduk sesuai arahan guru.				√
	4. Siswa mendengarkan tema yang disampaikan oleh guru.			√	
	5. Siswa menanggapi apersepsi		√		

	6. Siswa mendengarkan materi dan tujuan pembelajaran		√		
	7. Siswa mendengarkan guru		√		
Kegiatan Inti	1. Siswa membaca teks (mengamati)			√	
	2. Siswa memerhatikan dan mendengar penjelasan guru (mengamati)			√	
	3. Siswa bertanya (menanya)		√		
	4. Siswa menjawab pertanyaan guru.		√		
	5. Siswa yang menjadi perwakilan maju ke depan.		√		
	6. Siswa mendapatkan amplop warna dari guru			√	
	7. Siswa membentuk kelompok.			√	
	8. Siswa memerhatikan dan mendengarkan penjelasan guru (mengamati)		√		
	9. Siswa bertanya.		√		
	10. Siswa melatih peragaan drama bersama teman kelompoknya (mengasosiasikan)			√	
	11. Siswa memainkan peragaan drama (mengkomunikasikan)			√	
	12. Masing-masing kelompok memerhatikan kelompok lain sembari melihat peragaan dari kelompok lain (mengamati)				√
	13. Siswa dalam kelompok mengerjakan LKPD.			√	
	14. Siswa membahas LKPD (mengasosiasikan)		√		
	15. Guru membagikan soal evaluasi			√	
	16. Siswa mendapatkan soal evaluasi.			√	

Kegiatan Penutup	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran dan mendengarkan penguatan dari guru		√		
	2. Siswa mendengarkan materi pertemuan selanjutnya dan mendapatkan penghargaan dari guru.		√		
	3. Siswa menjawab refleksi dari guru.		√		
	4. Siswa berdoa dan menjawab salam.		√		
Jumlah		70			
Persentase		64,81%			



Lampiran 4

Soal Evaluasi

Siklus I

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok di sebut....
 - a) Interaksi budaya
 - b) Interaksi sosial
 - c) Interaksi ekonomi
 - d) Interaksi alam

2. Berpidato merupakan salah satu bentuk dari interaksi....
 - a) Interaksi alam
 - b) Interaksi ekonomi
 - c) Interaksi sosial
 - d) Interaksi budaya

3. Dibawah ini merupakan bentuk interaksi manusia dengan alam, kecuali....
 - a) Membuang sampah sembarangan
 - b) Bercocok tanam
 - c) Menjadi nelayan
 - d) Memelihara sapi ternak

4. Dibawah ini merupakan contoh dari bentuk interaksi sosial, kecuali....
 - a) Bertegur sapa

- b) Kerja kelompok
 - c) Mencuri
 - d) Gotong rotong
5. Yang merupakan contoh onteraksi sosial individu dengan kelompok adalah....
- a) Bermain bola
 - b) Berbicara satu sama lain
 - c) Guru yang mengajar di kelas
 - d) Bermain congklak
6. Bercocok tanam merupakan salah satu bentuk interaksi antara manusia dengan alam yang bertujuan...
- a) Bahan sandang
 - b) Bahan pangan
 - c) Bahan industri
 - d) Bahan bangunan
7. Pengunungan, hutan, sungai dan rawa merupakan salah satu contoh dari....
- a) Lingkungan alam
 - b) Lingkungan sosial
 - c) Lingkungan masyarakat
 - d) Lingkungan ekonomi
8. Dibawah ini merupakan dampak interaksi sosial bagi kehidupan, kecuali...
- a) Tercapainya kestabilan antara dua atau lebih kelompok
 - b) Individu-individu yang berbeda akan saling kenal
 - c) Terpenuhinya kebutuhan individu dan kelompok yang tidak dapat dipenuhi sendiri tanpa adanya interaksi orang lain
 - d) Menimbulkan prasangka yang memicu terjadinya kerugian bagi orang lain

9. Perhatikan daftar dibawah ini

Air	Cahaya Matahari
Udara	Tanah

Daftar di atas menunjukkan contoh lingkungan...

- a) Cuaca
- b) Biotik
- c) Abiotik
- d) Bumi

10. Contoh interaksi antara komponen abiotik dengan biotik adalah...

- a) Tanah, suhu dan curah hujan yang mempengaruhi jenis tanaman yang tumbuh pada suatu daerah
- b) Daerah yang banyak tumbuhannya akan membuat suhu udara menjadi lebih sejuk
- c) Curah hujan yang besar dapat menimbulkan pengisian terhadap tanah
- d) Beragamnya jenis tumbuhan di suatu wilayah

Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Identitas Sekolah : MIN Anoi Itam
Kelas / Semester : V / I
Tema : Makanan Sehat (2)
Subtema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (1)
Pembelajaran : 4
Alokasi Waktu : 3 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

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 dan membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang ingin 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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	
Ilmu Pengetahuan Sosial 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1	Menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam
	3.2.2	Mengidentifikasi hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1	Menuliskan laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosial.
	4.2.1	Menyajikan laporan tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosial.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengetahui pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam.
2. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu memahami pengertian interaksi manusia dengan lingkungan sosial.
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru dan bermain peran, siswa mampu mengetahui hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Terlampir

E. MEDIA/ALAT BANTU PEMBELAJARAN

Media :

- Amplop warna
- Teks skenario
- Teks bacaan
- Kertas nama

Alat bantu :

- Papan Tulis •
- Pensil
- Pulpen.
- Spidol

F. MODEL, PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model : *Role Playing* (Bermain Peran)
- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab dan Demonstrasi

G. SUMBER BELAJAR

- Susilawati, Fransiska. Buku Tematik Guru Kurikulum 2013 kelas V semester 1, Tema 3 “Makanan Sehat” Subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Edisi revisi 2017. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Hlm : 30-32 2.
- Susilawati, Fransiska. Buku Tematik Siswa Kurikulum 2013 kelas V semester 1, Tema 3 “Makanan Sehat” Subtema 1 “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” Edisi revisi 2017. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Hlm : 27-29

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pelaksanaan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a. Guru memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini yaitu "Makanan Sehat" dengan subtema "Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan". Guru menyampaikan apersepsi. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru memberikan motivasi dan menyampaikan langkah pembelajaran serta sistem penilaian. 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru. Siswa berdoa. Siswa menjawab absen kehadiran dan memposisikan tempat duduk sesuai arahan guru Siswa mendengarkan tema yang disampaikan oleh guru. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi Siswa mendengarkan guru Siswa mendengarkan guru. 	20 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> Pada awal pembelajaran, guru menyajikan teks percakapan di depan kelas untuk mengingatkan kembali topik mengenai topik makanan sehat. Guru menjelaskan kembali materi mengenai interaksi sosial manusia dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial serta hubungan di antara keduanya. Guru memberi kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan guru (mengamati) Siswa mendengarkan penjelasan guru. (mengamati) Siswa Bertanya (menanya) 	75 Menit

<p>1. Guru menyusun skenario yang akan di tampilkan.</p> <p>2. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario.</p> <p>3. Guru membentuk kelompok beranggotakan 6-5 orang.</p> <p>4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.</p> <p>5. Guru memanggil peserta didik untuk memperagakan skenario yang sudah dipersiapkan</p> <p>6. Masing-masing peserta didik berada dikelompoknya untuk mengamati peran yang sedang dipertunjukkan.</p>	<p>11. Guru menyiapkan amplop warna dan bertanya kepada siswa "Siapa yang suka bermain drama?"</p> <p>12. Guru memanggil beberapa perwakilan peserta didik ke depan dan membagikan amplop warna berisi skenario peran.</p> <p>13. Guru membentuk kelompok secara heterogen beranggota 5-6 orang.</p> <p>14. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai melalui bermain peran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.</p> <p>15. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.</p> <p>16. Guru memberikan waktu kepada siswa melatih bermain peran.</p> <p>17. Guru memanggil setiap anggota kelompok segala bergiliran untuk bermain peran</p> <p>18. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju.</p>	<p>11. Siswa menjawab</p> <p>12. Siswa maju ke depan kelas</p> <p>13. Siswa membentuk kelompok</p> <p>14. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru. (mengamati)</p> <p>15. Siswa bertanya (menanya)</p> <p>16. Siswa bersamasama anggota kelompok melatih bermain peran. (mengasosiasikan)</p> <p>17. Siswa bermain peran (mengkomunikasikan)</p> <p>18. Siswa dalam kelompok mengamati kelompok yang sedang maju. (mengamati)</p>	
---	--	--	--

<p>7. Memberikan lembar kerja untuk membahas penilaian atas tampilan masing-masing.</p> <p>8. Kesimpulan</p>	<p>19. Setelah <i>role playing</i> selesai di laksanakan, guru membagikan LKPD serta memberi pengarahan.</p> <p>20. Guru meminta siswa mengumpulkan dan membahas LKPD</p> <p>21. Guru memberikan kesimpulan atas lembar kegiatan siswa.</p> <p>22. Guru membagikan evaluasi.</p>	<p>19. Siswa mengerjakan LKPD (mengasosiasikan)</p> <p>20. Siswa mengumpulkan LKPD</p> <p>21. Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru. (mengamati)</p> <p>22. Siswa mengerjakan evaluasi (mengasosiasi)</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>23. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.</p> <p>24. Guru memberikan penguatan.</p> <p>25. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan yang akan datang.</p> <p>26. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi serta menyampaikan pesan moral</p> <p>27. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan tentang bagaimana pembelajaran hari ini</p> <p>28. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p>	<p>23. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>24. Siswa mendengarkan penguatan dari guru</p> <p>25. Siswa mendengarkan materi pertemuan selanjutnya.</p> <p>26. Siswa mendapatkan penghargaan dari guru.</p> <p>27. Siswa menjawab refleksi dari guru.</p> <p>28. Siswa berdoa dan menjawab salam</p>	

Lampiran 6

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

Identitas Sekolah : MIN Anoi Itam
Kelas / Semester : V / I
Tema : Makanan Sehat (1)
Subtema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (1)
Pembelajaran : 3

B. Pengantar

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

Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kolom nilai menurut penilaian bapak/Ibu

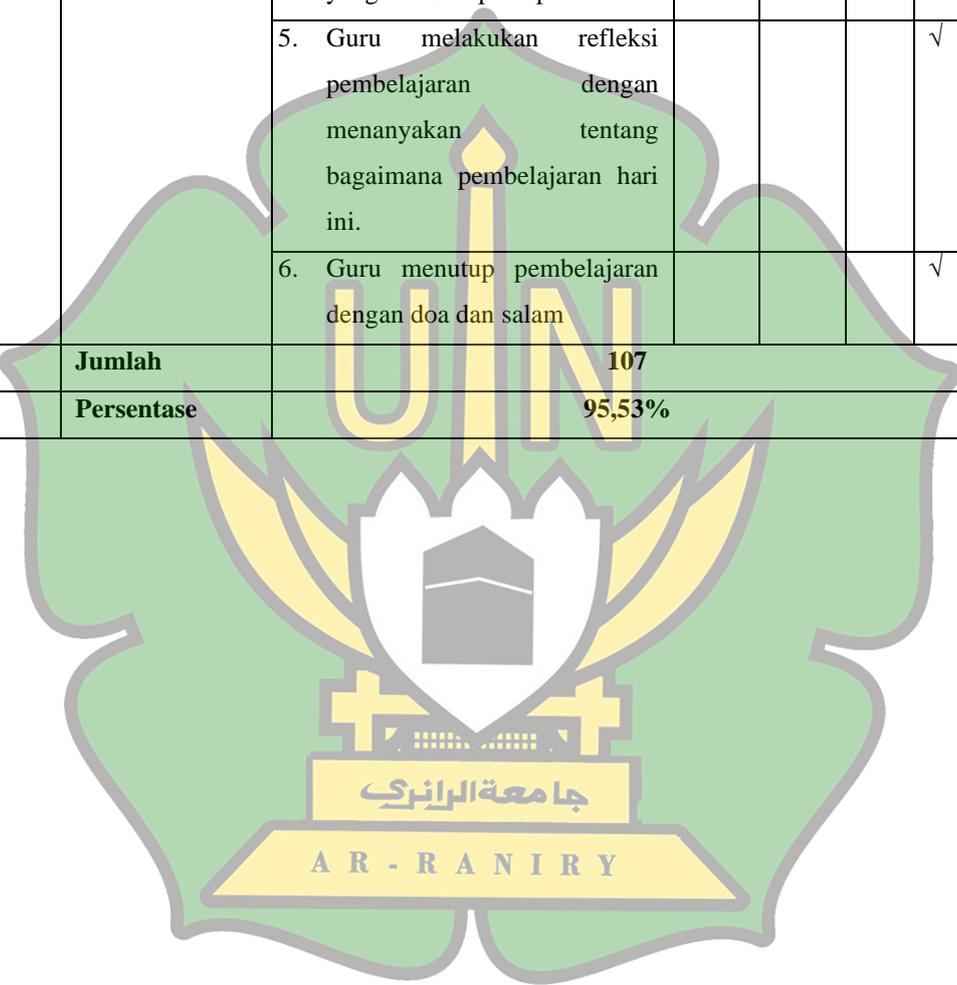
1. Gagal
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik sekali

No	Langkah- Langkah	Aspek Yang Diamati	Nilai			
			1	2	3	4
1..	Kegiatan Pendahuluan	1. Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa				√
		2. Guru mengajak semua siswa untuk berdoa.				√
		3. Guru memeriksa kehadiran, kerapihan berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran				√

		4. Guru menyampaikan tema pembelajaran hari ini yaitu “Makanan Sehat” dengan subtema “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” .				√
		5. Guru menyampaikan apersepsi.			√	
		6. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.				√
		7. Guru menyampaikan motivasi dan menyampaikan langkah pembelajaran serta sistem penilaian				√
2.	Kegiatan Inti	1. Pada awal pembelajaran, guru menyajikan teks percakapan di depan kelas untuk mengingatkan kembali topik mengenai topik makanan sehat.				√
		2. Guru menjelaskan kembali materi mengenai interaksi sosial manusia dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial serta hubungan di antara keduanya				√
		3. Guru - memberi kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi				√
		4. Guru menyiapkan amplop warna dan bertanya kepada siswa “Siapa yang suka bermain drama ?”.				√
		5. Guru memanggil beberapa perwakilan peserta didik ke depan dan membagikan amplop warna berisi skenario peran.				√

		6. Guru membentuk kelompok secara heterogen beranggota 5-6 orang				√
		7. Guru menjelaskan dan mengaitkan penjelasan permainan drama dengan materi yang dipelajari				√
		8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum paham.				√
		9. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melatih drama sebelum memainkan perannya masing-masing.				√
		10. Guru memanggil setiap kelompok secara bergiliran untuk bermain peran.				√
		11. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju				√
		12. Setelah <i>role playing</i> selesai dilaksanakan, guru membagikan LKPD serta memberi pengarahan.				√
		13. Guru beserta siswa membahas LKPD yang telah dibagikan sebelumnya				√
		14. Guru memberikan kesimpulan atas lembar kegiatan siswa.				√
		15. Guru membagikan soal evaluasi				√
3.	Kegiatan Penutup	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.				√
		2. Guru memberikan penguatan				√

	3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dipertemuan yang akan datang				√
	4. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berpartisipasi.				√
	5. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan tentang bagaimana pembelajaran hari ini.				√
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				√
	Jumlah	107			
	Persentase	95,53%			



Lampiran 7

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

Identitas Sekolah : MIN Anoi Itam
Kelas / Semester : V / I
Tema : Makanan Sehat (1)
Subtema : Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan (1)
Pembelajaran : 3

B. Pengantar

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

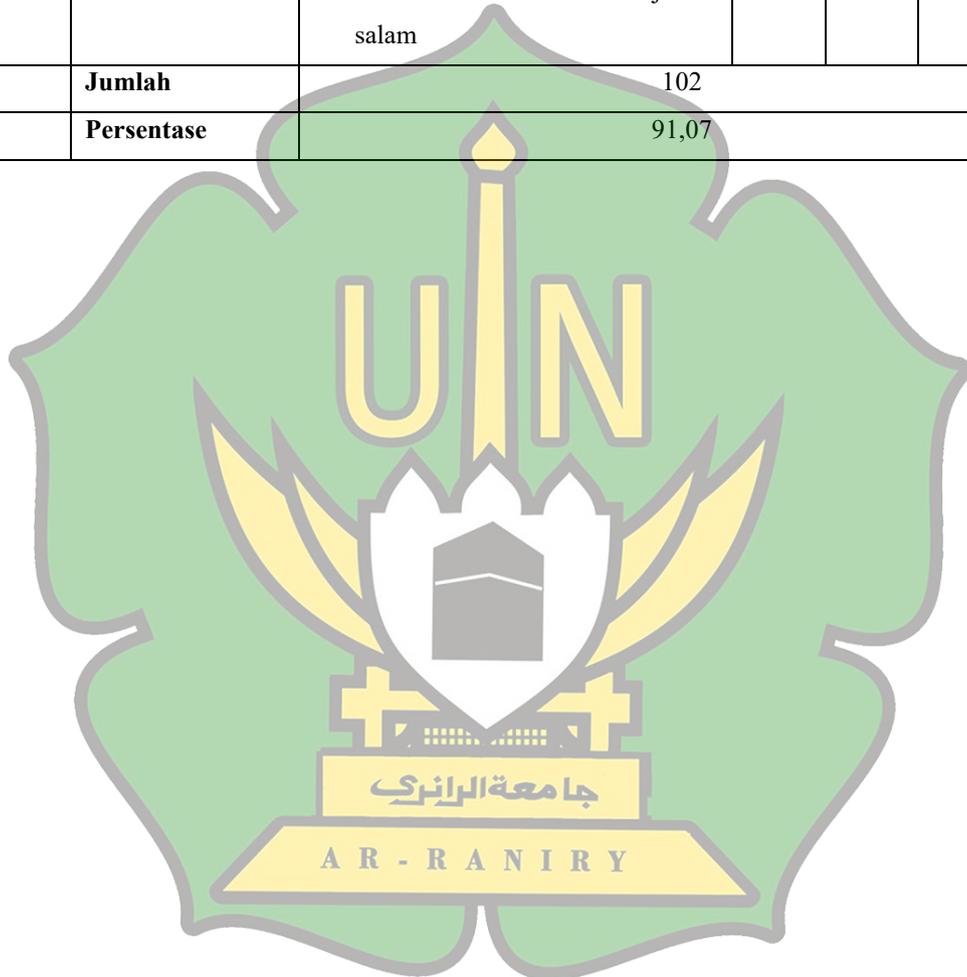
Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kolom nilai menurut penilaian bapak/Ibu

1. Gagal
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Baik sekali

No	Langkah- Langkah	Aspek Yang Diamati	Nilai			
			1	2	3	4
1..	Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dan menjawab kabar dari guru.				√
		2. Siswa berdoa				√
		3. Siswa menjawab absen kehadiran dan memposisikan tempat duduk sesuai arahan guru.				√
		4. Siswa mendengarkan tema yang disampaikan oleh guru.				√

		5. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi yang diberikan oleh guru			√	
		6. Siswa mendengarkan guru.				√
		7. Siswa mendengarkan motivasi			√	
2.	Kegiatan Inti	1. Siswa memperhatikan guru (mengamati)			√	
		2. Siswa memerhatikan dan mendengar penjelasan guru (mengamati)			√	
		3. Siswa menjawab pertanyaan guru				√
		4. Siswa menjawab				√
		5. Siswa maju ke depan			√	
		6. Siswa membentuk kelompok				√
		7. Siswa mendengar dan memperhatikan penjelasan guru (mengamati)				√
		8. Siswa bertanya (menanya)				√
		9. Siswa bersama-sama anggota kelompok melatih bermain peran (mengkomunikasikan)				√
		10. Siswa bermain peran (mendemostrasikan)				√
		11. Siswa dalam kelompok mengamati kelompok yang sedang maju (mengamati)			√	
		12. Siswa mengerjakan LKPD (mengasosiasikan).				√
		13. Siswa mengumpulkan LKPD				√
		14. Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru (mengamati)				√
		15. Siswa mendapatkan soal evaluasi.				√
3.	Kegiatan Penutup	1. Siswa menyimpulkan pembelajaran.				√
		2. Siswa mendengarkan penguatan dari guru.			√	

		3. Siswa mendengarkan materi pertemuan selanjutnya				√
		4. Siswa bertepuk tangan				√
		5. Siswa menjawab refleksi dari guru				√
		6. Siswa berdoa dan menjawab salam				√
	Jumlah	102				
	Persentase	91,07				



Lampiran 8

**Soal Evaluasi
Siklus II**

Nama e :

Kelas :

Hari/Tanggal :

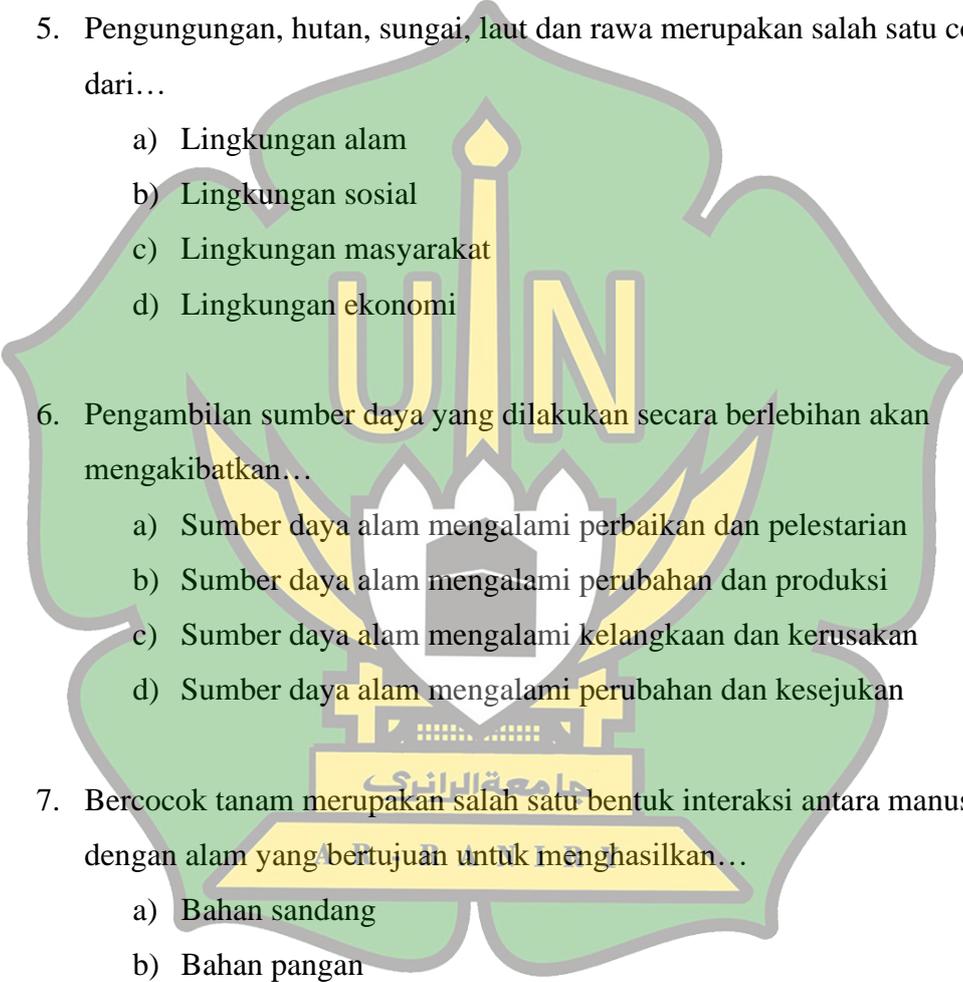
Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c atau d pada jawaban yang benar!

1. Interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia disebut...
 - a) Interaksi ekonomi
 - b) Interaksi lingkungan alam
 - c) Interaksi sosial
 - d) Interaksi budaya

2. Hubungan sosial terjadi karena adanya....
 - a) Kepetuhan terhadap nilai dan norma
 - b) Komunikasi dan proses sosial
 - c) Proses sosial dan kontak sosial
 - d) Kontak sosial dan komunikasi

3. Yang bukan merupakan kegiatan yang berhubungan antara interaksi alam dan sosial dibawah ini adalah...
 - a) Penghijauan hutan
 - b) Menangkap ikan
 - c) Lomba panjat pinang
 - d) Membuang sampah di sungai

4. Dibawah ini yang merupakan bentuk hubungan interaksi sosial adalah...

- 
- a) Siswa membaca biografi orang terkenal
 - b) Dua orang yang saling tersenyum dan melambaikan
 - c) Ayah menonton TV
 - d) Seorang anak yang sedang berjualan
5. Pengungunan, hutan, sungai, laut dan rawa merupakan salah satu contoh dari...
- a) Lingkungan alam
 - b) Lingkungan sosial
 - c) Lingkungan masyarakat
 - d) Lingkungan ekonomi
6. Pengambilan sumber daya yang dilakukan secara berlebihan akan mengakibatkan...
- a) Sumber daya alam mengalami perbaikan dan pelestarian
 - b) Sumber daya alam mengalami perubahan dan produksi
 - c) Sumber daya alam mengalami kelangkaan dan kerusakan
 - d) Sumber daya alam mengalami perubahan dan kesejahteraan
7. Bercocok tanam merupakan salah satu bentuk interaksi antara manusia dengan alam yang bertujuan untuk menghasilkan...
- a) Bahan sandang
 - b) Bahan pangan
 - c) Bahan industri
 - d) Bahan bangunan
8. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia, begitupun sebaliknya manusia memiliki pengaruh bagi lingkungan hidup, definisi tersebut menggambarkan hubungan yang terjadi di antara...
- a) Lingkungan alam dan ekonomi
 - b) Lingkungan sosial dan alam

- c) Lingkungan budaya dan sosial
 - d) Lingkungan ekonomi dan budaya
9. Bekerja bakti membangun jalan merupakan contoh dari hubungan antara interaksi...
- a) Interaksi alam dan sosial
 - b) Interaksi ekonomi dan budaya
 - c) Interaksi alam dan ekonomi
 - d) Interaksi sosial dan budaya
10. Yang merupakan contoh dari komponen sosial yang berkaitan dengan alam adalah...
- a) Di daerah pantai berkembang kehidupan nelayan
 - b) Penduduk dalam memenuhi kebutuhan pangannya membuka hutan untuk dijadikan lahan pertanian
 - c) Untuk kepentingan pertanian, pemerintah membangun bendungan
 - d) Meluasnya lahan pertanian membuat banyak satwa kehilangan habitat hidupnya, sehingga sebagian mengalami kepunahan atau bermigrasi ke daerah lain



Lampiran 9

PENILAIAN PROSES PEMBELAJARAN

Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

1. Instrumen penilaian : Tes Tertulis
2. Skor maksimal : 100
3. Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Penilaian ini di dasarkan pada hasil akhir evaluasi pada siklus I.

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam	Mampu menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan dengan baik, jelas, tepat dan benar	Mampu menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan dengan baik dan jelas	Terdapat kesalahan saat menjelaskan pengertian interaksi dan lingkungan sosial	Tidak dapat menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam
Mengidentifikasi hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya	Mampu mengidentifikasi 7 mengenai hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya	Mampu mengidentifikasi 5-4 mengenai contohMampu mengidentifikasi 7 mengenai hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan	Mampu mengidentifikasi 3-2 mengenai hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya	Hanya mampu mengidentifikasi 1 mengenai hubungan antara interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya

		lingkungan sosialnya		
--	--	----------------------	--	--

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Capaian}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila keseluruhan siswa mendapatkan KKM 75

REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Remedial

- Siswa yang belum memahami tentang interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam, guru dapat memberikan kembali soal untuk dikerjakan di rumah

Pengayaan

- Mintalah siswa untuk membuat satu dialog tentang interaksi sosial lingkungan di sekitar

Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam Sekitar dan Lingkungan

Sosialnya

A. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam Sekitarnya

Interaksi lingkungan alam atau sering disebut interaksi lingkungan hidup adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Seperti gunung, sungai, rawa, dan lautan merupakan contoh dari lingkungan alam.

Manusia berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi

manusia, karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Contohnya seperti penduduk dalam hal memenuhi kebutuhan pangannya membuka hutan untuk dijadikan lahan pertanian. Begitupun sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian.

B. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial

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

C. Hubungan Antara Interaksi Lingkungan Alam dengan Lingkungan Sosial

Pada dasarnya, sifat interaksi antara manusia dan alam adalah timbal balik. Manusia sangat membutuhkan alam dan segala sumber daya yang ada di dalamnya untuk bertahan hidup. Sebaliknya alam menuntut manusia untuk melestarikannya. Manusia sebagai makhluk memiliki keterkaitan dan ketergantungan terhadap alam dan lingkungannya untuk bisa mempertahankan kehidupannya.

Manusia membutuhkan lingkungan sekitar atau sumber daya alam. Pada awalnya manusia memanfaatkan alam hanya sebatas untuk memenuhi kebutuhan dasarnya (makan dan minum serta pakaian) namun, saat ini manusia mengolah sumber daya yang ada di alam untuk beragam kebutuhan atau sekedar memenuhi gaya hidupnya. Akibatnya sebagian lingkungan alam telah mengalami kerusakan seperti pencemaran air dan udara.

Dalam pemenuhan makanan, manusia tidak dapat bekerja sendiri. Contohnya, dalam budidaya padi, manusia melakukan interaksi sosial dan interaksi dengan lingkungan hidup. Terdapat hubungan timbal balik dan saling memengaruhi antara interaksi sosial dengan lingkungan hidupnya, antara lain sebagai berikut:

Interaksi yang dilakukan	Interaksi Lingkungan Hidup	Inteaksi Sosial
Menangkap Ikan	Nelayan dengan laut, karena nelayan mengambil ikan yang ada dilautan. Selain itu nelayan juga memanfaatkan angin untuk berlayar	Nelayan serta para pedagang ikan. Nelayan menangkap ikan dan menjualnya kepada para pedagang di pasar
Bekerja bakti membangun jalan kampung	Interaksi antara manusia dengan tanah yang digunakan untuk membanguin jalan	Interaksi antara warga masyarakat yang ikut bergotong royong membangun jalan agar memudahkan dalam perjalanan
Kegiatan menyiram tanaman di rumah	Interaksi antara manusia dengan tumbuhan dan air	Interaksi sosial dengan anggota keluarga
Penghijauan hutan	Interaksi antara manusia dengan tumbuhan dan interaksi antara manusia dengan tanah	Interaksi antar warga yang ikut dalam kegiatan penghijauan untuk memulai peduli terhadap lingkungan alam

Lomba panjat pinang	Interaksi antara manusia dengan tumbuhan dan tanah	Interaksi di antara peserta lomba yang saling berebut mendapat hadiah
Menanam sayur	Interaksi manusia dengan tanah	Interaksi antara petani sayuran dan pedagang maupun pembeli yang ada di pasar untuk dikonsumsi
Gotong royong membuang sampah	Interaksi antara manusia dengan alam sekitar, dengan membuang sampah menjadikan lingkungan bersih dan tidak memicu penyakit	Interaksi antar warga peduli lingkungan.



Lampiran 10

Mengenal Jeruk

Buah jeruk merupakan jenis buah yang dapat dapat dikembangkan dengan mudah dan baik, pohon jeruk ditemui setiap musim karena pohon jeruk adalah pohon yang mudah an dapat menyesuaikan dengan berbagai iklim, bisa ditanam dimana saja mulai dari dataran tinggi atau dataran rendah.



Buah jeruk merupakan sumber vitamin C, kandungan vitamin C pada buah jeruk sebesar 40 – 70 mg vitamin C per 100 ml, tergantung pada jenisnya, semakin tua buah jeruk maka biasanya akan semakin berkurang vitaminnya.

Pada daging, kulit serta sari buah jeruk terdapat vitamin C yang memiliki peran pada penyerapan zat besi non organik. Pohon jeruk memiliki jenis akar tunggang, akar serabut dan akar rambut. Akar tunggang pohon jeruk memiliki panjang sekitar 4 meter, dengan catatan akar tersebut terdapat pada tanah subur dan tidak pada tanah keras maupun berair. Akar pohon jeruk memiliki ujung akar yang terdapat sel-sel muda dan kerap membelah yang sebagai titik tumbuh pada akar jeruk. Sel pada akar jeruk cenderung lembut, sehingga mudah patah apabila menembus tanah dan keras.

Batang pohon jeruk memiliki bentuk bulat serta terdapat mata tunas, batang tanaman jeruk biasanya kasar dan berduri, namun terdapat juga permukaan halus. Tinggi batang mencapai 15 meter, namun beberapa jenis jeruk juga memiliki batang yang hanya 5 meter serta memiliki berbagai macam warna yang tergantung pada jenis pohon jeruk tersebut.

Daun pohon jeruk memiliki bentuk lonjong seperti telur dengan warna hijau tua dan berbentuk tebal. Tidak memiliki bulu pada daun, serta memiliki tulang daun

menyirip namun beraturan, walaupun terdapat yang berseling. Apabila daun jeruk tumbuh dengan sempurna, memiliki panjang 15 cm dan lebar 8 cm. Biasanya pada satu batang ditumbuhi daun jeruk yang majemuk, dengan bagian besar dan kecil, namun terkadang daun jeruk memiliki bentuk lebih kecil di sekitar tangkai. Memiliki permukaan atas daun yang tebal dengan warna hijau kilap. Di bagian bawah dengan warna hijau muda serta tidak terlalu mengkilap.

Tanaman jeruk-jerukan adalah tumbuhan dengan bunga majemuk, memiliki warna putih pucat dan merupakan jenis bunga sempurna (dalam 1 kuntum bunga terdapat 2 kelamin atau hermafrodit). Bunga pohon jeruk sering muncul di pucuk ranting dan ketiak daun yang masih muda dengan bau harum karena memiliki nektar yang cukup banyak.

Spesies jeruk kebanyakan memiliki buah yang berbeda. Buah jeruk memiliki ragam bentuk ada yang bulat, oval namun ada juga yang lonjong memanjang. Dengan kulit buah terdapat yang alot dan tebal, tipis mudah di kupas, warna kuning, hijau hingga jingga tergantung pada jenis jeruk tersebut. Kulit jeruk yang berwarna hijau disertai struktur kokoh serta sulit di kupas berarti belum matang. Apabila, warna jeruk adalah kuning serta mudah di kupas artinya sudah matang. Jenis jeruk nipis dan jeruk purut memiliki kulit buah tipis sehingga mudah di kupas saat muda.

Tanaman jeruk memiliki biji yang terdapat pada bulir buah, adanya biji tersebut tergantung dengan varietas tanaman. Ada jeruk yang memiliki biji, namun juga ada jeruk yang tidak memiliki biji. Biji jeruk berwarna putih atau pun putih ke abuan, bentuknya runcing di ujung dan bulat telur dengan sifat poliembrional memiliki embrio berwarna putih. Jumlah biji pada sebuah jeruk berbeda. Ada yang memiliki 3 hingga 15 biji. Biji jeruk biasanya berbentuk bulat dan putih. Terdapat juga bagian pangkal yang tumpul dan ujung runcing. Biji pada jeruk dapat digunakan untuk bibit pohon jeruk lainnya melalui perkembangbiakan generatif.

Saat ini total area tanaman jeruk di Indonesia lebih dari 57.000 hektar dengan produksi 2,5 juta ton. Nilai impornya pada 2019, yaitu 100 ribu ton atau hanya 4% dari produksi nasional. Jika dikonversi ke luas lahan, nilai impor jeruk Indonesia setara dengan kebun jeruk 4.000 hektar. Namun, dengan pembukaan

lahan baru seluas itu belum tentu dapat memberhentikan impor, karena impor dilakukan di luar musim panen raya di mana buah jeruk nasional stoknya menipis, sedangkan di negara lain, khususnya di negara bumi belahan utara justru jeruk tersedia melimpah.

Pada 2019 sebenarnya telah dilakukan ekspor jeruk, namun jumlahnya belum signifikan, yaitu hanya 1.752 ton. Impor jeruk Indonesia mengalami penurunan tonase sejak tahun 2012, meskipun pada 2019 mengalami lonjakan, terutama nilai impornya. Artinya harga jeruk yang diimpor oleh Indonesia semakin mahal dari sebelumnya. Peningkatan ini dipicu oleh semakin meningkatnya konsumsi perkapita jeruk nasional. Tren konsumsi buah jeruk di Indonesia semakin meningkat, naik enam kali lipat sejak 1995. Pada tahun 2020, tingkat konsumsi jeruk nasional berada di angka 4 kg/perkapita. Tentunya ini harus dianggap sebagai peluang, karena pasar dalam negeri pun terbuka lebar.

I. PENILAIAN PROSES PEMBELAJARAN

Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

1. Instrumen Penilaian : Tes Tertulis
2. Skor Maksimal : 100
3. Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Penilaian ini di dasarkan pada hasil akhir evaluasi pada siklus I.

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam	Mampu menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan dengan baik,	Mampu menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan dengan baik dan jelas	Terdapat kesalahan saat menjelaskan pengertian interaksi dan lingkungan sosial	Tidak dapat menjelaskan pengertian interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam

	jelas, tepat dan benar			
Menyebutkan contoh-contoh interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam	Mampu menyebutkan 7 mengenai contoh-contoh interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam	Mampu menyebutkan 5-4 mengenai contoh-contoh interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam	Mampu mengidentifikasi 3 mengenai contoh-contoh interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam	Hanya dapat menyebutkan 1 mengenai contoh-contoh interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam
Menjelaskan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam	Mampu menjelaskan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan dengan baik, tepat dan benar	Mampu menjelaskan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan dengan baik, tepat dan benar	Terdapat kesalahan saat menjelaskan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan tetapi sudah terlihat baik.	Tidak dapat menjelaskan pengaruh interaksi sosial dengan interaksi lingkungan alam dalam bentuk lisan.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Capaian}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila keseluruhan siswa mendapatkan KKM 75

J. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Remedial

- Siswa yang belum memahami tentang interaksi sosial dan interaksi lingkungan alam, guru dapat memberikan kembali soal untuk dikerjakan di rumah

Pengayaan

- Mintalah siswa untuk membuat satu dialog tentang interaksi sosial lingkungan di sekitar

AYO MEMBACA

Bacalah teks mengenai makanan pokok berikut:

Makanan merupakan bahan baku utama bagi manusia untuk memproduksi energi dan memenuhi segala nutrisi yang diperlukan tubuh. Ibarat bensin yang sangat penting peranannya bagi kendaraan bermotor, makanan sangat berperan bagi tubuh manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidup. Namun, tidak semua jenis makanan yang dikonsumsi dapat memberikan asupan gizi yang baik dan sehat. Makanan yang sehat ialah makanan yang mengandung semua zat gizi yang dibutuhkan oleh tubuh untuk memperoleh energi.

Interaksi Manusia dengan Lingkungan Hidup

1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu bentuk hubungan timbal balik atau hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi sangatlah dibutuhkan untuk kehidupan bersama sebab individu tidak dapat hidup tanpa individu lainnya. Contohnya seperti bergotong royong, mengadakan musyawarah, berkerja sama, bertegur sapa dan masih banyak hal lainnya.

Sedangkan dampak interaksi sosial bagi kehidupan ialah sebagai berikut:

- a) Terpenuhinya kebutuhan individu dan kelompok yang tidak dapat dipenuhi sendiri tanpa adanya interaksi dengan orang lain.
- b) Kerjasama manusia yang terus berkembang seiring dengan makin kompleksnya kebutuhan dan situasi masyarakat saat ini.
- c) Hubungan sosial antara dua atau lebih kelompok sosial yang berbeda akan lebih kuat karena timbulnya solidaritas dan kesetiakawanan yang tinggi.
- d) Tercapainya kestabilan antara dua/lebih kelompok
- e) Individu-individu yang berbeda akan saling kenal.

2. Interaksi Lingkungan Alam

Interaksi lingkungan alam atau sering disebut interaksi lingkungan hidup adalah interaksi antara manusia dengan lingkungan yang terbentuk secara alami tanpa campur tangan manusia. Seperti gunung, sungai, rawa, dan lautan merupakan contoh dari lingkungan alam. Lingkungan hidup mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi. Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup seperti air, udara, tanah, sinar matahari dan mineral. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada lingkungan seperti binatang, burung, tanaman, jamur dan organisme yang sejenis.

Manusia berinteraksi dengan lingkungan hidupnya. Interaksi antara manusia dan lingkungan hidup merupakan proses saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh besar bagi manusia, karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Contohnya seperti penduduk dalam hal memenuhi kebutuhan pangannya membuka hutan untuk dijadikan lahan pertanian. Begitupun sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian. Lingkungan hidup manusia terdiri atas lingkungan alam, lingkungan sosial, budaya dan ekonomi. Bentuk-bentuk interaksi manusia dengan alam, antara lain sebagai berikut:

- a) Berocok tanam.
- b) Menjadi nelayan.
- c) Memelihara hewan ternak sapi.
- d) Melakukan penghijauan.

Dalam lingkungan alam terjadi interaksi antara lingkungan abiotik dengan lingkungan biotik atau sebaliknya. Bahkan, antar komponen lingkungan biotik dan antar komponen lingkungan abiotik juga saling keterkaitan. Contoh interaksi antara komponen abiotik dengan biotik adalah tanah, suhu dan curah hujan yang memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh disuatu daerah. Lingkungan biotik juga dapat memengaruhi lingkungan abiotik. Contohnya daerah yang banyak

tumbuhannya akan membuat suhu udara menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya juga dapat menyimpan air tanah lebih banyak karena tanah di bawahnya dapat menyerap air lebih banyak.



Lampiran 11 Naskah Drama

JAGALAH LINGKUNGAN

Peran :

- Diana
- Resti
- Heri
- Agus
- Gilang
- Riski
- Ibu Kantin
- Nisa
- Ijal
- Ahda

Latar : Sekolah

Pada suatu Diana dan Resti yang memiliki sifat baik, cerdas dan kedua anak yang sangat memperhatikan lingkungan diantara teman-teman sebayanya. Hingga pada suatu ketika pulang dari sekolah mereka berdua menyusuri komplek ruko yang mengarah kerumah mereka berdua yang berdekatan dan dibelakang mereka tidak sengaja diikuti oleh empat teman laki-laki yang searah pulang dengan Diana dan Resti. Anak laki-laki tersebut adalah Heri, Agus, Gilang dan Riski.

Kejadian dimulai dengan percakapan mereka bertiga.

Heri : Enaknya nanti kita kemana?

Riski : Hmm menyusuri laut aja kali ya?

Agus : Gak bosan? Tiap hari itu mulu kerjaan kita?

Heri : Nanti kita kumpul aja dulu (sambil menepuk punggung Riski dan Agus)

Gilang : Nah boleh tuh, nanti baru kita atur rencana kembali

Tiba-tiba percakapan mereka teralihkan oleh Diana dan Resti yang didepan mereka yang sedang jongkok, sambil memungut beberapa sampah yang berada disekitarnya.

- Gilang : Eits...bentar bentar coba lihat itu (menunjuk kearah Diana dan Resti)
- Heri : Mereka lagi ngapain ya? (menggaruk-garuk kepala kebingungan)
- Agus : Sepertinya mereka sedang bermain peran sebagai pemulung
- Riski : Iya kayaknya (sambil tertawa)
- Gilang : Ayo, kita samperin

Setelah melihat Diana dan Resti keempat siswa merasa bingung dengan hal yang dilakukan oleh Diana dan Resti. Akhirnya mereka memastikan dan menegur Diana dan Resti.

- Riski : Lagi apa kalian?
- Diana : Memungut sampah biar lingkungan bersih
- Tiba-tiba Gilang dan Heri merebut sampah yang dipegang oleh Diana dan Resti, serta membuang kembali sampah yang telah dikumpulkan tersebut ke sekitar mereka.
- Heri : Ambil tuh kembali
- Gilang : HAHAHA

Mereka berempat pergi meninggalkan Diana dan Resti.

- Agus : Eh bukannya tadi gak baik ya?
- Riski : Iya kenapa, padahal kita mau nanya mereka lagi apa saja
- Gilang dan Heri hanya terdiam yang sadar akan perilaku yang telah mereka lakukan merupakan perilaku yang tidak baik.

Keesokan harinya, Diana dan Resti yang merupakan siswa rajin bertemu dengan Nisa yang sedang berjalan ke arah kantin.

- Diana : Nisa (sambil teriak dan mengayunkan tangan keatas)
- Nisa : Selamat pagi Diana, Resti
- Resti : Mau kemana?
- Nisa : Ke kantin mau sarapan
- Diana : Ayo barengan

Ketika mereka sampai dikanti, ternyata Gilang dan ketiga temannya juga berada disana yang sedang memakan cemilan dan kue yang tersedia di kantin.

Sesampai dikantin Nisa, Diana dan Resti melihat ibu kantin yang sedang membersihkan lingkungan kantin yang banyak dengan sampah kemasan cemilan.

Nisa : Wah lihat itu, ayo kita bantu ibu kantin

Resti : Ayoo (menjawab dengan semangat)

Ibu Kantin : Eh kalian, mengapa repot-repot bantu ibu membersihkan kantin?

Diana : Iya bu tidak mengapa, kami hanya ingin melihat lingkungan sekitar bersih tidak ada sampah disekitar bu

Tiba-tiba datang Ahda dan Ijal yang juga ingin sarapan ke kantin dan melihat Diana, Resti dan Nisa serta Ibu Kantin yang sedang membersihkan kantin.

Ahda : Mereka lagi bersih-bersih kayaknya iya?

Ijal : Untuk apa ya, capek-capek bersihin nanti juga bakal kotor lagi

Ahda : Iya tapi menjaga lingkungan kan merupakan hal yang baik

Ijal : Iya hal yang baik tapi itu kan kegiatan yang sia-sia, tuh lihat (menunjuk ke arah Gilang dan teman-temannya yang membuang kemasan roti sembarangan)

Ahda : Mereka itu belum mengerti kenapa harus menjaga lingkungan makanya seperti itu

Ijal : Percuma kan? Padahal tempat sampah ada di dekat mereka

Ahda : Tapi kan kita bisa bantu bersih-bersih juga, nanti kalau kita mulai mereka juga akan sadar

Ijal : Saya gak deh

Ahda menghampiri Diana, Resti dan Nisa serta Ibu Kantin, sedangkan Ijal hanya duduk, sambil makan kue dan melihat mereka yang sedang bersih-bersih.

Ahda : Bu, teman-teman saya bantu ya (sambil tersenyum)

Diana : Wah boleh

Ibu Kantin : Kalian gak capek ya? Bantu ibu bersih-bersih?

Ahda : Gak apa-apa capek dikit bu yang penting lingkungan kita bersih

Resti :Iya setuju, tidak seperti mereka berempat udah gak jaga lingkungan malah buang sampah sembarangan (sambil melihat tajam ke arah Gilang dkk)

Nisa : Gak boleh gitu, kita aja dulu nanti mereka juga akan sadar menjaga lingkungan itu hal yang baik

Ahda : Iya setuju

Akhirnya setelah membantu membersihkan kantin, mereka pun berjalan kearah kelas masing-masing

Situasi berganti ke empat laki-laki setelah melihat apa yang dilakukan oleh Diana dkk yang dilakukan dengan Ibu Kantin.

Gilang : Wah ternyata Diana sama Resti anak yang baik ya, peka terhadap lingkungan

Heri : Iya, kita terlalu kasar kemarin

Agus : Kalian harus minta maaf atas perbuatan kalian kemarin

Riski : Iya, minta maaf terus sebelum bel masuk pelajaran berbunyi

Gilang dan Heri mendatangi Diana dan Resti di kelas mereka.

Gilang : Diana, Resti

Diana dan Resti : iya (menjawab secara serentak)

Riski : Kami mau minta maaf atas perilaku kami kemarin

Gilang : Kami menyesal apa yang telah kami lakukan kemarin

Diana : Iya gak apa-apa kok

Resti : Kami maafkan tapi ada syarat

Diana : Maafkan saja res

Resti : Saya mau memaafkan tapi kalian harus mematuhi syarat dari saya

Gilang : (Menggaruk-garuk kepala)

Riski : Syaratnya apa? Kalau saya dan Gilangenuhi boleh

Resti : Kalian harus menjaga lingkungan tidak membuang sampah sembarangan dan bisa memanfaatkan tempat sampah sebaiknya

Riski : Iya kami berjanji akan menjaga lingkungan dan tidak akan membuang sampah sembarangan

Gilang : Iya kami berjanji

Diana : Teman-teman, menjaga lingkungan dengan tindakan awal kita seperti memungut sampah itu bukan tindakan yang buruk tapi kegiatan yang baik.

Pada akhirnya mereka menjad teman baik dan bersama-sama menjaga lingkungan sekolah.



Lampiran 12

Foto Dokumentasi



Siswa Melakukan Role Playing



Siswa Menyelesaikan Soal Setelah Role Playing