



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DI KELAS IV SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL  
KABUPATEN LABUHAN BATU UTARA**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**RIZANI QORINAH BR NASUTION**  
NIM. 1620500024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

2021



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
DI KELAS IV SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL  
KABUPATEN LABUHAN BATU UTARA

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

RIZANI QORINAH BR NASUTION  
NIM.1620500024

ROPROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Drs. H. Agus Salim Daulay, M.Ag  
NIP. 195611211986031002

PEMBIMBING II

Dr. Almira Amir M.Si  
NIP.197309022008012006

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN  
2021

### SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
a.n Rizani Qorinah Br Nasution  
Lampiran: 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, April 2021  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
di-  
Padangsidempuan

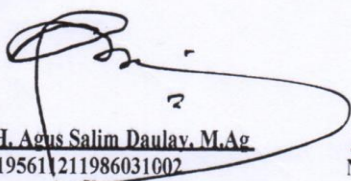
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n **Rizani Qorinah Br Nasution** yang berjudul: "**Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara**", maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

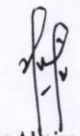
Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I

  
Drs. H. Agus Salim Daulay, M.Ag  
NIP. 195611211986031602

PEMBIMBING II

  
Dr. Almira Amir, M.Si  
NIP.197309022008012006

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karen karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Mei 2021

Pembuat Pernyataan,



**RIZANI QORINAH BR NASUTION**  
**NIM. 16 205 00024**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **RIZANI QORINAH BR NASUTION**  
NIM : **16 205 00024**  
Fakultas/ : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI-1**  
Jurusan  
Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI KELAS IV  
SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL KABUPATEN  
LABUHAN BATU UTARA**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali berupa kutipan-kutipan dari buku-buku bahan bacaan dan dari jurnal-jurnal lainnya.

Seiring dengan hal tersebut, bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan atau sepenuhnya dituliskan pada pihak lain, maka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan dapat menarik gelar keserjanaan dan Ijazah yang telah saya terima.

Padangsidimpuan, 2021  
Pembuat Pernyataan,



Rizani Qorinah Br Nasution  
NIM. 116 205 00024

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizani Qorinah Br Nasution  
Nim : 16 205 00024  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Mei 2021

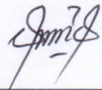

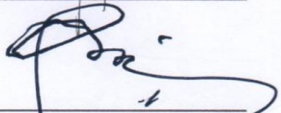
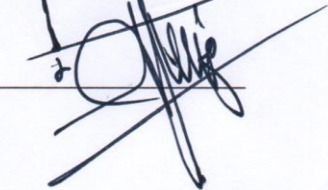
Pembuat Pernyataan



**RIZANI QORINAH BR NASUTION**  
**NIM. 16 205 00024**

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**NAMA** : RIZANI QORINAH BR. NASUTION  
**NIM** : 16 205 00024  
**JUDUL SKRIPSI** : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI  
KELAS IV SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL KABUPATEN  
LABUHAN BATU UTARA

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Ali Asrun Lubis, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	 _____
2.	<u>Dr. Almira Amir, M.Si</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	 _____
3.	<u>Drs. H. Agus Salim Daulay, M.Ag</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	 _____
4.	<u>Dr. H. Akhiril Pane, S.Ag., M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	 _____

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 11 Juni 2021  
Pukul : 08.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/ Nilai : 81,75/A  
Indeks Pretasi Kumulatif : 3.85  
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

## PENGESAHAN

**Judul Skripsi** : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul Kabupaten Labuhan Batu Utara

**Nama** : Rizani Qorinah Br Nasution  
**NIM** : 16 205 00024

**Fakultas/Jurusan** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) -

Padangsidimpuan, Februari 2021  
Dekan,



**Dr. Lelva Hilda M. Si**  
NIP. 19720920 200003 2 002



## ABSTRAK

**Nama** : Rizani Qorinah Br Nasution  
**NIM** : 16 205 00024  
**Fakultas/Jurusan** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI  
**Judul** : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara  
**Tahun** : 2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 115510 dalam proses pembelajaran dengan nilai rata-rata 59,67 dimana nilai tersebut masih belum mencapai ketuntasan belajar minimal yaitu 75, sehingga hasil belajar perlu ditingkatkan. Penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memainkan sebuah peran sehingga hasil belajar meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*

Penelitian ini dilakukan pada bulan November sampai Desember 2020, bertempat di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari dua Siklus dimana setiap Siklus terdiri dari dua Pertemuan, setiap Siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif berupa lembar observasi yang didukung oleh data kuantitatif yaitu berupa tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh pada hasil belajar, Pada Siklus I Pertemuan I yaitu 40% dari 15 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 58 pada materi IPS dan 26,67% dengan nilai rata-rata 56,67 untuk materi IPA. Pada tes Siklus I Pertemuan II siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 46,67% dari 15 siswa dengan nilai rata-rata 64,67 pada materi IPS dan 40% dengan nilai rata-rata 60,67 pada materi IPA. Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 66,67% dari 15 siswa dengan nilai rata-rata 73,33 pada materi IPS dan 60% dengan nilai rata-rata 70,67 pada materi IPA. Pada Siklus II Pertemuan II yaitu 86,67% dari 15 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 81,33 dan 73,33% dengan nilai rata-rata 80 pada materi IPA. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Hasil belajar dan model pembelajaran *Role Playing*

## ABSTRACT

**Name** : Rizani Qorinah Br Nasution  
**Nim** : 16 205 00024  
**Faculty/Department** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI  
**Title** : Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara  
**Years** : 2021

This classroom action research was motivated by the low learning outcomes of the fourth grade students of SD Negeri 115510 in the learning process with an average value of 59.67 where the score had not yet reached the minimum completeness of learning, namely 75 so that learning outcomes needed to be improved. Lack of application of varied learning models is one of the causes of low student learning outcomes. So it is necessary to make changes in the learning process, one of which is by applying the Role Playing learning model so that students can participate actively in the learning process and can provide direct experience by playing a role so that learning outcomes increase.

This study aims to improve student learning outcomes on the theme of various work, sub-theme types of work by applying the Role Playing learning model

This research was conducted from November to December 2020, taking place in grade IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal. The type of research used is classroom action research with Kurt Lewin's research model which consists of two cycles where each cycle consists of two meetings, each cycle consisting of: planning, implementing, observing and reflecting. Techniques and data collection tools in this study used qualitative descriptive data analysis techniques in the form of observation sheets supported by quantitative data in the form of learning outcomes tests.

The results showed that the application of the Role Playing learning model increased student activeness in the learning process so that it had an effect on learning outcomes, namely from cycle I to cycle II there was an increase, in cycle I at the first meeting the number of students who achieved completeness was 40% on average. 67.33, In the first cycle of meeting II, the number of students who achieved completeness was 46.67% with an average of 72. While in the second cycle there was an increase in students who achieved completeness, namely in the second cycle of meeting I the number of students who achieved completeness was 66.67 % with an average of 74.33, in the second cycle of meeting II the number of students who achieved completeness was 80% with an average of 80.33. It is concluded that the role playing model can improve student learning outcomes.

**Key words:** Learning outcomes and *Role Playing* learning model

**KATA PENGANTAR**  
*Bismillahirrohmanirrohim*

Segala puji kepada Allah SWT peneliti sampaikan yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan, serta shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafa'atnya di hari akhir kelak.

Skripsi yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhanbatu Utara”, ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Padangsidempuan.

Dalam penulisan skripsi ini banyak ditemui hambatan dan kendala-kendala, karena kurangnya ilmu pengetahuan dalam penulisan skripsi ini. Namun berkat izin Allah, kerja keras, bimbingan dan arahan dari pihak yang terlibat skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan selesainya skripsi ini, ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. H. Agus Salim Daulay, M. Ag., sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Almira Amir, M. Si., sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL, Rektor Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, serta para Wakil Rektor dan para Bapak atau Ibu dosen dan seluruh civitas akademika Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Dra. Asnah, M. Ag., Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Kepala Unit Perpustakaan dan seluruh Pegawai Perpustakaan IAIN Padangsidempuan yang telah membantu dalam hal memfasilitasi buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini.
7. Kepala sekolah SD Negeri 115510 Batu Tunggul yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul.
8. Teristimewa kepada Ibunda Nurhayani Harahap dan Alm. Ayahanda Mukhlis Husaini Nasution yang selalu mendo'akan, membimbing dan mendidik sejak kecil. Serta abanganda Muslih Handika Nasution, Ihsan Bulmart Nasution, Mudawi Nuthri Nasution yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
9. Sahabat-sahabat di IAIN Padang sidempuan, terkhusus kepada Lilis, Mita, Sri Ayu Maulida, Indah, Fauziah, Fristy dan Fitri yang selalu setia menemani dan mendukung dalam penelitian ini. Tidak lupa teman seperjuangan selama menuntut Ilmu pengetahuan di IAIN Padangsidempuan Prodi PGMI-1 yang senantiasa memberikan semangat untuk mencapai masa depan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang memberikan bantuan selama perkuliahan. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dimana masih terdapat kelemahan dan kekurangan yang diakibatkan keterbatasan dalam penulisan skripsi. Untuk itu kritik dan saran

yang membangun diharapkan dari pembaca yang budiman untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga bermanfaat bagi peneliti dan mendapat ridho-Nya.

Padangsidempuan, 2021  
Peneliti

Rizani Qorinah Br Nasution  
NIM.1620500024

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH.....</b>	<b>vii</b>
<b>PENGESAHAN DEKAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah .....	8
E. Rumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian .....	9
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	10
I. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
A. Kajian Teori	
1. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	14
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	14
b. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	15
c. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	18

	<b>Halaman</b>
d. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	19
e. Peran guru dalam Model <i>Role Playing</i> .....	21
f. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	22
2. Hasil Belajar Tematik .....	24
a. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	24
b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik .....	26
c. Hasil Belajar Tematik .....	26
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berfikir .....	32
D. Hipotesis Tindakan .....	33
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	35
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Instrument Pengumpulan Data .....	40
F. Teknik Analisis Data .....	43
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi dan Hasil Penelitian .....	45
1. Kondisi Awal.....	45
2. Siklus I Pertemuan I .....	49
3. Siklus I Pertemuan II .....	57
4. Siklus II Pertemuan I .....	66
5. Siklus II Pertemuan II.....	74
B. Perbandingan Hasil Belajar .....	83
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	85
D. Keterbatasan Penelitian .....	88
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar .....	42
Tabel 4.1 Hasil Belajar siswa Pra Siklus .....	47
Tabel 4.2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus .....	47
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I .....	51
Tabel 4.4 Hasil Belajar siswa Siklus I Pertemuan I .....	52
Tabel 4.5 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I .....	58
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	58
Tabel 4.7 Hasil Belajar siswa Siklus I Pertemuan II.....	59
Tabel 4.8 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	65
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	65
Tabel 4.10 Hasil Belajar siswa Siklus II Pertemuan II .....	66
Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I.....	66
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II .....	73
Tabel 4.13 Hasil Belajar siswa Siklus II Pertemuan II .....	73
Tabel 4.14 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II .....	74
Tabel 4.15 Peningkatan Hasil Belajar Nilai Rata-rata Siklus I.....	78
Tabel 4.16 Hasil Belajar Siklus I .....	78
Tabel 4.17 Peningkatan Hasil Belajar Nilai Rata-rata Siklus II.....	78
Tabel 4.18 Hasil Belajar Siklus II .....	79



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3.1 Model PTK Menurut Kurt Lewin .....	36
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Pra Siklus.....	47
Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	53
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan I ...	54
Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II .....	59
Gambar 4.5 Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I Pertemuan II..	61
Gambar 4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I .....	67
Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan I..	69
Gambar 4.8 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	74
Gambar 4.9 Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II Pertemuan II.	76
Gambar 4.10 Diagram Hasil Tes Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa .....	81
Gambar 4.11 Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran I	Time Schedule..... xix
Lampiran II	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pra Siklus..... xx
Lampiran III	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.. xxiv
Lampiran IV	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II. xxviii
Lampiran V	Lembar Kerja Siswa ..... xxxiii
Lampiran VI	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa..... xxxiv
Lampiran VII	Lembar Kerja Siswa..... xxxv
Lampiran VIII	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa ..... xxxvi
Lampiran IX	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I xxxvii
Lampiran X	Lembar Kerja Siswa ..... xli
Lampiran XI	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa ..... xlii
Lampiran XII	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II xliiii
Lampiran XIII	Lembar Kerja Siswa ..... xlvi
Lampiran XIV	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa..... xlvi
Lampiran XV	Soal Tes Pra Siklus ..... xlix
Lampiran XVI	Soal Tes Siklus I Pertemuan I ..... lii
Lampiran XVII	Soal Tes Siklus I Pertemuan II..... lv
Lampiran XVIII	Soal Tes Siklus II Pertemuan I ..... lviii
Lampiran XIX	Soal Tes Siklus II Pertemuan II..... lxii
Lampiran XX	Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I dan Siklus II..... lxvi
Lampiran XXI	Dokumentasi..... lxvii
Lampiran XXII	Lembar Observasi Siklus I Pertemuan I..... lxix
Lampiran XXIII	Lembar Observasi Siklus I Pertemuan II..... lxx
Lampiran XXIV	Lembar Observasi Siklus II Pertemuan I..... lxxi
Lampiran XXV	Lembar Observasi Siklus II Pertemuan II..... lxxii
Lampiran XXVI	Surat Validasi ..... lxxiii
Lampiran XXVII	Surat Pengesahan Judul..... lxxiv
Lampiran XXVIII	Surat Izin Penelitian..... lxxv
Lampiran XXIX	Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian ..... lxxvi
Lampiran XXX	Daftar Riwayat Hidup ..... lxxvii

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, masyarakat dan Negara. Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia dalam menjalani kehidupan dalam rangka merubah keadaan hidupnya menjadi lebih baik dan terarah. pendidikan juga sangat erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan sebagaimana dalam Al-Quran dijelaskan tentang pentingnya ilmu pengetahuan. Kemudian Al-Quran telah menjelaskan bahwa manusia yang memiliki ilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Mujadalah/58:11

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ  
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اٰنْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ  
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

---

<sup>1</sup> Amos Neolaka dan Grace Amalia Neolaka, *Landasan Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017) hlm.2

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”<sup>2</sup>

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa orang yang beriman dan berilmu akan diangkat Allah SWT derajatnya dari orang yang tidak beriman dan berilmu. Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia dalam menjalani kehidupannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu dengan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bekalnya dalam menjalani kehidupan.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua istilah yang berbeda namun sangat erat kaitannya. Pendidikan dapat berjalan baik ketika proses pembelajaran yang dilaksanakan juga baik. Jadi, pembelajaran merupakan instrumen yang berperan penting dalam terlaksananya pendidikan.

---

<sup>2</sup> Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Quran. *Al-Kahfi Hafalan* (Jakarta: Wahyu Qolbu, 2019) hlm. 543

Dalam pembelajaran guru bukan hanya saja bereperan sebagai penyampai materi, lebih dari itu guru sebagai sentral dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan penting dalam sebuah proses jalannya sebuah pembelajaran. Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran bergantung kepada seorang guru yang mengelola kelas tersebut.

Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran dalam suatu tema pembelajaran. Penggabungan tersebut dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Tematik dapat memberikan siswa pengalaman yang bermakna karna siswa dapat menguasai materi dari beberapa mata pelajaran hanya dengan mempelajari satu tema.<sup>3</sup>

Tema yang dipelajari siswa disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung ketika melaksanakan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

---

<sup>3</sup> Rizki Ananda dan Fadhilaturrahmi, "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD", *Jurnal Basicedu*, Volume 2 No. 2, Oktober 2018, hlm. 12

Proses pembelajaran yang baik dan tepat adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya yaitu proses dan hasil belajar.

Proses pembelajaran yang baik dan tepat adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya yaitu proses dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurhayani Guru Wali Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal, mengatakan bahwa “sesuai dengan pengalaman saya mengajar, hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan dimana nilai rata-rata masih berada di bawah angka ketuntasan belajar minimal yaitu pada IPS di angka 63,67, IPA di angka 52 dan penerapan model pembelajaran yang bervariasi masih jarang dilakukan”.<sup>4</sup> Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Nurhayani yang telah menunjukkan kurangnya aktivitas-aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa sehingga pada proses pembelajaran siswa menjadi pasif pada pembelajaran tematik sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya. Dimana hasil belajar siswa perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukannya inovasi dalam sebuah proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran tersebut harus menjadikan siswa aktif dan tujuan pembelajaran tercapai sehingga hasil

---

<sup>4</sup> Nurhayani, Guru Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal, *Wawancara* pada tanggal 20 November 2019, Pukul 10.00 -10.40 WIB di SD Negeri 115510 Batu Tunggal

belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran yang di dalamnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa menjadi aktif.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran juga merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan memberikan kesan yang lebih menyenangkan bagi peserta siswa. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan model pembelajaran. Model pembelajaran Role Playing (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada siswa di SD.

Terkhusus pada tema 4 Berbagai Pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan. pada sub tema ini diperlukannya model pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami materi. Sub tema jenis-jenis pekerjaan ini memuat materi tentang kehidupan di lingkungan sekitar siswa sehingga diperlukan model pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung bagi siswa sehingga mudah dalam memahami materi

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran yang mendramatiskan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dengan siswa diikutsertakan dalam memainkan peran

dalam dramatisasi tersebut. Model *Role Playing* adalah membimbing siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat.<sup>5</sup>

Model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) merupakan model pembelajaran yang bertujuan membuat suasana menjadi menyenangkan dan bersemangat dalam belajar. Model bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berekspresi dalam sebuah peran yang dimainkan.

Model ini juga bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dimana dalam penerapan model ini siswa dapat memahami sebuah materi pembelajaran dengan menganalisis sebuah permasalahan yang diperankannya atau diperankan oleh temannya.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat direkomendasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Role Playing* merupakan model yang berbasis pengalaman. Dengan Model ini menempatkan siswa menjadi subjek yang aktif baik secara fisik maupun mental dalam mempelajari pembelajaran tematik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 11510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhanbatu Utara”**.

---

<sup>5</sup>Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 133



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian tindakan Kelas di SD Negeri 115510 Batu Tunggal ini adalah:

1. Pembelajaran di kelas IV masih menggunakan Model Pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Kurangnya kreasi Guru dalam Pembelajaran.
3. Belum terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran.
4. Hasil Belajar di SD Negeri 115510 Batu tunggal perlu ditingkatkan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu pada penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal pada tema 4 Berbagai Pekerjaan sub tema 1 Jenis-jenis Pekerjaan pada materi IPS dan IPA.

## **D. Batasan Istilah**

Dari beberapa batasan masalah di atas maka yang menjadi batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan adalah cara, perbuatan dan menerapkan.<sup>6</sup> sebuah perbuatan yang dapat dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.
2. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran bermain peran yang menekankan pada peningkatan kemampuan siswa memahami materi dengan cara memainkan sebuah peran dan memberikan pengalaman langsung.<sup>7</sup>
3. Hasil belajar tematik merupakan semua efek atau akibat dari suatu proses pembelajaran yang ditentukan melalui kegiatan penilaian. Hasil belajar tematik dapat dilihat dari tiga ranah yaitu kognitif, psikomotik dan afektif.<sup>8</sup> Pada penelitian ini hasil belajar hanya berfokus pada aspek kognitif siswa.
4. Jenis-jenis Pekerjaan  
Memberikan pengetahuan mengenai berbagai macam pekerjaan yang ada di dalam kehidupan siswa baik pekerjaan yang menghasilkan barang ataupun jasa dan pengetahuan mengenai sumber daya alam dan pelestariannya.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> APA: religiotas.2016. pada KBBI Daring. Diambil 19 Januari 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religiositas>

<sup>7</sup> R.E Wijayanti, dkk., “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, No. 1. Aprill 2019 hlm 55.

<sup>8</sup> Venny Astriani, dkk., “Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan”, *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Volume 5, No.2. November 2018, hlm. 91

<sup>9</sup> Kemnetrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Berbagai Pekerjaan (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) hlm. 5

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumuskan masalah yang akan diteliti adalah:

Apakah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara?

### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada sub tema Jenis-jenis Pekerjaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara.

### **G. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Secara Teoritis
  - a. Kontribusi terhadap dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai bahan untuk mengembangkan ilmu pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan
  - b. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  - c. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan untuk memperluas wawasan dalam penerapan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Kepala SD Negeri 115510 Batu Tunggal, hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran untuk perbaikan pembelajaran Tematik khususnya pada sub tema Jenis-jenis Pekerjaan.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan evaluasi dan masukan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.
- c. Bagi siswa, sebagai informasi dalam mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator dalam kegiatan penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 115510, Batu Tunggal, Kabupaten Labuhanbatu Utara dengan penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. Penelitian akan dilakukan dalam dua siklus atau tiga siklus. Dimana dalam setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini maka disusun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab pertama adalah Pendahuluan, di dalamnya terdiri dari beberapa pasal yang meliputi:

1. latar belakang masalah, berisi tentang argumen peneliti dengan mendeskripsikan beberapa masalah atau fenomena yang akan diangkat sebagaimana penelitian.
2. Fokus masalah, menjelaskan tentang fokus masalah dan batasan-batasan yang akan diteliti.
3. Batasan istilah, agar masalah yang akan diteliti lebih terfokus dan terarah sehingga masalah peneliti tidak melebar.
4. Rumusan masalah, merupakan rumusan dari batasan masalah yang akan diteliti dan akan dicarikan jalan penyelesaian lewat penelitian, rumusan masalah berupa pertanyaan.
5. Tujuan penelitian, memperjelas apa yang menjadi tujuan penelitian ini.
6. Manfaat penelitian, hasil penelitian agar memberi manfaat bagi setiap orang yang membutuhkan.

Bab kedua yaitu Kajian Pustaka, di dalamnya terdiri atas beberapa pasal yang meliputi:

1. Model Pembelajaran *Role Playing*
  - a. Pengertian Model Pembelajaran
  - b. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*
  - c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*
  - d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*
  - e. Peran Guru dalam Model Pembelajaran *Role Playing*
  - f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*
2. Hakikat belajar Tematik

- a. Pengertian Belajar Tematik
  - b. Prinsip-prinsip Belajar Tematik
  - c. Pengertian pembelajaran Tematik
  - d. Pengertian Hasil Belajar Tematik
3. Penelitian yang Relevan yaitu tentang persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya
  4. Kerangka berfikir yaitu gambaran mengenai konsep yang menjelaskan tentang hubungan antar variabel.
  5. Hipotesis tindakan yaitu tentang dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian.

Bab ketiga yaitu Metodologi Penelitian, terdiri dari beberapa pasal antara lain:

1. Waktu dan tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Jenis penelitian yaitu tentang jenis penelitian dilihat dari beberapa aspek.
3. Metode penelitian tentang beberapa penjelasan dari beberapa aspek penelitian.
4. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian.
5. Prosedur penelitian yaitu yang terdiri dari dua siklus atau lebih.
6. Instrumen pengumpulan data yaitu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa lembar observasi dan tes.
7. Tehnik analisis data yaitu proses penyusunan data yang diperoleh secara sistematis.

Bab keempat yaitu hasil penelitian terdiri dari beberapa pasal antara lain:

1. Deskripsi data hasil penelitian yang memaparkan berbagai temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian meliputi kondisi awal, Siklus I dan Siklus II.
2. Pembahasan mengenai data yang telah diperoleh pada penelitian.
3. Keterbatasan penelitian yang memaparkan hal-hal yang sebenarnya tercakup dalam ruang lingkup, tetapi tidak tercakup karena kesulitan metodologis atau prosedural.

Bab kelima yaitu Penutup meliputi:

1. Kesimpulan, menjelaskan rangkuman dari seluruh hal yang diteliti di lapangan.
2. Saran-saran, menjelaskan saran dari peneliti kepada berbagai pihak untuk dapat menjadikan lembaga pendidikan yang lebih baik pada masa mendatang.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

###### a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Muhammad Yaumi Model adalah sesuatu yang berwujud dalam bentuk fisik atau dapat dikatakan merupakan penjabaran teori untuk dijadikan acuan dalam menjalankan sesuatu. Model adalah sesuatu yang menggambarkan pola fikir, keseluruhan konsep yang saling berkaitan, konkretisasi teori, dan analogi serta representasi dari variabel yang terdapat di dalam teori. Model juga menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>10</sup>

Menurut Maulana Arafat Model Pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Selain itu model pembelajaran juga merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018) hlm. 81

<sup>11</sup> Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, (Medan: Akshara Sakti, 2018), hlm.177  
hlm. 115



Menurut Andi Prastowo Model Pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran merupakan suatu rangkaian pembelajaran yang digunakan dari awal belajar sampai dengan akhir pembelajaran serta fasilitas yang akan diterapkan dalam pembelajaran tersebut. Model Pembelajaran menyangkut segala hal yang berkaitan dengan aktivitas yang akan dilakukan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Model Pembelajaran dapat dikatakan sebagai rencana atau pola yang akan diterapkan oleh seorang guru sebagai petunjuk dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran.

**b. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)**

Menurut Basyiruddin Usman Model Pembelajaran Bermain Peran merupakan tehnik mengajar yang banyak kaitannya dengan pendemonstrasian kejadian-kejadian yang bersifat sosial. Model Pembelajaran bermain peran adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan cukup diceritakan dengan singkat

---

<sup>12</sup> Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015) hlm. 239

dalam tempo 4 atau 5 menit. Persoalan pokok yang akan didramatisasikan diambil dari kejadian-kejadian sosial.<sup>13</sup>

Menurut Istarani bermain peran ialah “penyajian bahan dengan memperlihatkan peragaan, Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang untuk memerankannya. Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik dalam memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terlibat pada kehidupan nyata.<sup>14</sup>

Menurut Mulyasa Pembelajaran Bermain Peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi.<sup>15</sup> Model Pembelajaran Bermain Peran peserta didik ada yang menjadi sebagai pemain peran dan ada yang menjadi pengamat. Peserta didik harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui bermain peran peserta didik mampu berinteraksi aktif dengan orang lain dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang termasuk kedalam Model Kooperatif dimana dalam model bermain peran peserta didik bekerja sama dengan

---

<sup>13</sup> Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Intermedia, 2002) hlm. 51

<sup>14</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2012) hlm. 70

<sup>15</sup> Mulyasa, *Strategi Pembelajaran Bermain Peran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017) hlm. 112

kelompoknya. Dalam bermain peran peserta didik harus memiliki sikap kerja sama untuk memerankan sebuah drama tersebut. Dalam penerapan model bermain peran peserta didik haruslah memiliki sikap menghargai terhadap teman-temannya yang memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam drama tersebut.

Model ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam berperilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Model ini dapat membantu peserta didik mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya mengembangkan keterampilan sosialnya. Model bermain peran membantu peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilemma-dilema sosial dengan bantuan kelompok.

Dengan menyajikan perilaku kehidupan manusia melalui peran-peran yang dimainkan peserta didik dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah.

Melalui permainan peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk

mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.<sup>16</sup>

**c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

- 1) Membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosila dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran , menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.
- 2) Memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dan memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.
- 3) Melalui pembelajaran bermain peran peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan sesuai dengan kemampuan masing-masing.<sup>17</sup>

Pembelajaran bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah dalam bentuk peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Setiap peserta didik yang memerankan sebuah peran harus dapat menghayati peran yang dimainkannya. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, marah, senang dan lainnya.

Pada dasarnya model bermain peran terletak pada keterlibatan emosional peserta didik dan pengamat dalam situasi masalah nyata yang dihadapi. Bermain peran dapat memberikan

---

<sup>16</sup> Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) hlm. 25

<sup>17</sup> Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017) hlm.

peluang bagi peserta didik untuk dapat belajar dari peran-peran yang dimainkan.

**d. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Role Playing***

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan peserta didik permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari contoh pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi peserta didik atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilemma dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berfikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita tersebut.

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik dilakukan. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi diatas.

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas scenario yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana

memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya.

Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usaha perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Langkah kedelapan, yaitu pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. karena banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Contohnya seorang peserta didik yang memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan tersebut dapat menjadi bahan diskusi.

Langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan menggunakan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.<sup>18</sup>

Dengan demikian dapat disusun bahwa langkah-langkah

model pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut:

---

<sup>18</sup> Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) hlm. 27-28

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggota nya sekitar 3 atau 4 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing para peserta didik berada dikelompok sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing—masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

**e. Peran Guru dalam Pelaksanaan Bermain Peran**

- 1) Sebagai perencana (*designer*), guru harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diintegrasikan dalam setiap permainan. Guru juga harus mampu merencanakan pengalaman baru agar peserta didik terdorong untuk mengembangkan minatnya.

- 2) Sebagai pengamat, guru harus melakukan pengamatan terhadap setiap kegiatan peserta didik, bagaimana interaksi antar peserta didik maupun interaksi peserta didik dengan
- 3) benda-benda disekitarnya. Guru juga harus mengamati lamanya peserta didik melakukan sesuatu kegiatan bermain, demikian halnya mengamati peserta didik yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan temannya.
- 4) Sebagai model, guru harus terjun langsung mengikuti kegiatan bermain yang sedang dilakukan peserta didik sehingga mereka harus memahami berbagai aturan dari setiap permainan tersebut, serta harus menghargai kegiatan bermain dan setiap permainan.
- 5) Sebagai fasilitator, guru harus dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain peran. Guru harus menjelaskan aturan-aturan dalam setiap langkah, menjelaskan cara-cara bermain dan memerankan sesuatu.
- 6) Sebagai elaborator, guru harus melakukan elaborasi.
- 7) Sebagai evaluator kegiatan bermain peran, guru bertugas mengamati dan melakukan penilaian terhadap kegiatan bermain peran yang dilakukan peserta didik sehingga dapat memenuhi kebutuhan mereka masing-masing.<sup>19</sup>

**f. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Role Playing**

1) Kelebihan Model Role Playing (Bermain Peran)

Model bermain peran cocok digunakan bilamana “pelajaran yang dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis; pelajaran tersebut dimaksud untuk melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya.

Untuk kelebihan yang diperoleh dari model pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengajar peserta didik agar dapat menempatkan dirinya dengan orang lain.

Dengan bermain peran setiap peserta didik diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga dalam pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya. Pelaksanaan bermain peran selalu menyangkut antara satu peserta didik dengan peserta

---

<sup>19</sup> Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017) hlm. 121-122



- didik lainnya sehingga peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain yang benar-benar merasakan sesuai dengan yang diperankan.
- b) Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.  
Jika dalam pembelajaran guru hanya mengetahui kemampuan peserta didik dengan jalan observasi saja, sehingga guru tidak bisa melihat dengan sebenarnya sampai mana kemampuan peserta didik dalam memainkan peranan yang dipegangnya.
  - c) Bermain peran dan permainan peran menimbulkan diskusi yang hidup.  
Ketika hal yang diperankan tersebut menarik maka peserta didik yang menjadi pengamat akan melakukan kritik terhadap penampilan dari temannya
  - d) Peserta didik akan mengerti sosial psychologis.  
Dalam bermain peran peserta didik akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia.
  - e) Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.  
Dalam model ini peserta didik akan dapat menemukan bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.
  - f) Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.  
Pada model ini peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada waktu menyelesaikan drama, dan disamping itu mereka juga dapat mengembangkan daya fantasinya dalam peran yang diinginkan.
- 2) Kelemahan Model Role Playing (Bermain Peran)  
Kelemahan model bermain peran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:
- a) Sukar untuk memilih anak-anak yang benar-benar berwatak yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut.
  - b) Perbedaan adat istiadat kebiasaan kehidupan-kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.
  - c) Anak-anak yang tidak mendapat giliran akan menjadi pasif.
  - d) Kalau model ini dipakai untuk tujuan yang tidak layak.
  - e) Jika guru kurang bijaksana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tidak memuaskan.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 77-79

## 2. Hasil Belajar Tematik

### a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Khanifatul menjelaskan bahwa Belajar merupakan perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan. Belajar juga merupakan proses berbuat melalui berbagai pengalaman dengan melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Belajar dapat dilakukan secara individu atau dengan keterlibatan orang lain.<sup>21</sup>

Menurut Oemar Hamalik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi tercapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam system pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan, slide dan film, audio dan video. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga computer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar ujian dan sebagainya.<sup>22</sup>

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Pembelajaran adalah suatu upaya yang

---

<sup>21</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013) hlm.14

<sup>22</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) hlm.57

dilakukan oleh seseorang, guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal, pembelajaran merupakan tugas yang diberikan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi, kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang lebih bervariasi.<sup>23</sup>

Menurut Maulana Arafat Pembelajaran tematik adalah Penggabungan ataupun Perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup di Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar meliputi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu pengetahuan Alam, Matematika, Bahasa Indonesia, Seni Budaya.<sup>24</sup>

Menurut Rizki Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembahasan.<sup>25</sup>

Menurut Mardianto Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dimana dalam

---

<sup>23</sup> Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) hlm.128

<sup>24</sup> Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn di SD/MI...*, hlm.177

<sup>25</sup> Rizki Ananda dan Fadhilaturrahmi, "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD", *Jurnal Basicedu*, Volume 2 No. 2, Oktober 2018, hlm 12

setiap tema mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.<sup>26</sup>

Pembelajaran tematik merupakan penggabungan atau perpaduan beberapa mata pelajaran yang dituangkan dalam satu tema agar materi dapat dengan mudah dipahami peserta didik dengan mengaitkan materi dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.

#### **b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Tematik**

1. Terintegrasi dengan lingkungan, maksudnya pembelajaran dikolaborasikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
2. Memiliki tema sebagai alat pemersatu dari ketujuh mata pelajaran (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP, IPA, IPS) di sekolah dasar.
3. Menjadikan belajar sambil bermain dan menyenangkan.
4. Memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.
5. Menanamkan konsep dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses pembelajaran.
6. Perbedaan antara mata pelajaran tematik dengan mata pelajaran yang lainnya.
7. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan kebutuhan, dan keadaan peserta didik.
8. Pembelajaran bersifat fleksibel.
9. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.<sup>27</sup>

#### **c. Hasil Belajar Tematik**

Menurut Purwanto hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan

---

<sup>26</sup> Mardianto, *Pembelajaran Tematik*, (Medan: Perdana Publishing, 2011) hlm.38

<sup>27</sup> Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 12

manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>28</sup> Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melakukan pembelajaran.

Menurut Wijayatnti Perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan baru yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat diperoleh setelah melakukan proses belajar yang didalamnya mencakup aspek kognitif, afektik dan psikomotor.<sup>29</sup>

Hasil belajar tematik merupakan proses pengumpulan informasi tentang capaian pembelajaran siswa dalam kompetensi ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran.<sup>30</sup>

Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimaksudkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif,afektif dan psikomotorik. Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan

---

<sup>28</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, ( Yogyakarta: Pustaka Belajar ,2014), hlm. 44

<sup>29</sup>R.E Wijayanti, dkk., “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, No. 1. Aprill 2019, hlm 53

<sup>30</sup> Fransiska Faberta Kencana Sari, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 34, No. 1. Juni 2018, hlm. 67

tujuan pengajaran. Oleh karenanya, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pengajarannya.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dari mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuans menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.<sup>31</sup>

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian oleh Fransiska Faberta Lencana Sari (2018) dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*”.

---

<sup>31</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm.7-8

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan mengadopsi Model Stringer. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kecandran O1 sebanyak 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian autentik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam ranah pengetahuan hasil belajar meningkat dari persentase ketuntasan 48% dengan rata-rata kelas 67, menjadi 93% dengan rata-rata kelas 85. Dalam ranah sikap rata-rata siswa mampu mencapai predikat B (Baik) dari predikat C (Cukup). Dalam ranah keterampilan hasil belajar meningkat dari rata-rata 62 menjadi 75.<sup>32</sup>

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu, sama-sama `menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian diatas yaitu terletak pada jenis penelitian dimana Fransiska menggunakan jenis penelitian mengadopsi model Stringer sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas.

---

<sup>32</sup> Fransiska Faberta Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*" *Jurnal Satya Widya* (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana), Volume 34 No.1, Juni 2018, hlm.62

2. Penelitian oleh Disma Puput Wahyanti (2018) dengan judul: “Penggunaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bengking”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Bengking yang berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 10 laki-laki. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa yaitu pada Siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 83,8 kemudian pada Siklus II meningkat menjadi 84,17.<sup>33</sup>

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu, sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Perbedaan penelitian diatas terletak pada Subjek yang digunakan dimana Disma melakukan penelitian pada siswa SD Negeri 1 Bengking sedangkan peneliti melakukan penelitian pada siswa di SD Negeri 115510 Labuhan Batu Utara.

3. Penelitian oleh Radhitya Esthi Wijayanti (2019) dengan judul: “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Boneka Wayang”. Metode yang digunakan pada

---

<sup>33</sup>Dimas Puput Wahyanti, “Penggunaan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bengking”, *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), hlm. 1



penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Patemon 01 yang berjumlah 26 orang. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik yaitu pada Siklus I memperoleh nilai 58,11% pada Siklus II yaitu memperoleh nilai 80,30 %.<sup>34</sup>

Persamaan penelitian ini dengan skripsi peneliti adalah menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Perbedaan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dimana Radhitya menggunakan media boneka wayang dalam penelitian sedangkan peneliti tidak menggunakan media.

4. Penelitian oleh Chumi Zahroul Fitriyah (2015) dengan judul: “Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Glundengan 01 Jember yang berjumlah 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu pada

---

<sup>34</sup> R.E Wijayanti, dkk., “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang”, *Jurnal Pendidikan* (Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana), Volume 5, No. 1. April 2019 hlm 50

Siklus I memperoleh nilai 26,92%, Siklus II memperoleh 57,69%, dan Siklus III memperoleh nilai 92,31%.<sup>35</sup>

Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu, sama-sama menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Perbedaannya pada penelitian diatas mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa sedangkan peneliti hanya hasil belajar siswa.

### C. Kerangka Berfikir

Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul yang belum memuaskan. Sebelumnya telah diuraikan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan Model Pembelajaran yang memainkan peran dimana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut. Melalui bermain peran siswa akan merasa seperti bermain dalam belajar. Siswa akan memahami materi pembelajaran dengan memainkan peran tersebut.

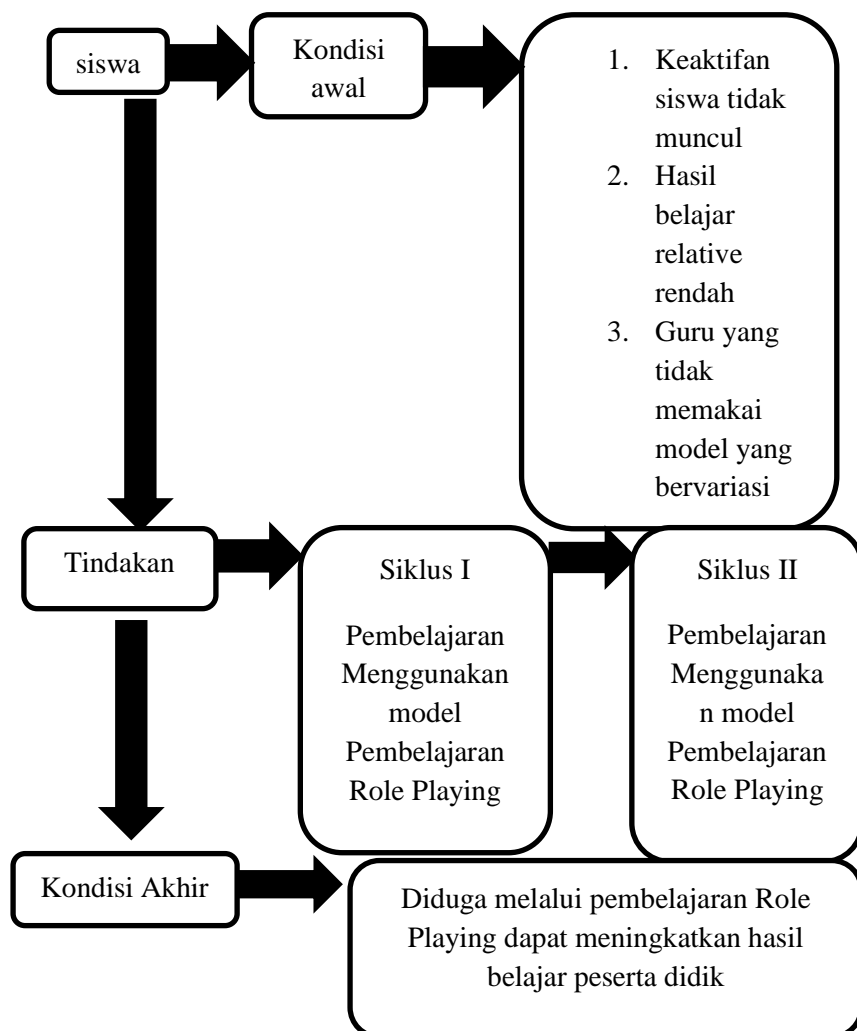
Model Pembelajaran *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran tematik khususnya pada Subtema Jenis-jenis Pekerjaan. Dengan bermain peran siswa dapat mengetahui tentang kegiatan-kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia serta memahami pentingnya upaya pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* harapannya yaitu

---

<sup>35</sup> Chumi Zahroul Fitriyah, "Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan* (Jember: Universitas Jember), Volume 4, No.1, Februari 2015, hlm. 53

dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara.

Adapun Kerangka Pemikiran Penelitian ini tersaji dalam gambar berikut ini:



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Adapun Hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal, Kabupaten Labuhan Batu Utara.

H0: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal, Kabupaten Labuhan Batu Utara.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 115510 Batu Tunggal yang berlokasi di Dusun I, Sukarakyat I, Desa Batu Tunggal, Kecamatan Na IX-X, Kabupaten Labuhan Batu Utara.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester Ganjil pada tahun ajaran 2020/2021 dengan waktu yang diperkirakan kurang lebih 2 bulan sebagaimana pada lampiran I.

##### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

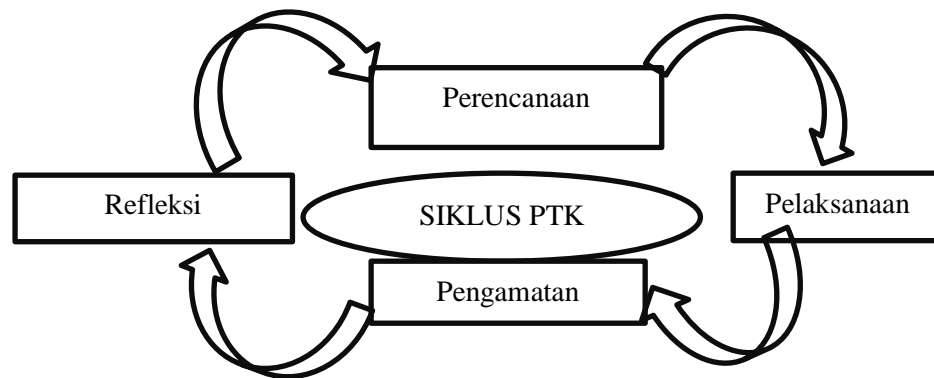
Jenis Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh yang diperoleh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas tersebut dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu paktik pembelajaran dikelasnya.<sup>36</sup>

Metode yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu metode kuantitatif dalam mengukur hasil belajar pada aspek kognitif dimana data yang dibutuhkan berupa angka dan menggunakan metode

---

<sup>36</sup> Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Prenada Media, 2016) hlm. 22

kualitatif untuk mengetahui aktivitas siswa dimana data yang dibutuhkan berupa data deskriptif.



**Gambar 3.1**  
**Model PTK Menurut Kurt Lewin**

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan penelitian Kurt Lewin yang mengembangkan penelitian pada empat komponen dari penelitian tindakan kelas yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi, dimana pada keempat komponen ini disebut sebagai suatu siklus. Tahap-tahap di atas membentuk satu siklus dan dapat dilanjutkan dengan siklus berikutnya dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi ulang berdasarkan hasil dari siklus pertama yang telah dilakukan sebelumnya. Perencanaan ulang atau siklus selanjutnya dapat dilaksanakan sampai permasalahan dapat diatasi.<sup>37</sup>

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal, Kecamatan NA-IX-X, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 23 siswa. Pada saat

<sup>37</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) hlm. 36

masa pandemi Covid 19 jumlah siswa yang hadir di dalam kelas hanya berjumlah 15 siswa demi menjaga maraknya penyebaran virus tersebut. Jumlah siswa yang melaksanakan proses pembelajaran dirumah masing-masing berjumlah 8 siswa.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus atau lebih. Sebelum tahapan tindakan terlebih dahulu dilakukan tahapan pra tindakan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data (pengamatan/observasi), dan refleksi (analisis dan interpretasi). Dimana dalam setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Hasil refleksi siklus pertama akan menjadi acuan dasar pelaksanaan siklus kedua.<sup>38</sup>

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pra tindakan adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan tidak menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peneliti memberikan tes berupa soal pilihan berganda terkait materi Jenis-jenis Pekerjaan.

Pemberian tes diawal dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi hambatan bagi siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Pengadaan tes menjadi acuan peneliti dalam menentukan masalah juga solusi apa yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut dan

---

<sup>38</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016) hlm. 206

sebagai titik tolak untuk menggolongkan siswa kedalam kelompok-kelompok yang heterogen.

Adapun tahap-tahap pelaksanaan tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Dalam tahap kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun langkah-langkah yang harus dilakukan dan direncanakan oleh peneliti dan guru kelas yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran, kemudian menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan akan dilakukan.

Kemudian langkah yang selanjutnya, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) agar pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi efektif.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah tahap perencanaan dilakukan, maka langkah yang selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti melaksanakan rencana tindakan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti melaksanakan pembelajaran dikelas menggunakan Model Pembelajaran *Role playing* dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yakni:



a. Pendahuluan

- 1) Mengucapkan salam, membaca doa, menanyakan kabar siswa.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 3) Mengulang dan menghubungkan materi yang telah dipelajari sebelumnya

b. Kegiatan Inti

- 1) Memilih siswa kedalam beberapa kelompok untuk bermain peran dan menjadi pengamat
- 2) Memberikan skenario yang telah dipersiapkan
- 3) Memberikan penjelasan terhadap skenario yang didapat
- 4) Peserta didik bermain peran bersama di kelas dan dilanjutkan dengan mendiskusikan peran yang telah dimainkan
- 5) Tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi yang mereka bahas dalam peran tersebut
- 6) Membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang dipelajari

c. Penutup

- 1) Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan
- 2) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
- 3) Memberikan tes terkait materi yang telah dipelajari
- 4) Menutup pelajaran dengan memberikan motivasi

### 5) Berdoa

## 3. Observasi

Observasi yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti untuk melakukan pengamatan terhadap dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan pada lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*.

## 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui adanya kelebihan atau kekurangan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pemikiran reflektif akan digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan siklus berikutnya sebagai perbaikan.<sup>39</sup>

## E. Instrument Pengumpulan Data

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah format yang telah disusun dan berisi item-item tentang kejadian yang melambangkan tentang kinerja pendidik dan aktivitas peserta didik ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kinerja

---

<sup>39</sup> Rizal Ovandra, "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN Margakarya Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan", *Skripsi* (Universitas Lampung, 2018), hlm.28

pendidik dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran sub tema Jenis-jenis Pekerjaan.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi**

No	Indikator	Aspek Pengamatan
1	Kegiatan awal	a. Berdoa sebelum memulai kegiatan b. Memperhatikan penjelasan guru
2	Kegiatan Inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditunjukkan kepadanya b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita d. Siswa aktif selama pembelajaran
3	Kegiatan Penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan b. Berdoa sebagai penutup kegiatan

## 2. Tes

Tes merupakan teknik penilaian yang biasa dipergunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu, melalui pengolahan secara kuantitatif yang hasilnya berbentuk angka.<sup>40</sup> Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model *Role Playing*. Tes dilaksanakan pada tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran pada sub tema Pekerjaan Orangtuaku.

---

<sup>40</sup>Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008) hlm. 354

**Tabel 3. 2**  
**Indikator Hasil Belajar Kognitif**

<b>NO</b>	<b>Indikator Kognitif</b>	<b>Aspek</b>
1	Dapat mengidentifikasi tentang pekerjaan dan sumber daya alam	Pengetahuan (C1)
2	Dapat menjelaskan dan mendeskripsikan tentang pekerjaan dan sumber daya alam	Pemahaman (C2)
3	Dapat menentukan jenis pekerjaan pada suatu kegiatan ekonomi dan menentukan upaya menjaga keseimbangan sumber daya alam	Penerapan (C3)
4	Dapat memberikan contoh jenis pekerjaan dan contoh pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol	Analisis (C4)

**Tabel 3. 2**  
**Kisi-kisi Tes Hasil Belajar**

No	Mata pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
1	IPS	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang perkerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi	Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang berhubungan dengan sosial budaya	10	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10

2	IPA	Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	Mengidentifikasi dampak pemanfaatan teknologi bagi keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dilingkungan sehari-hari	10	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
---	-----	----------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	-------------------------------

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>41</sup>

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, yaitu mendeskripsikan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

### 1. Teknik Analisis Kuantitatif

Data kuantitatif (hasil belajar Tematik) akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa melalui alat

---

<sup>41</sup> Hengki Wijaya, Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi, (Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2018), hlm.52

pengumpulan data yaitu tes. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan analisis data tes hasil belajar siswa yaitu:<sup>42</sup>

- a. Menghitung skor yang diperoleh dengan norma dan table penilaian
- b. Menghitung skor tertinggi dan terendah
- c. Menghitung ketuntasan belajar siswa
- d. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan : X = rata-rata (mean)

$\sum$  = jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

Sedangkan untuk menghitung perbandingan hasil belajar IPS dan IPA

menggunakan tehnik analisis komparatif pada siklus I dan II.

## 2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dengan model interaktif terdiri dari tiga komponen, yaitu: reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan.<sup>43</sup>

### a. Memilih data (Reduksi Data)

Reduksi data dalam penelitian ini merupakan proses penyeleksian dan penyederhanan data mentah kepala yang lebih terarah. Data-

---

<sup>42</sup> Dwija Utama, *Jurnal Pendidikan*, (Surakarta, Sang Surya Media, 2018) hlm.64

<sup>43</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm.118

data hasil observasi dikelompokkan berdasarkan kepentingan rumusan masalah.

b. Mendeskripsikan data hasil temuan (penyajian data)

Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi yang telah diperoleh mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus. Penyajian data ini bertujuan untuk menampilkan data dengan tampilan yang lebih sederhana dalam bentuk paparan naratif dan disajikan dalam laporan yang mudah dipahami.

c. Kesimpulan

Menarik kesimpulan dilakukan untuk pencarian makna data yang diperoleh dapat disajikan dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat tetapi mengandung makna yang luas.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan dideskripsikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpulkan menggunakan instrumen yang sudah valid reliabel. Validasi instrumen dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan guru Wali Kelas IV dan dosen.

##### **1. Kondisi Awal**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dimana penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 115510 Batu Tunggal, Kecamatan Na-IX-X, Kabupaten Labuhan Batu Utara.

SD Negeri 115510 Batu Tunggal merupakan sekolah yang berada di Dusun I, Sukarakyat, Desa Batu Tunggal, Kecamatan Na-IX-X, Kabupaten Labuhan Batu Utara. Jumlah guru terdiri dari 19 orang yaitu, 17 orang perempuan dan 2 orang laki-laki. Jumlah seluruh siswa di sekolah tersebut yaitu 240 siswa.

Sebelum penelitian dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru wali kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal untuk meminta izin melaksanakan penelitian. Sebelum melakukan penelitian dilakukan diskusi dengan wali kelas IV terkait rencana penelitian yang akan dilaksanakan dan permasalahan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan hasil diskusi tersebut dinyatakan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan pada sub tema jenis-jenis pekerjaan. Serta kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa terkesan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

Langkah awal sebelum dilakukannya tindakan yaitu memberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa berupa tes tertulis berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 butir soal terkait materi pada sub tema jenis-jenis pekerjaan.

Setelah tes tersebut dikerjakan oleh siswa kemudian tes belajar tersebut dianalisis untuk melihat hasil belajar siswa pada tahap pra siklus. berdasarkan tes awal yang dilakukan, ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal dilihat dari hasil tes yang dilakukan dari 15 siswa hanya berkisar persentase 26,67% yang terdiri dari 4 siswa yang mampu mencapai standar kelulusan dengan nilai 75 keatas dan siswa yang tidak mencapai nilai standar mencapai persentase 73,33% yang terdiri dari 11 siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul pada sub tema jenis-jenis pekerjaan. Berikut ini hasil belajar siswa pada Pra Siklus:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Pra Siklus**

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>IPS</b>	<b>KET</b>
1	AHMAD ARPAN RTG	40	TT
2	AHMAD HAFIZ	40	TT
7	AIDIL SEPTIAN	80	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	80	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	40	TT
6	FATRAN FAUZAN	40	TT
7	HAFIZA ELFIRA	30	TT
8	LUTFI AZHARI NST	30	TT
9	RAMADHAN RAMBE	60	TT
10	REFANI JUNIANTI	80	TUNTAS
11	SUTRISNO	50	TT
12	SYAHRIL RITONGA	40	TT
13	WICA ANGGRAINI	30	TT
14	ZAHRA AGUSTINA	40	TT
15	IBNU HAZAR	80	TUNTAS
Jumlah		740	4
Nilai Rata-rata		49,33	

**Tabel 4.2**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Pra Siklus**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	4	11
Presentase	26,67%	73,33%
Rata-rata	49,33	

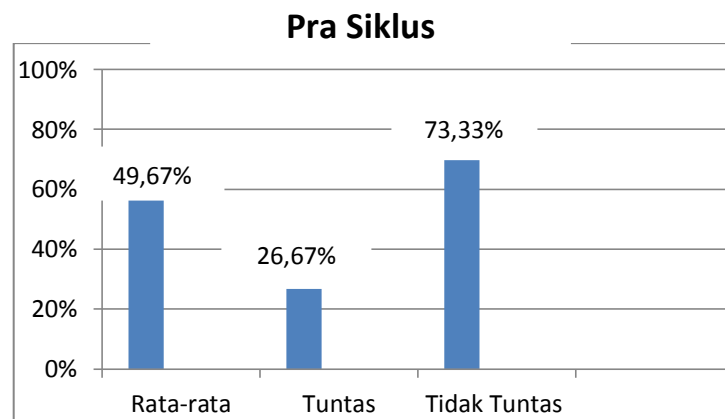
**Tabel 4.3**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Pra Siklus**

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>IPS</b>	<b>KET</b>
1	AHMAD ARPAN RTG	20	TT
2	AHMAD HAFIZ	30	TT
7	AIDIL SEPTIAN	80	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	80	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	40	TT
6	FATRAN FAUZAN	40	TT
7	HAFIZA ELFIRA	30	TT
8	LUTFI AZHARI NST	60	TT
9	RAMADHAN RAMBE	40	TT
10	REFANI JUNIANTI	70	TT
11	SUTRISNO	40	TT
12	SYAHRIL RITONGA	40	TT
13	WICA ANGGRAINI	50	TT

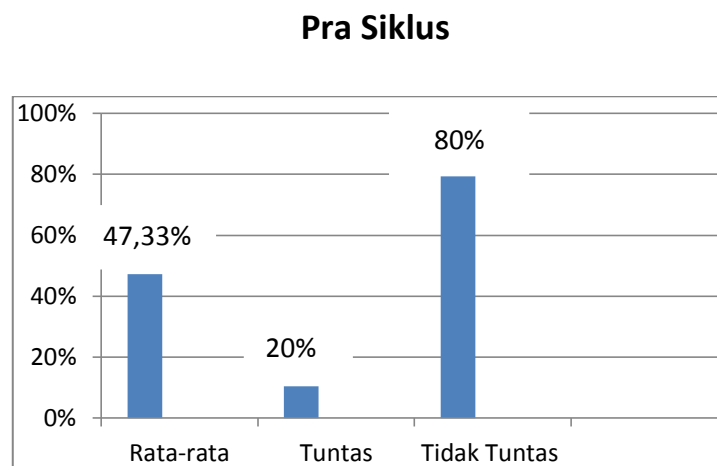
<b>14</b>	<b>ZAHRA AGUSTINA</b>	<b>20</b>	<b>TT</b>
<b>15</b>	<b>IBNU HAZAR</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
Jumlah		<b>710</b>	<b>3</b>
Nilai Rata-rata		<b>47,33</b>	

**Tabel 4.4**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Pra Siklus**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	3	12
Presentase	20%	80%
Rata-rata	47,33	



**Gambar 4.1**  
**Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Pra Siklus**



**Gambar 4.2**  
**Diagram Hasil Belajar IPA Siswa Pra Siklus**

Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan rancangan program pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

## 2. Siklus I Pertemuan I

### a. Perencanaan (Planning)

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema jenis-jenis pekerjaan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 2) Menyusun materi yang akan dipelajari mengenai pengertian pekerjaan dan jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar pada materi IPS dan jenis-jenis sumber daya alam pada materi IPA.
- 3) Membuat skenario untuk bermain peran.
- 4) Membuat lembar kerja siswa
- 5) Menyiapkan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*

### b. Tindakan (Action)

Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 batu tunggal. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri

dari dua pertemuan, setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2×35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 9 November 2020 yang membahas materi tentang pengertian dan jenis-jenis pekerjaan beserta jenis-jenis sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdo'a bersama dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dan memberikan motivasi untuk semangat dalam belajar. Kemudian guru menjelaskan kompetensi dan indikator yang akan dipelajari.

Guru meminta siswa untuk menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang mereka ketahui yang ada di lingkungan mereka. Guru menanyakan apakah tujuan dari orang untuk bekerja. Siswa memberikan pendapat mereka masing-masing dan kemudian guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan tujuan dari bekerja. siswa menuliskan tujuan bekerja dibuku mereka masing-masing.

Siswa diminta untuk duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kemudian guru memilih siswa yang akan bermain peran dan kelompok yang berperan sebagai pengamat. Guru memberikan naskah sesuai dengan perannya masing-masing dan memberikan waktu bagi siswa untuk mempelajari peran nya tersebut. Kemudian guru dan siswa sama-sama menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran. Setelah semuanya telah

dipersiapkan siswa memainkan perannya didepan kelas. Kelompok yang berperan sebagai pengamat akan memberikan masukan serta tanggapannya terhadap penampilan kelompok yang tampil.

Guru dan siswa mengevaluasi penampilan kelompok yang telah tampil dan memberikan saran guna untuk perbaikan. Kemudian guru menanyakan kepada siswa mengenai sumber daya alam yang mereka ketahui. Kemudian guru menginformasikan tentang sumber daya alam dan jenis-jenisnya.

Guru memberikan siswa lembar kerja siswa untuk dikerjakan dan didiskusikan secara berkelompok. Kemudian guru memberikan tes guna untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi yang baru dipelajari. Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Kemudian guru dan siswa berdo'a bersama sebagai penutup kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan (Observasi)

Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Melalui pengamatan yang dilakukan melalui model pembelajaran role playing pada sub tema jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan dengan penerapan model pembelajaran role playing pada Siklus I Pertemuan I, terlihat semua siswa ikut berdo'a bersama pada kegiatan diawal pembelajaran dan diakhir pembelajaran.

Sebagian siswa sudah memperhatikan penjelesan guru, hanya sebagian siswa yang mau ditunjuk untuk memainkan peran dan bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan. Masih banyak siswa yang belum memahami peran serta skenarionya sehingga peran yang dimainkan belum sepenuhnya sesuai dengan perannya. Sebagian siswa mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mau bertanya jawab dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan siswa yang awalnya tidak pernah maju kedepan kelas dikarenakan ditunjuk untuk bermain peran memberanikan dirinya untuk berani tampil kedepan kelas. Siswa juga terlihat antusias memperhatikan teman-temannya yang sedang memainkan peran. Bagi kelompok pengamat sebagian siswa yang pemalu enggan untuk mengutarakan pendapatnya mengenai penampilan teman-temannya. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan I**

	Aktivitas							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Jumlah	13	9	5	5	3	6	4	13
Persentase	86,6 7%	60 %	33,3 3%	33,3 3%	20 %	40 %	26,67 %	86,6 7%

Setelah pembelajaran selesai guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi

yang dipelajari.. Berikut ini hasil belajar siswa pada Siklus I

Pertemuan I:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus I Pertemuan I**

NO	NAMA SISWA	IPS	KET
1	AHMAD ARPAN RTG	40	TT
2	AHMAD HAFIZ	50	TT
7	AIDIL SEPTIAN	80	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	80	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	80	TUNTAS
6	FATRAN FAUZAN	60	TT
7	HAFIZA ELFIRA	40	TT
8	LUTFI AZHARI NST	40	TT
9	RAMADHAN RAMBE	80	TUNTAS
10	REFANI JUNIANTI	80	TUNTAS
11	SUTRISNO	50	TT
12	SYAHRIL RITONGA	50	TT
13	WICA ANGGRAINI	30	TT
14	ZAHRA AGUSTINA	40	TT
15	IBNU HAZAR	80	TUNTAS
Jumlah		870	6
Nilai Rata-rata		58	

**Tabel 4.7**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus I Pertemuan I**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	6	9
Presentase	40%	60%
Rata-rata	58	

**Tabel 4.8**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus I Pertemuan I**

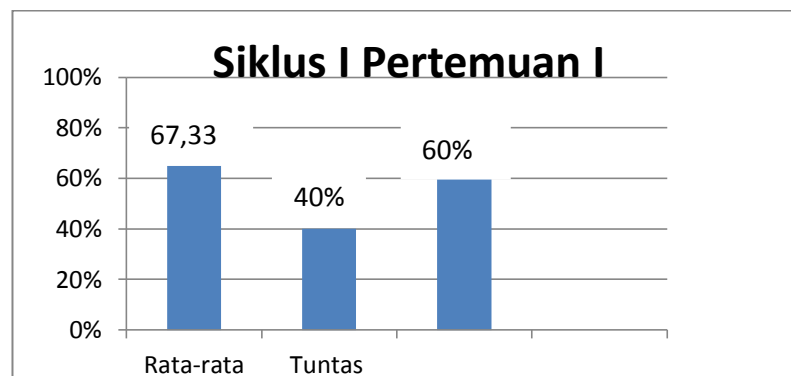
NO	NAMA SISWA	IPS	KET
1	AHMAD ARPAN RTG	20	TT
2	AHMAD HAFIZ	30	TT
7	AIDIL SEPTIAN	80	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	80	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	50	TT
6	FATRAN FAUZAN	50	TT
7	HAFIZA ELFIRA	40	TT
8	LUTFI AZHARI NST	60	TT
9	RAMADHAN RAMBE	50	TT



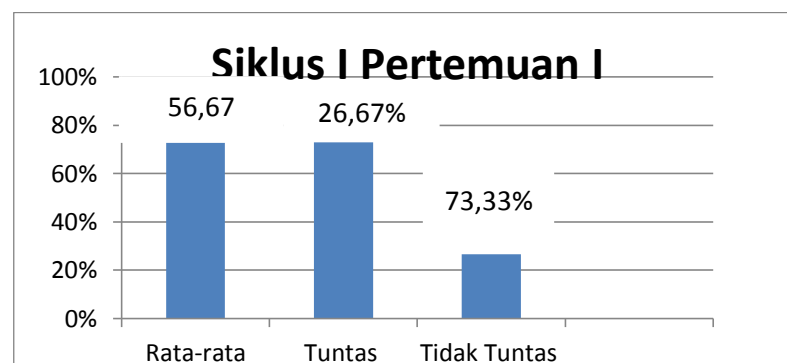
<b>10</b>	REFANI JUNIANTI	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>11</b>	SUTRISNO	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>12</b>	SYAHRIL RITONGA	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>13</b>	WICA ANGGRAINI	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>14</b>	ZAHRA AGUSTINA	<b>30</b>	<b>TT</b>
<b>15</b>	IBNU HAZAR	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
Jumlah		<b>850</b>	<b>4</b>
Nilai Rata-rata		<b>56.67</b>	

**Tabel 4.9**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus I Pertemuan I**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	4	11
Presentase	26.67%	73.33%
Rata-rata	56,67	



**Gambar 4.3**  
**Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan I**



**Gambar 4.4**  
**Diagram Hasil Belajar IPA Siswa Siklus I Pertemuan I**

Berdasarkan tes hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa pada ranah kognitif, berikut beberapa kesalahan yang ditemui pada lembar jawaban tes siswa tersebut:

3. Dibawah ini merupakan tujuan orang untuk bekerja, kecuali...
- a. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
  - b. Untuk menyusahkan hidupnya
  - c. Dapat berinteraksi dengan orang lain
  - Mengejar peningkatan karir dan jabatan

Pada soal ranah C1 diatas indikator yang diukur adalah menyebutkan tujuan dari seseorang bekerja. persentase siswa yang menjawab dengan benar yaitu 9 siswa dengan persentase 60% dan siswa belum menjawab dengan benar yaitu 6 siswa dengan persentase 40%.

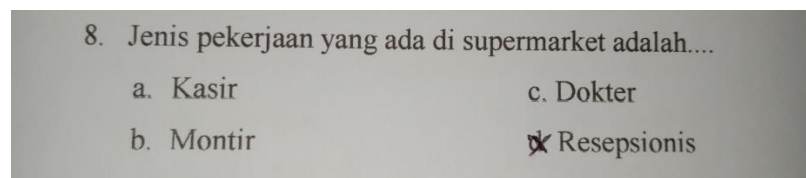
18. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...
- a. Tumbuhan
  - b. Emas
  - c. Tanah
  - Hewan

Pada soal ranah C2 diatas indikator yang diukur yaitu memberikan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dengan benar. Persentase siswa yang menjawab benar yaitu 7 siswa dengan persentase 46,67% dan siswa yang menjawab salah yaitu 8 siswa dengan persentase 5333%.

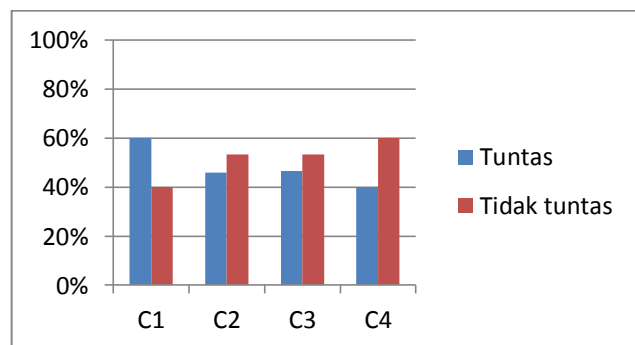
4. Masyarakat pantai banyak bekerja melaut. Mereka bekerja sebagai...
- a. Nelayan
  - b. Pegawai
  - c. petani
  - Pedagang

Pada soal ranah C3 diatas indikator yang diukur adalah menentukan jenis pekerjaan sesuai dengan kondisi wilayah dengan

benar. siswa yang mampu menjawab dengan benar yaitu 7 siswa dengan persentase 46,67% dan siswa yang menjawab salah yaitu siswa dengan persentase 53,33%.



Pada soal ranah C4 yang diukur adalah siswa mampu menganalisis pekerjaan sesuai dengan tempat bekerja. siswa yang mampu menjawab dengan benar yaitu 6 siswa dengan persentase 40% dan siswa yang menjawab salah yaitu 9 siswa dengan persentase 60%.



**Gambar 4.4**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ranah Kognitif pada Siklus I Pertemuan I**

d. Refleksi (Reflection)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal. Pada kegiatan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing yang

dilakukan menggunakan instrumen tes diperoleh 40% siswa yang mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah yaitu 67,33 dan belum mencapai KBM yaitu 75. Hasil refleksi Siklus I Pertemuan I yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I Pertemuan I hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan sesuai dengan ketuntasan belajar minimal yaitu diangka 75.

Hal ini disebabkan adanya beberapa kekurangan didalam proses pembelajaran diantaranya masih banyak siswa yang belum memahami materi secara jelas dan kurang memerhatikan penjelasan guru. Sebagian siswa juga enggan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya sehingga sulit untuk menjawab soal pada tes yang diberikan. Kelemahan pada Siklus I Pertemuan I ini yaitu permainan peran masih belum terlaksana dengan baik karena siswa masih malu-malu dalam bermain peran sehingga penyampaian materi dari cerita yang dimainkan belum tersampaikan dengan baik.

### 3. Siklus I Pertemuan II

#### a. Perencanaan (Planning)

Pada pertemuan kedua ini diambil langkah-langkah sebagai perbaikan pada pertemuan sebelumnya. Adapun perencanaan yang dibuat adalah sebagai berikut:

##### 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

- 2) Menyusun materi IPS yaitu jenis-jenis pekerjaan pada sebuah kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dan materi IPA yaitu memahami pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.
  - 3) Membuat skenario untuk bermain peran.
  - 4) Membuat lembar kerja siswa
  - 5) Menyiapkan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*
- b. Tindakan (Action)

Guru masuk kedalam ruangan dan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk beroda'a. kemudian mengecek kehadiran siswa serta menanyakan kabar siswa dan kesiapan untuk memulai pembelajaran. tidak lupa memberikan motivasi kepada siswa guna menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah pergi ke kebun teh. kemudian guru meminta siswa untuk menjelaskan pekerjaan apa saja yang ada di kebun teh dan kegiatan apa saja yang mereka lakukan.

Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing dan guru memilih kelompok yang bertugas bermain peran dan bertugas sebagai pengamat. Kemudian setelah bermain peran guru dan siswa mengevaluasi penampilan yang telah diperankan. Kemudian guru menanyakan kembali bagaimana proses pembuatan teh dan apakah

mereka menyukai teh. Guru memberikan informasi mengenai pentingnya menjaga keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam.

Kemudian guru memberikan LKS untuk dikerjakan siswa. Sebagai penutup kegiatan pembelajaran guru memberikan tes. Setelah itu guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran bersama-sama dan menutup pembelajaran dengan do'a bersama.

c. Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan tindakan yang dilakukan dengan model pembelajaran *Role playing* pada Siklus I Pertemuan II terlihat adanya perubahan dimana sekitar 9 siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sekitar 10 siswa sudah mau memperhatikan penjelasan guru dan mau memainkan perannya. Terlihat 9 orang siswa dapat bertanggung jawab memainkan perannya, ada 9 orang siswa yang sudah bisa memainkan perannya sesuai dengan jalan cerita. Berdasarkan pengamatan siswa yang mau menyimpulkan pembelajaran sekitar 5 siswa dimana siswa yang lain masih enggan untuk ikut serta menyimpulkan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan II**

	Aktivitas							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Jumlah	13	10	10	7	7	9	5	13
Persentase	86, 67 %	66,6 7%	66, 67 %	46,6 7%	46, 67 %	60 %	33,3 3%	86,6 7%

Seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama tes diberikan pada siswa untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Role Playing*. Hasil belajar Siklus I Pertemuan II dapat dilihat pada tabel:

**Tabel 4.11**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus I Pertemuan II**

NO	NAMA SISWA	IPS	KET
1	AHMAD ARPAN RTG	50	TT
2	AHMAD HAFIZ	50	TT
7	AIDIL SEPTIAN	90	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	80	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	80	TUNTAS
6	FATRAN FAUZAN	80	TUNTAS
7	HAFIZA ELFIRA	80	TUNTAS
8	LUTFI AZHARI NST	40	TT
9	RAMADHAN RAMBE	50	TT
10	REFANI JUNIANTI	80	TUNTAS
11	SUTRISNO	60	TT
12	SYAHRIL RITONGA	50	TT
13	WICA ANGGRAINI	50	TT
14	ZAHRA AGUSTINA	50	TT
15	IBNU HAZAR	80	TUNTAS
Jumlah		970	7
Nilai Rata-rata		64,67	

**Tabel 4.12**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus I Pertemuan II**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	7	8
Presentase	46,67%	53,33%
Rata-rata	64,67	

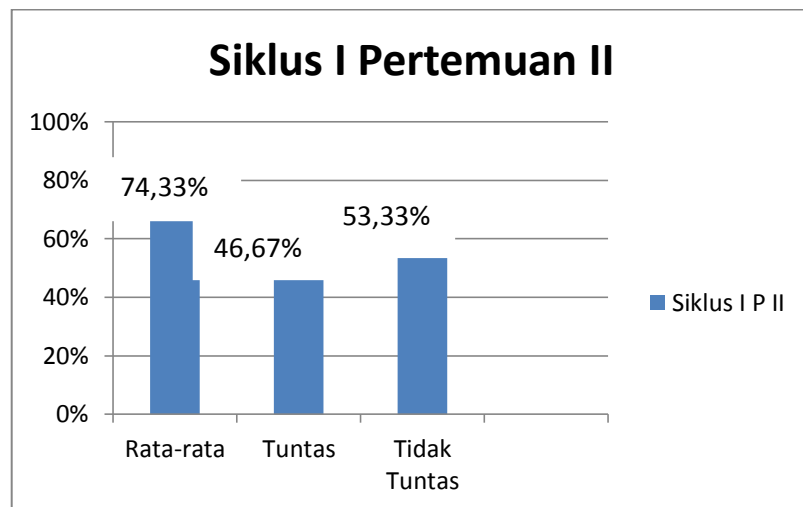
**Tabel 4.13**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus I Pertemuan II**

NO	NAMA SISWA	IPS	KET
1	AHMAD ARPAN RTG	30	TT
2	AHMAD HAFIZ	30	TT
7	AIDIL SEPTIAN	80	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	80	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	50	TT
6	FATRAN FAUZAN	60	TT
7	HAFIZA ELFIRA	60	TT
8	LUTFI AZHARI NST	80	TUNTAS
9	RAMADHAN RAMBE	50	TT
10	REFANI JUNIANTI	90	TUNTAS
11	SUTRISNO	80	TUNTAS
12	SYAHRIL RITONGA	50	TT
13	WICA ANGGRAINI	50	TT
14	ZAHRA AGUSTINA	40	TT
15	IBNU HAZAR	80	TUNTAS
Jumlah		910	6
Nilai Rata-rata		60,67	

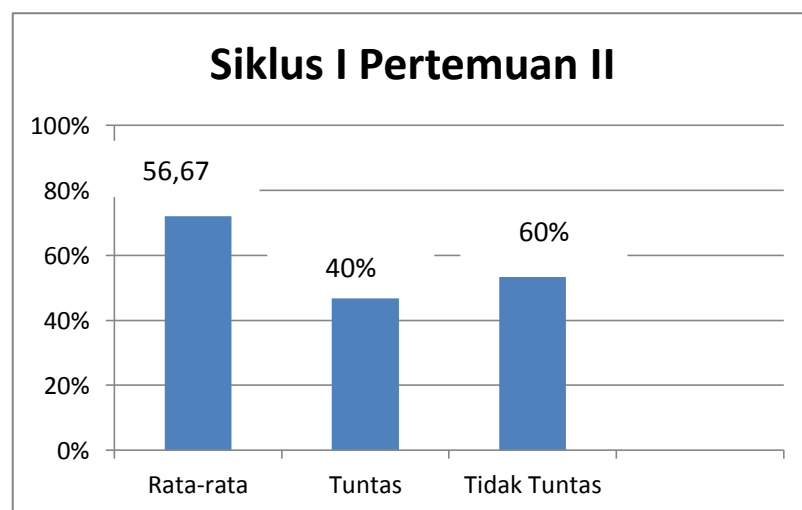
**Tabel 4.14**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus I Pertemuan II**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	6	9
Presentase	40%	60%
Rata-rata	56,67	





**Gambar 4.5**  
**Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I Pertemuan II**



**Gambar 4.6**  
**Diagram Hasil Belajar IPA Siswa Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan tes hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa pada ranah kognitif, berikut beberapa kesalahan yang ditemui pada lembar jawaban tes siswa tersebut:

1. Orang yang pekerjaannya menerima dan membayarkan uang disebut....
- |                                            |           |
|--------------------------------------------|-----------|
| a. Kasir                                   | c. Guru   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Montir | d. Dokter |

Pada soal ranah C1 diukur yaitu menyebutkan jenis pekerjaan sesuai dengan kegiatannya dengan benar. Persentase siswa yang menjawab benar yaitu 10 siswa dengan persentase 66,67% dan siswa yang menjawab salah yaitu 5 dengan persentase 33,33%.

11. Agar dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan masa mendatang, sumber daya alam harus...
- |                  |                                            |
|------------------|--------------------------------------------|
| a. Diolah        | c. Di musnahkan                            |
| b. Di perbaharui | <input checked="" type="checkbox"/> Digali |

Pada soal ranah C2 di atas indikator yang diukur adalah memahami pemanfaatan sumber daya alam untuk masa mendatang. persentase siswa yang menjawab dengan benar yaitu 9 siswa dengan persentase 60% dan siswa yang menjawab salah yaitu 6 siswa dengan persentase 40%.

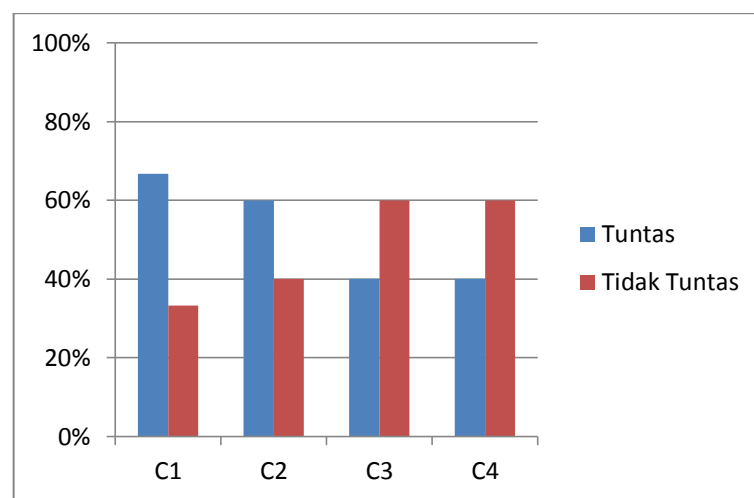
17. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah....
- |                                         |
|-----------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Air |
| b. Minyak                               |
| c. Hewan                                |
| d. Tumbuhan                             |

Pada soal ranah C3 di atas indikator yang diukur yaitu menentukan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dengan benar. jumlah siswa yang menjawab dengan benar yaitu 6 siswa dengan persentase 40% dan siswa yang menjawab salah yaitu 7 siswa dengan persentase 60%.

5. Pekerjaan yang cocok sesuai dengan daerah pegunungan antara lain adalah...
- |                  |                                                  |
|------------------|--------------------------------------------------|
| a. Menanam bakau | <input checked="" type="checkbox"/> Petani garam |
| b. Mencari ikan  | d. Petani teh                                    |

Pada soal ranah C4 di atas indikator yang diukur yaitu menganalisis pekerjaan yang sesuai dengan kondisi wilayah dengan benar.

Jumlah siswa yang menjawab benar yaitu 6 siswa dengan persentase 40% dan yang menjawab salah yaitu 9 siswa dengan persentase 60%.



**Gambar 4.7**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ranah Kognitif pada**  
**Siklus I Pertemuan II**

d. Refleksi (Reflection)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan II yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tungal. Setelah dilakukannya evaluasi pada tes yang diberikan kepada siswa dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar jika dibandingkan dari hasil belajar pada Pra Siklus dan Siklus I Pertemuan I. Namun hasil belajar tersebut masih belum tercapai secara maksimal karena nilai rata-rata hasil

belajar pada Siklus I Pertemuan II berkisar diangka 72 dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Kelemahan yang terlihat pada Siklus I Pertemuan II yang dilaksanakan terlihat masih ada siswa yang belum memahami materi karena ada siswa yang memainkan peran tidak sesuai dengan jalan cerita sehingga kondisi bermain peran menjadi kurang kondusif sehingga siswa yang lain sulit untuk memahami maksud dari cerita tersebut. Setelah guru memberikan penjelasan hanya sedikit siswa yang mau bertanya mengenai materi yang dijelaskan sehingga guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan ketika siswa diberikan pertanyaan sebagian siswa terlihat diam dan enggan menjawab.

Karna masih banyak siswa yang belum memahami materi maka pada saat menjawab soal pada tes yang diberikan hanya 46,67% untuk materi IPS dan 40 % untuk materi IPA siswa yang tuntas dalam menjawab soal pada tes tersebut. Nilai rata-rata diperoleh juga masih rendah, yaitu 64,67 pada IPS dan 60,67 untuk IPA dimana nilai tersebut belum mencapai ketuntasan belajar minimal.

Berdasarkan hal tersebut, tindakan dilanjutkan ke Siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu diadakannya perbaikan yaitu memberikan motivasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk berani bertanya tentang materi

yang belum dipahaminya. Serta siswa yang mendapat tugas untuk bermain peran diberikan waktu untuk menghafal naskah dirumah dan berlatih memainkan peran tersebut.

#### 4. Siklus II Pertemuan I

##### a. Perencanaan (Planning)

Perencanaan tindakan pada Siklus II hampir sama dengan perencanaan di Siklus I. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dan revisi pada siklus I.

Permasalahan atau kekurangan yang terdapat pada Siklus I akan diperbaiki pada Siklus II. Berikut merupakan perencanaan upaya perbaikan yang dilakukan pada Siklus II Pertemuan I sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 2) Membuat lembar kerja siswa
- 3) Menyusun materi IPS yaitu memberikan contoh jenis-jenis pekerjaan dan IPA yaitu dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.
- 4) Menyiapkan skenario untuk bermain peran.
- 5) Menyiapkan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*

##### b. Tindakan (Action)

Guru masuk kedalam ruangan dan mengucapkan salam, mengecek kehadiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti

proses pembelajaran. guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Kemudian guru meminta siswa untuk duduk berkelompok sesuai dengan kelompok masing-masing. Guru memilih kelompok yang akan bermain peran dan bertugas sebagai pengamat. Seperti biasa siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari skenario terlebih dahulu. Kemudian siswa bermain peran didepan kelas. Setelah itu kelompok yang bertugas sebagai pengamat memberikan masukan terhadap penampilan temannya. Guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi penampilan kelompok yang telah tampil.

Setelah bermain peran siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap penampilan peran yang telah dilakukan. Siswa dan guru mendiskusikan cerita yang telah diperankan. Guru menanyakan kepada siswa tentang pekerjaan apa saja yang ada didalam cerita tersebut dan apa saja contoh pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol. Setiap kelompok diminta untuk menuliskan contoh pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol. siswa menuliskan hasil diskusi tersebut kedalam buku catatannya.. Masing-masing perwakilan kelompok mengkomunikasikan secara lisan hasil diskusi kelompoknya.

Guru dan siswa melakukan tanya jawab dan bagi siswa yang mau bertanya dan menjawab akan diberikan gift guna

menambah semangat dan minat siswa dalam belajar. Pada siklus ini siswa mulai mau bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga proses pembelajaran lebih hidup.

Kemudian guru memberikan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok agar siswa dapat mendiskusikannya bersama teman sekelompoknya. Diakhir pembelajaran guru memberikan tes guna untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja dipelajari. Kemudian guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran bersama-sama dan ditutup dengan do'a bersama.

c. Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tindakan Siklus II Pertemuan I dengan penerapan model pembelajaran Role Playing terlihat bahwa siswa sudah terlibat aktif dan kondisi kelas mulai kondusif dari sebelumnya. Sekitar 12 siswa sudah mulai memperhatikan penjelasan guru. Sekitar 11 siswa mau memainkan peran dan bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan.

Siswa yang memainkan peran sesuai dengan jalan cerita hanya sekitar 10 orang karena sebagian siswa memerankan peran sesuai dengan kemauannya saja. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran sekitar 12 siswa dan siswa yang ikut serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari sekitar 11 siswa dikarenakan diakhir pembelajaran suasana mulai tidak kondusif. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4.15**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan I**

	Aktivitas							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Jumlah	14	12	11	11	10	12	11	14
Persentase	93,33 %	80%	73,3 3%	73,33 %	66,66 %	80 %	73, 33 %	93, 33 %

Seperti pertemuan sebelumnya tes diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar Siklus II Pertemuan I dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.16**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus II Pertemuan I**

NO	NAMA SISWA	IPS	KET
1	AHMAD ARPAN RTG	60	TT
2	AHMAD HAFIZ	60	TT
7	AIDIL SEPTIAN	90	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	90	TUNTAS
5	ELIYA SYAFITRI	80	TUNTAS
6	FATRAN FAUZAN	80	TUNTAS
7	HAFIZA ELFIRA	80	TUNTAS
8	LUTFI AZHARI NST	40	TT
9	RAMADHAN RAMBE	60	TT
10	REFANI JUNIANTI	90	TUNTAS
11	SUTRISNO	80	TUNTAS
12	SYAHRIL RITONGA	80	TUNTAS
13	WICA ANGGRAINI	80	TUNTAS
14	ZAHRA AGUSTINA	50	TT
15	IBNU HAZAR	80	TUNTAS
Jumlah		1100	10
Nilai Rata-rata		73,33	

**Tabel 4.17**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus II Pertemuan I**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	10	4
Presentase	66,67%	33,33%
Rata-rata	73,33	

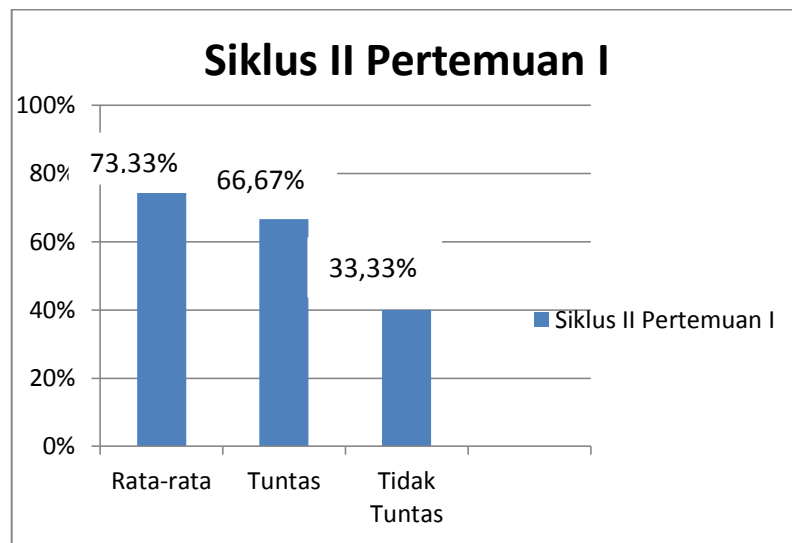


**Tabel 4.18**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus II Pertemuan I**

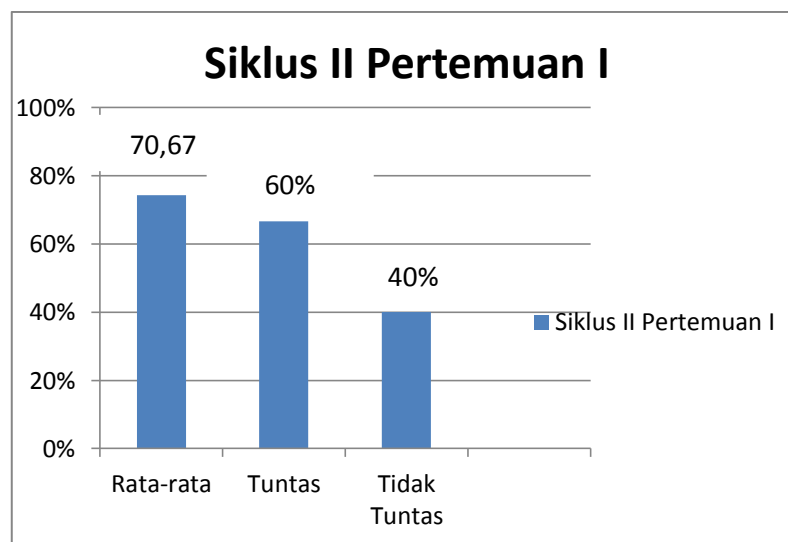
<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>IPS</b>	<b>KET</b>
<b>1</b>	AHMAD ARPAN RTG	<b>40</b>	<b>TT</b>
<b>2</b>	AHMAD HAFIZ	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>7</b>	AIDIL SEPTIAN	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>4</b>	ANNISA KAGUMI	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>5</b>	ELIYA SYAFITRI	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>6</b>	FATRAN FAUZAN	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>7</b>	HAFIZA ELFIRA	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>8</b>	LUTFI AZHARI NST	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>9</b>	RAMADHAN RAMBE	<b>60</b>	<b>TT</b>
<b>10</b>	REFANI JUNIANTI	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>11</b>	SUTRISNO	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>12</b>	SYAHRIL RITONGA	<b>70</b>	<b>TT</b>
<b>13</b>	WICA ANGGRAINI	<b>60</b>	<b>TT</b>
<b>14</b>	ZAHRA AGUSTINA	<b>40</b>	<b>TT</b>
<b>15</b>	IBNU HAZAR	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
Jumlah		<b>1060</b>	<b>9</b>
Nilai Rata-rata		<b>70,67</b>	

**Tabel 4.19**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus II Pertemuan I**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	9	6
Presentase	60%	40%
Rata-rata	70,67	



**Gambar 4.8**  
**Diagram Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II Pertemuan I**

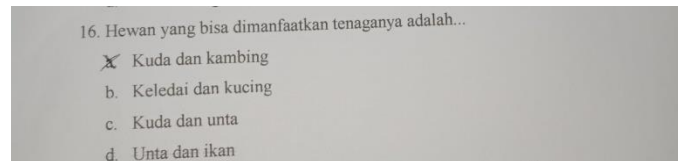


**Gambar 4.8**  
**Diagram Hasil Belajar IPA Siswa Siklus II Pertemuan I**

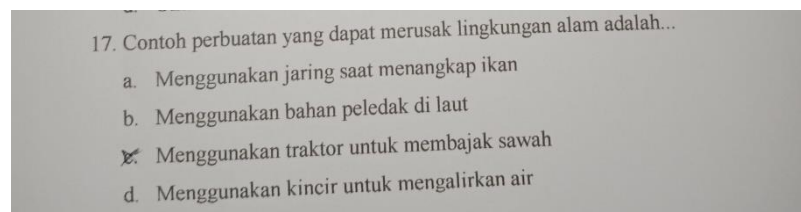
Berdasarkan tes hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa pada ranah kognitif, berikut beberapa kesalahan yang ditemui pada lembar jawaban tes siswa tersebut:

1. Suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya merupakan pengertian dari....
- a. Pekerjaan
  - b. Perbuatan
  - c. Perekonomian
  - d. Pertanian

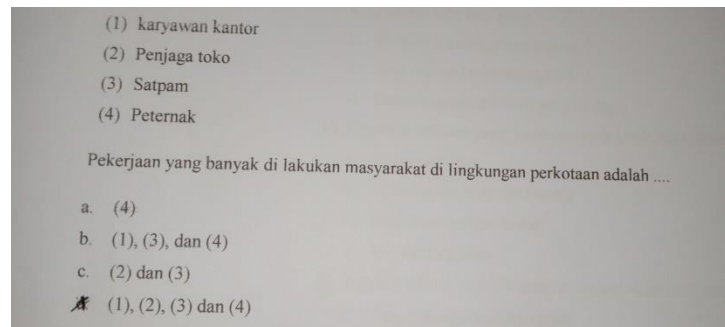
Pada soal ranah C1 indikator pada soal diatas adalah menyebutkan defenisi pekerjaan dengan benar. jumlah siswa yang menjawab benar yaitu 12 siswa dengan persentase 80% dan siswa yang menjawab salah yaitu 3 siswa dengan persentase 20%.



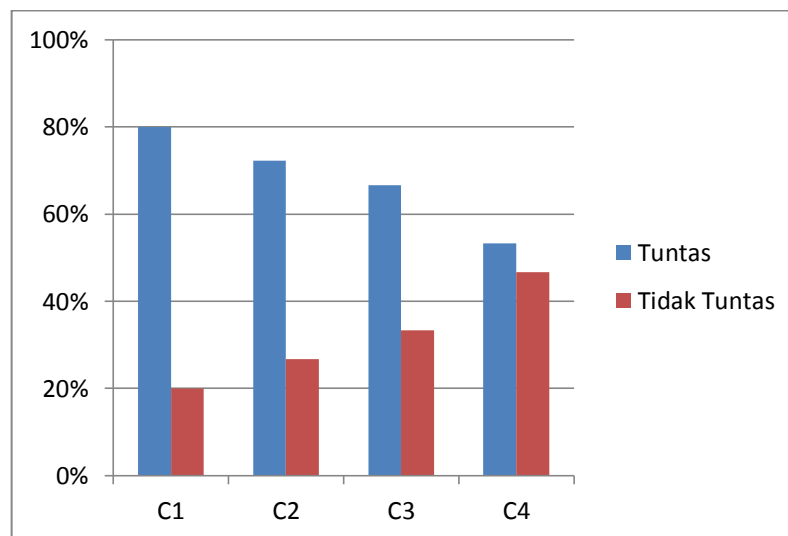
Pada soal ranah C2 indikator pada soal diatas adalah mengkatagorikan hewan yang bisa dimanfaatkan tenaganya. Jumlah siswa yang menjawab dengan benar yaitu 11 siswa dengan persentase 73,33% dan menjawab salah yaitu 4 siswa dengan persentase 26,67%.



Pada soal ranah C3 indikator pada soal diatas adalah menentukan perbuatan yang termasuk kedalam kegiatan merusak lingkungan. Jumlah siswa yang menjawab dengan benar yaitu 10 siswa dengan persentase 66,67% dan siswa yang menjawab salah 5 siswa dengan persentase 33,33%.



Pada soal ranah C4 indikator pada soal diatas adalah menganalisis pekerjaan masyarakat di lingkungan perkotaan. Jumlah siswa yang menjawab benar yaitu 8 siswa dengan pesentase 53,33% dan yang menjawab salah yaitu 7 siswa dengan pesentase 46,67%.



**Gambar 4.9**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ranah Kognitif pada**  
**Siklus II Pertemuan I**

d. Refleksi (Reflection)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II Pertemuan I yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul. Terlihat setelah

melakukan pengamatan pada kelas tersebut terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa tapi belum tercapai secara maksimal. Kelemahan pada Siklus II Pertemuan I ini yaitu masih ada siswa yang tidak memperhatikan penampilan temannya dalam bermain peran sehingga tidak bisa memahami jalannya cerita dan tidak dapat mencerna materi pembelajaran.

Dari hasil belajar yang dilakukan pada Siklus II Pertemuan I masih ada beberapa siswa yang masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sekitar 66,67% siswa yang berhasil tuntas dalam menjawab soal pada tes IPS dan 60% pada soal tes IPA yang diberikan. Nilai rata-rata yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan I yaitu 73,33 pada IPS dan 70,67 pada IPA dimana nilai tersebut masih perlu ditingkatkan.

## 5. Siklus II Pertemuan II

### a. Perencanaan

Pada Siklus II Pertemuan II ini diambil langkah-langkah untuk tindakan berikutnya dengan perencanaannya selanjutnya. Adapun perencanaan yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan bimbingan, memperhatikan siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan diam saja ketika proses pembelajaran berlangsung.

- 2) Guru menyiapkan RPP yang lebih mengaktifkan siswa dan diberikan bimbingan serta penekanan khusus pada siswa yang nilainya masih dibawah KBM.
  - 3) Menyiapkan materi IPS yaitu menguraikan jenis pekerjaan pada sebuah kegiatan ekonomi dan IPA yaitu menentukan cara pelestarian sumber daya alam di lingkungan.
  - 4) Menyiapkan skenario untuk bermain peran.
  - 5) Membuat lembar kerja siswa
  - 6) Menyiapkan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role Playing*.
- b. Tindakan (Action)

Guru masuk kedalam ruangan dan mengucapkan salam, mengecek kehadiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Guru memberitahukan bahwa mereka akan bermain peran terkait dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Sebelum bermain peran guru menjelaskan tentang apa itu Produsen,distributor dan konsumen. Juga memberikan contoh agar siswa lebih mudah memahaminya. Guru juga menSanyakan kepada siswa yang masih belum tuntas pada tes yang dilakukan sebelumnya mengenai materi yang dijelaskan.

Kemudian guru memilih siswa yang mendapatkan nilai KBM yang baik (tuntas) dan memiliki keberanian tampil didepan kelas untuk memainkan peran pada Siklus II Pertemuan II agar siswa yang lain lebih mudah memahami jalan cerita dari peran yang dimainkan. Guru juga menunjuk kelompok lain untuk menjadi pengamat.

Setelah bermain peran guru memberikan kesempatan untuk memberikan komentar terhadap penampilan temannya. Guru menekankan siswa yang hanya diam saja untuk mengutarakan pendapatnya mengenai penampilan teman-temannya.

Kemudian guru dan siswa bersama-sama mengevaluasi penampilan tersebut. Guru menginformasikan kembali terkait materi yang dipelajari yaitu tentang cara pelestarian sumber daya alam di lingkungan. Tidak lupa melakukan tanya jawab terhadap materi yang belum dipahami siswa.

Pembelajaran semakin menarik karena hampir seluruh siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru memberikan LKS untuk dikerjakan berkelompok dan setelah selesai didiskusikan bersama agar semua siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka. Guru memberikan tes untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran, pada Siklus II Pertemuan II hampir seluruh siswa ikut menyimpulkan walaupun

tidak sepenuhnya benar. Kemudian berdo'a bersama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (Observasi)

Pada Siklus II Pertemuan II ini peningkatan hasil belajar semakin bertambah. Dapat dilihat pada saat kegiatan hampir seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru, siswa yang awalnya enggan untuk bertanya karena diberikan dorongan oleh guru akhirnya mau bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Siswa yang memainkan peran juga bertanggung jawab serta memainkan peran sesuai dengan jalan cerita sehingga memudahkan siswa yang lain dalam memahami cerita. Hasil observasi pada Siklus II Pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.20**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan II**

	Aktivitas							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Jumlah	14	13	14	12	12	12	11	14
Persentase	93,33%	86,67%	93,33%	80%	80%	80%	73,33%	93,33%

Selanjutnya tes hasil belajar yang dilakukan pada Siklus II

Pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.21**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus II Pertemuan II**

NO	NAMA SISWA	IPS	KET
1	AHMAD ARPAN RTG	70	TT
2	AHMAD HAFIZ	80	TUNTAS
7	AIDIL SEPTIAN	100	TUNTAS
4	ANNISA KAGUMI	100	TUNTAS



<b>5</b>	<b>ELIYA SYAFITRI</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>6</b>	<b>FATRAN FAUZAN</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>7</b>	<b>HAFIZA ELFIRA</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>8</b>	<b>LUTFI AZHARI NST</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>9</b>	<b>RAMADHAN RAMBE</b>	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>10</b>	<b>REFANI JUNIANTI</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>11</b>	<b>SUTRISNO</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>12</b>	<b>SYAHRIL RITONGA</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>13</b>	<b>WICA ANGGRAINI</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>14</b>	<b>ZAHRA AGUSTINA</b>	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>15</b>	<b>IBNU HAZAR</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>Jumlah</b>		<b>1220</b>	<b>13</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>81,33</b>	

**Tabel 4.22**  
**Hasil Belajar IPS siswa pada Siklus II Pertemuan II**

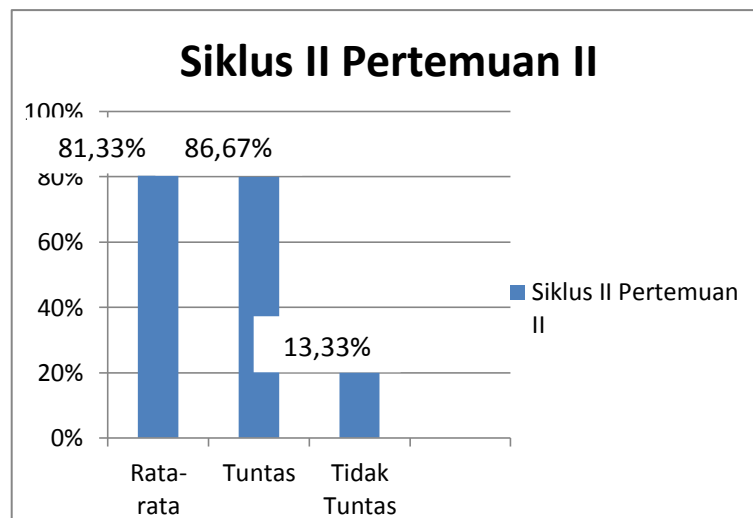
	<b>Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas</b>
<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>2</b>
<b>Presentase</b>	<b>86,67%</b>	<b>13,33%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>81,33</b>	

**Tabel 4.23**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus II Pertemuan I**

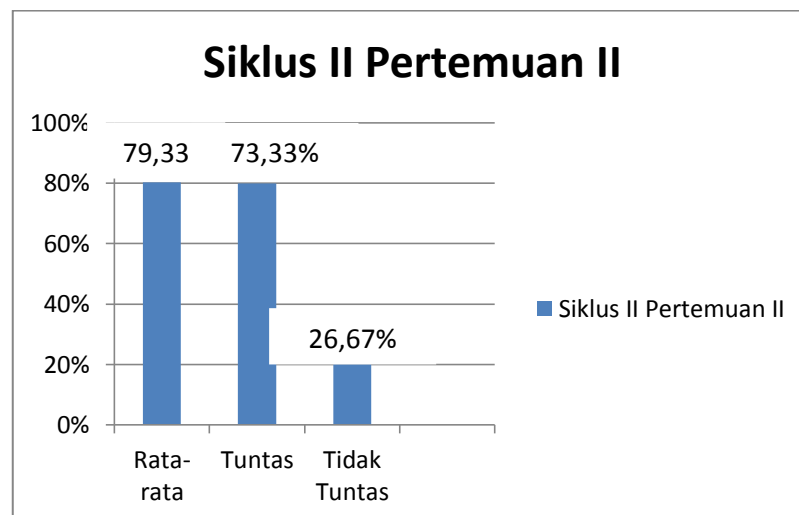
<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>IPS</b>	<b>KET</b>
<b>1</b>	<b>AHMAD ARPAN RTG</b>	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>2</b>	<b>AHMAD HAFIZ</b>	<b>80</b>	<b>TT</b>
<b>7</b>	<b>AIDIL SEPTIAN</b>	<b>100</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>4</b>	<b>ANNISA KAGUMI</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>5</b>	<b>ELIYA SYAFITRI</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>6</b>	<b>FATRAN FAUZAN</b>	<b>100</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>7</b>	<b>HAFIZA ELFIRA</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>8</b>	<b>LUTFI AZHARI NST</b>	<b>80</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>9</b>	<b>RAMADHAN RAMBE</b>	<b>70</b>	<b>TT</b>
<b>10</b>	<b>REFANI JUNIANTI</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>11</b>	<b>SUTRISNO</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>12</b>	<b>SYAHRIL RITONGA</b>	<b>80</b>	<b>TT</b>
<b>13</b>	<b>WICA ANGGRAINI</b>	<b>60</b>	<b>TT</b>
<b>14</b>	<b>ZAHRA AGUSTINA</b>	<b>50</b>	<b>TT</b>
<b>15</b>	<b>IBNU HAZAR</b>	<b>90</b>	<b>TUNTAS</b>
<b>Jumlah</b>		<b>1190</b>	<b>11</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>79,33</b>	

**Tabel 4.24**  
**Hasil Belajar IPA siswa pada Siklus II Pertemuan I**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	11	4
Presentase	73,33%	26,67%
Rata-rata	79,33	



**Gambar 4.10**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II**



**Gambar 4.11**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II**

Berdasarkan tes hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa pada ranah kognitif, berikut beberapa kesalahan yang ditemui pada lembar jawaban tes siswa tersebut:

2. Orang atau lembaga yang melakukan kegiatan produksi adalah....
- a. Produksi
  - b. Distributor
  - c. Produsen
  - d. Konsumen

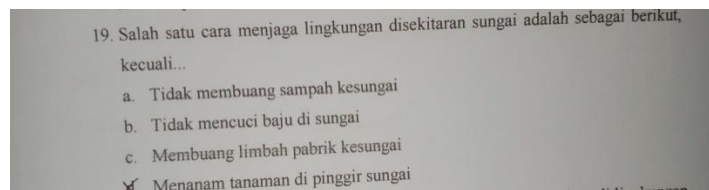
Pada soal ranah C1 indikator pada soal diatas adalah menyebutkan defenisi dari produsen dengan benar. jumlah siswa yang menjawab dengan benar yaitu 13 siswa dengan persentase 86,67% dan siswa yang menjawab salah yaitu 2 siswa dengan persentase 13,33%.

5. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi.....
- a. Kebutuhan
  - b. Kelangkaan
  - c. Pendapatan
  - d. Konsumsi

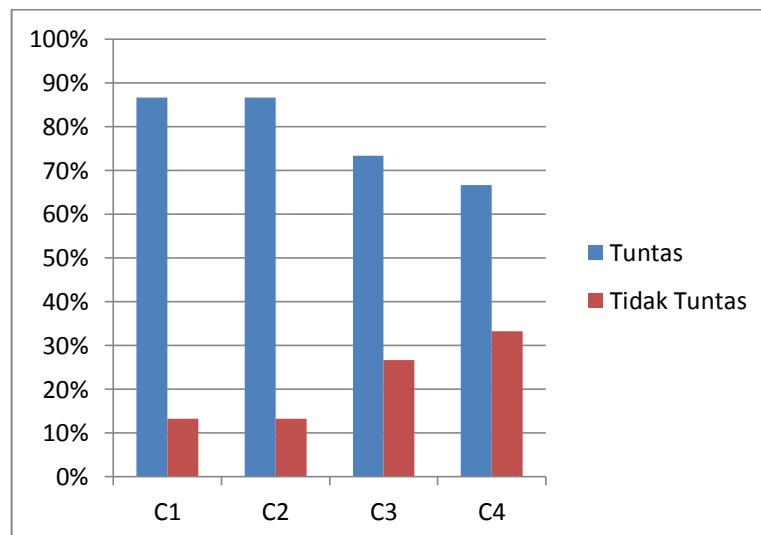
Pada soal ranah C3 indikator pada soal diatas adalah menjelaskan tujuan seseorang melakukan kegiatan ekonomi. Jumlah siswa yang menjawab dengan benar yaitu 13 siswa dengan persentase 86,67% dan siswa yang menjawab salah yaitu 2 siswa dengan persentase 13,33%.

17. Pak bayu merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dari penebangan liar. Sikap pak bayu tersebut turut mendukung dalam....
- a. Mencegah kerusakan hutan
  - b. Menyebabkan gundulnya hutan
  - c. Meningkatkan produksi kayu
  - d. Mengurangi jumlah pengangguran

Pada soal ranah C3 indikator pada soal diatas adalah menentukan sikap yang termasuk kedalam upaya pencegahan kerusakan lingkungan. Siswa yang menjawab dengan benar yaitu 11 siswa dengan persentase 73,33% dan siswa yang menjawab salah yaitu 4 siswa dengan persentase 26,67%.



Pada soal ranah C4 indikator pada soal diatas adalah menganalisis yang termasuk cara menjaga lingkungan. Siswa yang menjawab benar yaitu 10 siswa dengan persentase 66,67% dan siswa yang menjawab salah yaitu 5 siswa dengan persentase 33,33%.



**Gambar 4.12**  
**Diagram Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ranah Kognitif pada**  
**Siklus II Pertemuan II**

d. Refleksi (Reflection)

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir Siklus II dilakukan bersama guru kelas IV SD Negeri 115510 Batu tunggal yaitu ibu Nurhayani. Refleksi berguna untuk melihat tingkat keberhasilan dari tindakan yang telah dilakukan. Setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran Role Playing yang telah disusun sebelumnya, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal terjadi peningkatan yang signifikan setelah adanya beberapa modifikasi pembelajaran yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih berani dan percaya diri untuk bermain peran didepan kelas. Memberikan dorongan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Guru juga memberikan kesempatan bagi siswa yang mendapat tugas bermain peran untuk menghafal dan berlatih agar permainan peran terlaksana secara maksimal.

Hasil belajar pada Siklus II Pertemuan II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dilihat dari presentase hasil belajar siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal pada Siklus I Pertemuan I sebesar 40% pada IPS, 26,67% pada IPA, pada Siklus I Pertemuan II sebesar 46,67% pada IPS, 40 % untuk IPA dan pada Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 66,67% pada IPS, 60% Pada IPA. Siklus II Pertemuan II meningkat lagi sebesar

86,67% pada IPS, 73,33% pada IPA. Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan yang mulanya pada Siklus I Pertemuan I 58 pada IPS, 56,67 pada IPA menjadi pada Siklus I Pertemuan II 64,67 pada IPS, 60,67 pada IPA dan Siklus II Pertemuan I meningkat menjadi 73,33 pada IPS, 70,67 pada IPA pada Siklus II Pertemuan II yaitu 81,33 pada IPS dan 79,33 pada IPA. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran Role Playing di kelas IV SD Negeri 115510 Batu tunggal. Maka penelitian ini tidak perlu dilanjutkan kembali.

## B. Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu tunggal dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.25**  
**Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan**  
**Nilai Rata-rata Kelas Siklus I**

Kategori Tes	Rata-rata Kelas	
	IPS	IPA
Tes Pertemuan I	58	56,67
Tes Pertemuan II	64,67	60,67

Berdasarkan tabel diatas peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai pada nilai rata-rata kelas sudah terjadi peningkatan. Sedangkan untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.26**  
**Hasil Belajar Siklus I**

Ketuntasan	Kategori Tes			
	Tes Pertemuan Ke-I		Tes Pertemuan Ke-II	
	IPS	IPA	IPS	IPA
Jumlah siswa yang tuntas	4	3	7	6
Presentase siswa yang tuntas	40%	26,67%	46,67%	40%

**Tabel 4.27**  
**Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan**  
**Nilai Rata-rata Kelas Siklus II**

Kategori Tes	Rata-rata Kelas	
	IPS	IPA
Tes Pertemuan I	73,33	70,67
Tes Pertemuan II	81,33	79,33

Dari tabel diatas terlihat adanya peningkatan pada nilai rata-rata kelas dari Siklus II Pertemuan I ke Siklus II Pertemuan II. Untuk persentase ketuntasan belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.28**  
**Hasil Belajar Siklus II**

Ketuntasan	Kategori Tes			
	Tes Pertemuan Ke-I		Tes Pertemuan Ke-II	
	IPS	IPA	IPS	IPA
Jumlah siswa yang tuntas	10	9	13	11
Presentase siswa yang tuntas	66,67%	60%	86,67%	73,33%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas pada Siklus II Pertemuan I sampai Siklus II Pertemuan II.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu tunggal terjadi peningkatan pada setiap siklusnya dimana setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* jumlah siswa yang mencapai KBM yaitu sekitar 80%.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat terlaksana dengan baik dan bisa mencapai tujuan yang sesuai dengan yang diharapkan tergantung kepada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. siswa dituntun untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran karena pada model ini kegiatan yang dilakukan dominan dilakukan oleh siswa. Dengan bantuan penjelasan materi dari guru dan kegiatan diskusi dengan guru atau teman dapat menambah pemahaman yang lebih dalam memahami materi pembelajaran.

Setelah melaksanakan langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran *Role Playing* terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan semakin bertambah. Model pembelajaran *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan rasa percaya diri untuk tampil didepan kelas. Siswa juga lebih mudah memahami materi dengan cara melihat secara langsung permainan peran yang dimainkan.



Terjadinya peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan ataupun siklus, dikarenakan diadakannya modifikasi pada langkah-langkah pembelajaran yaitu, guru mengamati seluruh siswa dan mengarahkan siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Naskah bermain peran dibagikan sebelum bermain peran sehingga siswa memiliki waktu untuk memahami dan menghafal peran tersebut. Siswa yang tidak ingin bertanya dituntun oleh guru untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Siswa yang tidak memperhatikan temannya yang sedang tampil didepan ditunjuk untuk memberikan komentar terhadap penampilan teman-temannya. Siswa yang masih malu-malu dalam bermain peran akan diberikan motivasi untuk menumbuhkan rasa percaya dirinya.

Berdasarkan analisa data tes hasil belajar, siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul mengalami peningkatan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Presentase peningkatan hasil belajar siswa yaitu 86,67% untuk IPS dan 73,33% untuk IPA. sehingga penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II Pertemuan II.

Data yang diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung sampai Siklus II dengan hasil yang diperoleh sejalan dengan hipotesis yang ada di bab II dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul.

Penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Radhitiya Esthi Wijayanti (2019) dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Boneka Wayang” dimana hasil penelitian yang dilakukan Fransiska menunjukkan bahwa Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yaitu dari persentase ketuntasan 58%, menjadi 80%.<sup>44</sup> Penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan Fransiska sama-sama menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada aspek kognitif. Penelitian Fransiska berfokus pada muatan IPS saja berbeda dengan penelitian yang dilakukan yaitu memuat IPS dan IPA. Penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan sama-sama meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas menunjukkan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema Jenis-jenis Pekerjaan dengan nilai rata-rata akhir yaitu 80,33. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara.

---

<sup>44</sup> R.E Wijayanti, dkk., “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbantuan Boneka Wayang”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, No. 1. April 2019 hlm 50.

#### D. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil yang maksimal akan tetapi untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna sangatlah sulit, sebab dalam pelaksanaan penelitian terdapat keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Dalam penelitian ini keterbatasan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu siswa yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif. Penyampaian materi tidak bisa hanya disampaikan lewat bermain peran, guru harus menjelaskan materi yang telah diperankan karena tidak semua siswa bisa memahami materi hanya dari skenario yang telah diperankan.
2. Keterbatasan dalam penerapan *Role Playing* yang kurang maksimal dimana alat peraga yang digunakan kurang memadai dan pelaksanaannya seharusnya bisa dilaksanakan tidak hanya di dalam kelas namun di luar kelas guna memberikan pengalaman yang lebih berkesan bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan.
3. Model pembelajaran *Role Playing* ini tidak bisa digunakan pada semua materi pembelajaran. Bermain peran hanya bisa dilakukan pada materi tertentu yang berhubungan dengan dunia sosial dikarenakan tidak semua materi bisa dijadikan sebuah skenario. Model *Role Playing* ini memakan banyak waktu sehingga akan sulit dilakukan pada materi yang memiliki banyak indikator sehingga dikhawatirkan indikator tidak tercapai secara maksimal.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema Jenis-jenis Pekerjaan di kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai rata-rata dari pra siklus sampai siklus kedua. Pada Pra Siklus yaitu 26,67% dari 15 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 49,33 pada materi IPS dan 20% dengan nilai rata-rata 47,33 untuk materi IPA. Pada Siklus I Pertemuan I yaitu 40% dari 15 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 58 pada materi IPS dan 26,67% dengan nilai rata-rata 56,67 untuk materi IPA. Pada tes Siklus I Pertemuan II siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 46,67% dari 15 siswa dengan nilai rata-rata 64,67 pada materi IPS dan 40% dengan nilai rata-rata 60,67 pada materi IPA. Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 66,67% dari 15 siswa dengan nilai rata-rata 73,33 pada materi IPS dan 60% dengan nilai rata-rata 70,67 pada materi IPA. Pada Siklus II Pertemuan II yaitu 86,67% dari 15 siswa mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 81,33 dan 73,33% dengan nilai rata-rata 80 pada materi IPA. Oleh karena itu, siswa yang mendapat nilai yang mencapai standar ketuntasan yaitu di atas 70% dari jumlah siswa Pertemuan dihentikan pada siklus II pertemuan II saja.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan sebagai berikut:

### 1. Untuk Guru

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal, maka diharapkan agar pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* tetap dikembangkan dan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Dengan bimbingan, arahan dan fasilitator guru mampu mengembangkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

### 2. Untuk siswa

Siswa harus tetap aktif di dalam proses pembelajaran dan merespon setiap penjelasan materi yang diberikan guru. Bukan hanya berdampak pada hasil belajar saja namun berdampak pada perubahan sikap setelah pembelajaran. siswa harus lebih percaya diri ketika tampil di depan kelas, juga ketika mengutarakan pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Untuk Sekolah

Dalam penelitian ini terbukti dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal pada sub tema Jenis-jenis

Pekerjaan. maka hendaknya sekolah memfasilitasi serta menyarankan agar penerapan model pembelajaran ini dilaksanakan pada materi lain, sehingga siswa bisa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

4. Untuk Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian lain yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ananda, Rizki dan Fadhilaturrahmi, 2018, “Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD”, *Jurnal Basicedu*, Volume 2 No. 2.
- Anggraini R., Ishartiwi, 2017. Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS, *Jurnal Pendidikan IPS*, Volume 4, No.2.,
- Astriani, Venny dkk., 2018. Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Volume 5, No.2.
- Chumi Zahroul Fitriyah. 2015. Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. Volume 4, No.1.
- Hamalik, Oemar. 2010, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kemnetrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Berbagai Pekerjaan (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Kristin, Firosalia. 2018. Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Volume 8, No.2.
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Medan: Akshara Sakti.
- \_\_\_\_\_. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Mardianto. 2011. *Pembelajaran Tematik*, Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Neolaka, Amos & Grace Amialia Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan*. Depok:Kencana.
- Ovandra, Rizal, 2018, “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN Margakarya Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan”, *Skripsi*, FKIP, Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung.

- Prastowo, Andi, 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP) Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwanto, 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Saefuddin, Asis & Ika Berdiati. 2016. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana..
- \_\_\_\_\_. 2016. *Penelitian Tindakan kelas*, Jakarta: Prenada Media.
- Sari, Fransiska Faberta Kencana. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Jurnal Satya Widya*, Volume 34 No. 1.
- Talitha, R. I. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN CIJATI”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 1 No. 2.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno, B, 2015. *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Basyiruddin, 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Intermedia.
- Utama, Dwija. 2018. *Jurnal Pendidikan*. Surakarta: Sang Surya Media.
- Wijaya, Hengki, 2018. *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wijayanti, R.E, dkk., 2019. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang. *Jurnal Pendidikan*, Volume 5, No. 1.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yayasan Penyelenggara Penerjemah Al-Quran. 2019. *Al-Kahfi Hafalan*. Jakarta: Wahyu Qolbu.



## Lampiran I

### TIME SCHEDULE PENELITIAN

No	Kegiatan	Waktu
1	Pengesahan Judul	21 Oktober 2019
2	Penulisan Proposal	4 November s/d 2 Desember
3	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	2019 18 Maret 2020 s/d 25 Juni 2020
4	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	14 Juli s/d 30 Juli 2020
5	Seminar Proposal	
6	Revisi Proposal	03 Agustus 2020
7	Surat Riset	04 Agustus s/d 10 Agustus 2020
8	Penelitian di Lapangan	15 Agustus s/d 20 Agustus
9	Penulisan Hasil penelitian	2020 22 Agustus s/d 02 September
10	Pengolahan Data	2020 04 September s/d 09 September
11	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	2020 04 September s/d 09 September
12	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	2020 12 September s/d 22 September
13	Seminar Hasil	2020
14	Revisi Seminar Hasil	24 September s/d 10 Oktober
15	Sidang Munaqosyah	2020
16	Revisi Sidang Munaqosyah	17 Oktober 2020 18 Oktober s/d 23 Oktober 2020 02 November 2020 03 November s/d 08 November 2020

## **Lampiran II**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### **PRA SIKLUS**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL**

**Kelas / Semester : IV (Empat)/1**

**Tema : Berbagai Pekerjaan**

**Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan**

**Alokasi waktu : 1 hari**

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

KI 1 : Menerima dan menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

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

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

##### **IPS**

##### **Kompetensi Dasar**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang perkerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

**Indikator**

3.3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.

**IPA****Kompetensi Dasar**

3.9 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

**Indikator**

3.9.1 Mengidentifikasi sumber daya alam di lingkungan sekitar.

**C. Materi Pembelajaran**

1. Jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
2. Jenis-jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar.

**D. Pendekatan dan Metode**

1. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah

**E. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Buku pedoman siswa Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
2. Buku pedoman guru Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
3. Naskah bermain peran

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>2. Melaksanakan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>3. Mengajak siswa bertepuk lagu yang relevan</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kepada siswa mengenai pekerjaan apa saja yang mereka ketahui.</li> <li>2. Kemudian guru menanyakan</li> </ol>	<b>6×35 Menit</b>

	<p>apakah tujuan manusia bekerja?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menginformasikan tujuan manusia bekerja.</li> <li>4. Guru meminta siswa untuk menuliskan jenis-jenis pekerjaan yang terdapat di daerah dataran tinggi, rendah dan pantai.</li> <li>5. Setelah selesai menuliskan kedalam buku siswa yang tercepat berkesempatan untuk membacakan hasil pekerjaannya didepan kelas.</li> <li>6. Guru menanyakan kepada siswa pernahkah mereka melihat atau ikut memanen padi di sawah?</li> <li>7. Siswa diminta untuk menceritakan pengalamannya.</li> <li>8. Guru menanyakan apakah mereka tahu tanah, air, sawah, buah-buahan, ikan itu merupakan bagian dari apa.</li> <li>9. Guru menginformasikan tentang sumber daya alam.</li> <li>10. Guru memberitahu bahwa sumber daya alam itu terbagi dua yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak diperbaharui.</li> <li>11. Guru memberikan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui.</li> <li>12. Kemudian siswa menuliskan kedalam buku catatan mereka.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru bersama-sama merangkum materi pembelajaran</li> <li>2. Siswa dan guru merfleksikan kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan penilaian</li> <li>4. Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a</li> </ol>	<b>15 menit</b>

**G. Penilaian Pembelajaran**

## 2. Penilaian sikap

N O	NAMA SISWA	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		JUJUR				PEDULI				TANGGUNG JAWAB			
		K	C	C	B	K	C	C	B	K	C	C	B
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K(Kurang): 1, C(Cukup):2, B(Baik): 3, SB(Sangat Baik):4

Batu Tungal, November 2020

Guru

Peneliti

**Nurhayani, S.pd**  
**NIP.196412151983042001**

**RizaniQorinah Br Nasution**  
**NIM.1620500024**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Syahlan Efendi, S.Pd**  
**NIP.196312311986041002**

## Lampiran III

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL

Kelas / Semester : IV (Empat)/1

Tema : Berbagai Pekerjaan

Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan

Pertemuan ke : 1

Alokasi waktu : 1 hari

#### A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

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

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

##### IPS

##### Kompetensi Dasar

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang perkerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

**Indikator**

3.3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.

**IPA****Kompetensi Dasar**

3.9 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

**Indikator**

3.9.1 Mengidentifikasi sumber daya alam di lingkungan sekitar.

**C. Materi Pembelajaran**

3. Jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.
4. Jenis-jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar.

**D. Pendekatan dan Metode**

2. Model : *Role Playing*
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah

**E. Sumber dan Media Pembelajaran**

4. Buku pedoman siswa Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
5. Buku pedoman guru Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
6. Naskah bermain peran

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>2. Melaksanakan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>3. Mengajak siswa bertepuk lagu yang relevan</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kepada siswa pengertian dari pekerjaan?</li> <li>2. Kemudian guru menanyakan apakah tujuan manusia bekerja?</li> <li>3. Guru menginformasikan tujuan</li> </ol>	<b>50 Menit</b>

	<p>manusia bekerja.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. Guru meminta siswa untuk menyebutkan jenis-jenis pekerjaan yang mereka ketahui.</li> <li>14. Guru meminta siswa untuk duduk berdasarkan kelompok masing-masing.</li> <li>15. Guru memberikan arahan bahwa mereka akan bermain peran,</li> <li>16. Kemudian guru memilih kelompok untuk memainkan peran dan memilih kelompok lain sebagai pengamat.</li> <li>17. Guru memberikan waktu agar siswa berlatih sebelum bermain peran.</li> <li>18. Setelah bermain peran guru dan siswa sama-sama mengevaluasi permainan peran tersebut.</li> <li>19. Guru dan siswa bersama –sama memberikan penilaian dan arahan terhadap peran yang telah dimainkan.</li> <li>20. Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka mengetahui apa itu sumber daya alam?</li> <li>21. Guru memberitahu bahwa sumber daya alam itu terbagi dua yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak diperbaharui.</li> <li>22. Guru memberikan contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui.</li> <li>23. Kemudian siswa menuliskan kedalam buku catatan mereka.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Siswa dan guru bersama-sama merangkum materi pembelajaran</li> <li>7. Siswa dan guru merefleksikan kegiatan pembelajaran</li> <li>8. Melakukan penilaian</li> <li>9. Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>10. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a</li> </ol>	<b>10menit</b>



**G. Penilaian Pembelajaran**

## 3. Penilaian sikap

NO	NAMA SISWA	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		JUJUR				PEDULI				TANGGUNG JAWAB			
		K	CB	C	B	K	CB	C	B	K	CB	C	B
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K(Kurang): 1, C(Cukup):2, B(Baik): 3, SB(Sangat Baik):4

Batu Tunggal, November

2020

Guru

Peneliti

**Nurhayani, S.pd**  
**Nasution**  
**NIP.196412151983042001**

**Rizani Qorinah Br**  
**NIM.1620500024**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Syahlan Efendi, S.Pd**  
**NIP.196312311986041002**

## Lampiran IV

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### SIKLUS I PERTEMUAN II

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL**

**Kelas / Semester : IV (Empat)/1**

**Tema : Berbagai Pekerjaan**

**Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan**

**Pertemuan ke : 2**

**Alokasi waktu : 1 hari**

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

KI 1 : Menerima dan menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

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

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

##### **IPS**

##### **Kompetensi Dasar**

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang perkerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

**Indikator**

3.3.2 Menjelaskan kegiatan pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar.

**IPA****Kompetensi Dasar**

3.9 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

**Indikator**

3.9.2 Mengidentifikasi pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.

**C. Materi Pembelajaran**

1. Jenis-jenis pekerjaan pada suatu kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan sekitar.
2. Pentingnya Menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam .

**D. Pendekatan dan Metode**

1. Model : *Role Playing*
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah

**E. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Buku pedoman siswa Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
2. Buku pedoman guru Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
3. Naskah bermain peran

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>2. Melaksanakan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>3. Mengajak siswa bertepuk lagu yang relevan</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	10 menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kepada siswa mengenai pembelajaran sebelumnya</li> </ol>	<b>50 Menit</b>

	<p>tentang pekerjaan?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Kemudian guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah ke kebun teh? dan menanyakan daerah kebun teh yang diketahui siswa.</li> <li>3. Guru meminta siswa untuk duduk berdasarkan kelompok masing-masing</li> <li>4. Gurumemberikanarahanbahwa mereka akan bermain peran yang menceritakan tentang proses pembuatan teh.</li> <li>5. Kemudian guru memilih kelompok untuk memerankan peran dan memilih kelompok lain sebagai pengamat.</li> <li>6. Setelah bermain peran guru dan siswa sama-sama megevaluasi permainan peran tersebut.</li> <li>7. Guru memberikan penilaian dan arahan terhadap peran yang telah dimainkan.</li> <li>8. Kemudian guru menginformasikan kembali mengenai jenis pekerjaan apa saja yang ada pada cerita tersebut.</li> <li>9. Guru menanyakan apa saja akibat yang terjadi jika sumber daya alam tidak dijaga kelestariannya?</li> <li>10. Gurumemberikanwaktu tiap kelompok untuk mendiskusikannya dan mengkomunikasikannya didepan kelas</li> <li>11. Guru mengevaluasi jawaban dari setiap kelompok dan membuat kesimpulan bersama-sama.</li> <li>12. Guru menginformasikan mengenai pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber dayaalam</li> <li>13. Kemudian siswa menuliskan kedalam buku catatan mereka.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru bersama-sama merangkum materi pembelajaran</li> <li>2. Siswa dan guru merfleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan penilaian</li> <li>4. Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>5. Kegitan pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a</li> </ol>	<b>10 menit</b>

**G. Penilaian Pembelajaran**

## 1. Penilaian sikap

NO	NAMA SISWA	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		JUJUR				PEDULI				TANGGUNG JAWAB			
		K	CB	C	B	K	CB	C	B	K	CB	C	B
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K(Kurang): 1, C(Cukup):2, B(Baik): 3, SB(Sangat Baik):4

Batu Tunggal, November

2020

Guru

Peneliti

**Nurhayani, S.pd**  
**Nasution**  
**NIP.196412151983042001**

**Rizani Qorinah Br**  
**NIM.1620500024**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Syahlan Efendi, S.Pd**  
**NIP.196312311986041002**



## **Lampiran V**

### **LEMBAR KERJA SISWA**

### **SIKLUS I PERTEMUAN I**

Petunjuk mengerjakan soal

1. Berdo'a sebelum mengerjakan soal
2. Diskusikan dan kerjakan soal dengan teman sekelompokmu
3. Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang jelas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Apa yang dimaksud dengan pekerjaan?
2. Berikan dua tujuan orang bekerja!
3. Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam?
4. Sebutkan macam-macam sumber daya alam dan contohnya!

## Lampiran VI

### KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA

1. Pekerjaan merupakan kegiatan ekonomi
2. Tujuan orang bekerja yaitu memenuhi kebutuhan hidup dan mendapat pengalaman
3. Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.
4. a. sumber daya alam yang dapat diperbaharui
  - Tumbuhan
  - Hewan
  - Air
  - Tanah
- c. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui
  - Logam
  - Batubara
  - Minyak Bumi

## Lampiran VII

### LEMBAR KERJA SISWAs SIKLUS I PERTEMUAN II

Petunjuk mengerjakan soal

1. Berdo'a sebelum mengerjakan soal
2. Diskusikan dan kerjakan soal dengan teman sekelompokmu
- d. Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang jelas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan jenis-jenis pekerjaan yang terdapat pada kegiatan ekonomi berikut!

a



b



2. Tuliskan tiga alasan pentingnya menjaga keseimbangan alam dan sumber daya alam di lingkungan sekitar!



## Lampiran VIII

### KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

1. a. petani, buruh tani, sopir angkutan  
b. pedagang beras, pedagang sayur, pedagang ikan
  
2. a. agar tidak terjadi bencana seperti banjir dan longsor  
b. agar sumber daya alam terjaga dan dapat dinikmati seterusnya  
c. agar tumbuhan dan hewan tidak punah

## Lampiran IX

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### SIKLUS II PERTEMUAN I

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL**

**Kelas / Semester : IV (Empat)/1**

**Tema : Berbagai Pekerjaan**

**Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan**

**Pertemuan ke : 3**

**Alokasi waktu : 1 hari**

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

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

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

##### **IPS**

##### **Kompetensi Dasar**

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang perkerj..., ... al dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

**Indikator**

3.3.3 Memberikan contoh jenis-jenis pekerjaan

**IPA****Kompetensi Dasar**

3.9 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

**Indikator**

3.9.3 Mengidentifikasi dampak penggunaan sumber daya alam yang tidak terkontrol.

**C. Materi Pembelajaran**

1. Jenis-jenis pekerjaan yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.

**D. Pendekatan dan Metode**

1. Model : *Role Playing*
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah

**E. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Buku pedoman siswa Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
2. Buku pedoman guru Tema : Berbagai Pekerjaan Kelas 4
3. Naskah bermain peran

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>2. Melaksanakan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>3. Mengajak siswa bertepuk lagu yang relevan</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 menit</b>
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan kembali tentang pengertian pekerjaan dan tujuan orang melakukan pekerjaan.</li> </ol>	<b>50 menit</b>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menanyakan kepada siswa tentang pekerjaan apa saja yang diketahui siswa yang memanfaatkan sumber daya alam..</li> <li>3. Guru dan siswa mendiskusikan pekerjaan yang berkaitan dengan sumber daya alam.</li> <li>4. Kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok dan kemudian diberikan naskah untuk bermain peran tentang pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.</li> <li>5. Setelah bermain peran siswa dan guru melakukan evaluasi terhadap penampilan peran yang telah dilakukan</li> <li>6. Siswa dan guru mendiskusikan cerita yang telah diperankan</li> <li>7. Guru menanyakan kepada siswa tentang pekerjaan apa saja yang ada didalam cerita tersebut dan apa saja contoh pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.</li> <li>8. Setiap kelompok diminta untuk menuliskan contoh pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol.</li> <li>9. siswa menuliskan hasil diskusi tersebut kedalam buku catatannya..</li> <li>10. Masing-masing perwakilan kelompok mengkomunikasikan secara lisan hasil diskusi kelompoknya.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru bersama-sama merangkum materi pembelajaran.</li> <li>2. Siswa dan guru merfleksi kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan penilaian</li> <li>4. Guru memberikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a</li> </ol>	<b>10 menit</b>

## G. Penilaian Pembelajaran

Penilaian sikap

NO	NAMA SISWA	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		JUJUR				PEDULI				TANGGUNG JAWAB			
		K	CB	C	B	K	CB	C	B	K	CB	C	B
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K(Kurang): 1, C(Cukup):2, B(Baik): 3, SB(Sangat Baik):4

Batu Tunggal, November 2020

Guru

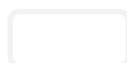
Peneliti

**Nurhayani, S.pd**  
NIP.196412151983042001

**Rizani Qorinah Br Nasution**  
NIM.1620500024

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Syahlan Efendi, S.Pd**  
NIP.196312311986041002





## Lampiran X

### LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk mengerjakan soal

1. Berdo'a sebelum mengerjakan soal
  2. Diskusikan dan kerjakan soal dengan teman sekelompokmu
  3. Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang jelas
- Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan jenis-jenis pekerjaan yang ada disekitarmu !
2. Sebutkan 2 contoh pemanfaatan sumber daya alam yang tidak terkontrol!

## **Lampiran XI**

### **KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA**

1. Petani, Pedagang, Nelayan, Guru, Tukang jahit
2. Tukang Jahit, Dokter, Polisi
3. Upaya yang dapat dilakukan:
  - a. Menangkap ikan dengan pukat
  - b. Menebang pohon di hutan secara liar

## **Lampiran XII**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

#### **SIKLUS II PERTEMUAN II**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI 115510 BATU TUNGGAL**

**Kelas / Semester : IV (Empat)/1**

**Tema : Berbagai Pekerjaan**

**Sub Tema : Jenis-jenis Pekerjaan**

**Pertemuan ke : 4**

**Alokasi waktu : 1 hari**

#### **A. Kompetensi Inti (KI)**

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

#### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

##### **IPS**

##### **Kompetensi Dasar**

- 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dibidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.



**Indikator**

3.3.3 Menguraikan jenis pekerjaan yang termasuk Produsen,distributor dan konsumen dalam sebuah kegiatan ekonomi.

**IPA****Kompetensi Dasar**

3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

**Indikator**

3.8.3 Menentukan cara pelestarian sumber daya alam di lingkungan.

**C. Materi Pembelajaran**

1. Memahami kegiatan yang ada didalam kegiatan ekonomi seperti produsen, distribusi, konsumen.
2. Pelestarian sumber daya alam di lingkungan .

**D. Pendekatan dan Metode**

1. Model : *Role Playing*
2. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah

**E. Sumber dan Media Pembelajaran**

1. Buku pedoman siswa Tema : Berbagai PekerjaanKelas 4
2. Buku pedoman guru Tema : Berbagai PekerjaanKelas 4
3. Naskah bermain peran.

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan salam dan Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</li> <li>2. Melaksanakan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>3. Mengajak siswa bertepuk lagu yang relevan</li> <li>4. Menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>10 menit</b>

<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan bahwa hari ini siswa akan belajar tentang kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan siswa.</li> <li>2. Guru membawa sebungkus kerupuk dan menanyakan kepada siswa dari mana kerupuk ini berasal?</li> <li>3. Kemudian guru menjelaskan tentang perjalanan kerupuk tersebut bisa sampai ketangan gurunya.</li> <li>4. Guru menjelaskan tentang produsen, distributor dan konsumen.</li> <li>5. Kemudian guru memberi tahu mereka akan bermain peran terkait penjelasan yang diberikan guru.</li> <li>6. Guru memilih kelompok yang akan bermain peran dan memilih tokohnya.</li> <li>7. Kemudian kelompok yang lain bertugas sebagai pengamat.</li> <li>8. Setelah bermain peran guru dan siswa mengevaluasi permainan tersebut.</li> <li>9. Guru menanyakan tentang bagaimana dengan perjalanan meja bisa sampai ketangan konsumen?</li> <li>10. Siswa mendiskusikannya bersama teman sekelompoknya.</li> <li>11. Masing-masing kelompok menyampaikan jawaban mereka dengan bermain peran didepan kelas.</li> <li>12. Kemudian guru menanyakan dari manakah kayu tersebut didapatkan?</li> <li>13. Bagaimana jika pohon dihutan tersebut habis ditebang? Apa yang akan terjadi?</li> <li>14. Guru memberikan informasi tentang dampak dari penebangan hutan secara liar.</li> <li>15. Hutan merupakan salah satu sumber daya alam yang dapat diperbaharui.</li> <li>16. Kemudian guru memberikan informasi tentang apa saja cara yang bisa dilakukan untuk melestarikan sumber daya alam.</li> </ol>	<b>50 menit</b>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dan guru bersama-sama merangkum materi pembelajaran</li> <li>2. Siswa dan guru merfeksi kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Melakukan penilaian</li> <li>4. Guru berikan gambaran mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca do'a</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------

**G. Penilaian Pembelajaran**

1. Penilaian sikap

N O	NAMA SISWA	PERUBAHAN TINGKAH LAKU											
		JUJUR				PEDULI				TANGGUNG JAWAB			
		K	CB	C	B	K	CB	C	B	K	CB	C	B
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan

K(Kurang): 1, C(Cukup):2, B(Baik): 3, SB(Sangat Baik):4

Batu Tunggal, November 2020

Guru

Peneliti

**Nurhayani, S.pd**  
NIP.196412151983042001

**Rizani Qorinah Br Nasution**  
NIM.1620500024

Mengetahui  
Kepala Sekolah

**Syahlan Efendi, S.Pd**  
NIP.196312311986041002

## Lampiran XIII

### LEMBAR KERJA SISWA

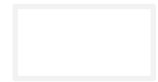
Petunjuk mengerjakan soal

1. Berdo'a sebelum mengerjakan soal
2. Diskusikan dan kerjakan soal dengan teman sekelompokmu
3. Tanyakan kepada guru jika terdapat hal-hal yang kurang jelas

**Perhatikan gambar berikut ini!**

1. Tuliskan 3 upaya yang dapat dilakukan dalam menjaga kelestarian lingkungan!
2. Tuliskan pekerjaan apa saja yang terdapat pada perjalanan sebuah meja sampai kerumah!





## **Lampiran XIV**

### **KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA**

1.
  - a. Menanam kembali hutan yang gundul
  - b. Mencari ikan dengan cara tradisional
  - c. Membuang sampah pada tempatnya
2. Penebang Pohon, supir angkutan, Pengrajin Kayu, pedagang toko mabel

## Lampiran XV

### SOAL TES PRA SIKLUS

1. Manusia bekerja untuk...
    - a. Memenuhi gaya hidup
    - b. Memenuhi kehidupan
    - c. Menjalani kehidupan
    - d. Menikmati kehidupan
  2. Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah...
    - a. Telepon
    - b. Televisi
    - c. Rumah
    - d. Sepeda
  3. Berikut ini alasan seseorang dalam bekerja kecuali..
    - a. Mencari uang pengetahuan
    - b. Bermain-main saja
    - c. Mengamalkan ilmu
    - d. Mengabdikan kepada negara
  4. Negara Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak laut, maka banyak warganya yang bekerja sebagai....
    - a. Tukang kebun
    - b. Peternak
    - c. Pengrajin
    - d. Nelayan
  5. Petani adalah pekerjaan yang bekerja di....
    - a. Kantin
    - b. Gunung
    - c. Laut
    - d. Sawah
  6. Petani garam adalah pekerjaan yang biasa dilakukan di daerah...
    - a. Perbukitan
    - b. Persawahan
    - c. Pantai
    - d. Gunung
  7. Penduduk di daerah pegunungan biasanya bekerja sebagai.....
    - a. Pekerja tambak
    - b. Pekerja kebun
    - c. Nelayan
    - d. Petani garam
  8. Orang yang tidak mempunyai pekerjaan dinamakan....
    - a. Tuna wisma
    - b. Gelandangan
    - c. karyawan
    - d. Pengangguran
  9. Jenis pekerjaan yang memerlukan pendidikan tinggi contohnya adalah .....
- a. Montir
  - b. Penjahit
  - c. Nelayan
  - d. Pengacara

10. Contoh pekerjaan yang dihasilkan dari pendidikan nonformal adalah.....
- a. Guru
  - b. Dokter
  - c. Arsitek
  - d. Tukang cukur
11. Semua benda dan barang yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut....
- a. Makanan alam
  - b. Sumber Kebutuhan
  - c. Sumber daya alam
  - d. Sumber makan dan minum
12. Berikut ini adalah contoh sumber daya alam dari tumbuhan yang dimanfaatkan sebagai makanan adalah...
- a. Kayu
  - b. Bunga
  - c. Padi
  - d. Ranting
13. Manusia memanfaatkan sumber daya alam dengan cara berikut ini, kecuali....
- a. Bertani di sawah
  - b. Melaut menangkap ikan
  - c. Membakar hutan
  - d. Beternak
14. Kertas terbuat dari....
- a. Bubur Kayu
  - b. Serat daun
  - c. Ulat sutera
  - d. Bunga tumbuhan
15. Minyak bumi dapat diolah menjadi bahan berikut ini, kecuali....
- a. Bensin
  - b. Avtur
  - c. Solar
  - d. Minyak wangi
16. Salah satu contoh melestarikan hutan adalah....
- a. Menangkap hewan-hewan buas
  - b. Menebangi pohon yang sudah besaar
  - c. Membakar hutan yang lebat
  - d. Menanami hutan yang gundul

17. Kegiatan nelayan yang dapat merusak lingkungan alam di laut adalah....
- a. Menjaring ikan
  - b. Meledakkan terumbu karang
  - c. Membawa perahu besar
  - d. Memancing ikan
18. Limbah pabrik yang dibuang kesungai akan menyebabkan ....
- a. Ikan di sungai tumbuh besar
  - b. Ikan di sungai cepat berkembang biak
  - c. Ikan di sungai mudah mati
  - d. Ikan di sungai mudah di tangkap
19. Hasil sumber daya alam yang berupa bahan perhiasan adalah.....
- a. Batu kali
  - b. Pasir
  - c. Besi
  - d. Emas
20. Berikut ini adalah sumber daya alam yang sangat melimpah di alam....
- a. Besi
  - b. Air
  - c. Minyak bumi
  - d. Emas



## Lampiran XVI

### SOAL TES SIKLUS I

#### PERTEMUAN I

1. Jenis pekerjaan yang paling banyak dilakukan oleh penduduk di pedesaan adalah...
  - a. Nelayan
  - b. Pegawai
  - c. pedagang
  - d. Petani
2. Jenis pekerjaan yang banyak dijumpai di wilayah perkotaan adalah...
  - a. Nelayan
  - b. Pegawai
  - c. peternak kambing
  - d. Petani
3. Dibawah ini merupakan tujuan orang untuk bekerja, kecuali....
  - a. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
  - b. Untuk menyusahkan hidupnya
  - c. Dapat berinteraksi dengan orang lain
  - d. Mengejar peningkatan karir dan jabatan
4. Masyarakat pantai banyak bekerja melaut. Mereka bekerja sebagai...
  - a. Nelayan
  - b. Pegawai
  - c. petani
  - d. Pedagang
5. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah di....
  - a. Sekolah
  - b. Rumah
  - c. Pasar
  - d. Sawah
6. Contoh orang yang semangat bekerja adalah.....
  - a. Suka menggerutu
  - b. Meninggalkan pekerjaan sebelum selesai
  - c. Sering izin kerja
  - d. Datang tepat waktu
7. Berikut ini pekerjaan yang terdapat di sekolah adalah....

- a. Wali siswa
  - b. Koki
  - c. Polisi
  - d. Guru
8. Jenis pekerjaan yang ada di supermarket adalah....
- a. Kasir
  - b. Montir
  - c. Dokter
  - d. Resepsionis
9. pekerjaan yang sesuai dengan daerah pegunungan antara lain adalah...
- a. menanam bakau
  - b. petani garam
  - c. mencari ikan
  - d. petani teh
10. berikut ini merupakan faktor yang menyebabkan beragam jenis pekerjaan yang ada disekitar kita, kecuali....
- a. kondisi tanah
  - b. kondisi musim
  - c. keahlian
  - d. kondisi jiwa
11. Bagian tubuh hewan yang paling banyak dimanfaatkan manusia untuk konsumsi adalah..
- a. Kulit
  - b. Kuku
  - c. Taring
  - d. Daging
12. Indonesia mempunyai sumber daya alam yang melimpah karena....
- a. Tanahnya sangat tandus
  - b. Tanahnya sangat luas
  - c. Tanahnya sangat gersang
  - d. Tanahnnya sangat subur
13. Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk membuat meja dan kursi adalah...
- a. Sayuran
  - b. Ikan
  - c. Pepohonan
  - d. Padi
14. Kekayaan alam harus kita....
- a. Kotori

- b. Pelihara
  - c. Rusak
  - d. Biarkan
15. Bahan berikut ini yang berasal dari hutan adalah...
- a. Rotan dan ikan
  - b. Kayu dan mutiara
  - c. Rotan dan kayu
  - d. Emas dan sayur
16. Makanan yang berasal dari tumbuhan yaitu....
- a. Tempe, tahu, kedelai
  - b. Semangka, sayuran, keju
  - c. Tahu, tempe, ikan
  - d. Susu, kedelai, tempe
17. Bagian dari tumbuhan yang paling banyak dimanfaatkan oleh manusia untuk peralatan rumah tangga adalah....
- a. Daun
  - b. Kayu
  - c. Ranting
  - d. Akar
18. Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah....
- a. Tumbuhan
  - b. Emas
  - c. Tanah
  - d. Hewan
19. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah....
- a. Air
  - b. Minyak
  - c. Hewan
  - d. Tumbuhan
20. Bahan berikut yang berasal dari tumbuhan adalah..
- a. Wol
  - b. Sutera
  - c. Kayu
  - d. keju

## Lampiran XVII

### SOAL TES SIKLUS I

#### PERTEMUAN II

1. Orang yang pekerjaannya menerima dan membayarkan uang disebut....
  - a. Kasir
  - b. Montir
  - c. Guru
  - d. Dokter
2. Dibawah ini yang termasuk pekerjaan yang ada dalam kegiatan ekonomi di warung makan adalah....
  - a. Montir
  - b. Satpam
  - c. pelayan
  - d. Guru
3. Negara Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermatapencaharian sebagai....
  - a. Nelayan
  - b. guru
  - c. petani
  - d. karyawan
4. Pustakawan merupakan pekerjaan yang ada di lingkungan...
  - a. Warung makan
  - b. Sekolah
  - c. Bengkel
  - d. Minimarket
5. Pekerjaan yang cocok sesuai dengan daerah pegunungan antara lain adalah...
  - a. Menanam bakau
  - b. Mencari ikan
  - c. Petani garam
  - d. Petani teh
6. yang berhubungan secara langsung dalam kegiatannya adalah...
  - a. Petani jagung da penjual pulsa
  - b. Petani padi dan pedagang sayur
  - c. Nelayan dan penjual ikan
  - d. Petani teh dan petani tebu
7. kegiatan ekonomi di tempat berikut ini yang memiliki pasangan pekerjaan yang sesuai adalah

- a. kegiatan ekonomi di warung makan seperti pelayan, tukang jahit, tukang masak
  - b. kegiatan ekonomi di minimarket seperti pelayan, kasir dan petugas kebersihan
  - c. kegiatan ekonomi di sawah seperti petani, buruh tani dan kasir.
  - d. Kegiatan ekonomi di toko roti seperti pelayan, kasir dan petani.
8. Beras, jagung, dan sayuran adalah hasil pekerjaan dari....
- a. Pedagang
  - b. Penjahit
  - c. Pegawai
  - d. Petani
9. Dibawah ini merupakan tujuan orang untuk bekerja, kecuali....
- a. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
  - b. Untuk menyusahkan hidupnya
  - c. Dapat berinteraksi dengan orang lain
  - d. Mengejar peningkatan karir dan jabatan
10. Orang yang tidak mempunyai pekerjaan dinamakan....
- a. Tuna wisma
  - b. Gelandangan
  - c. karyawan
  - d. Pengangguran
11. Agar dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan masa mendatang, sumber daya alam harus...
- a. Diolah
  - b. Di perbaharuai
  - c. Di musnahkan
  - d. Digali
12. Kerusakan alam mengakibatkan..... kehidupan makhluk hidup disekitarnya.
- a. Harmonisnya
  - b. Terganggunya
  - c. Tentramnya
  - d. Bertambah banyak
13. Menggunakan sumber daya alam harus dengan....
- a. Seadanya
  - b. Semaunya sendiri
  - c. bijaksana
  - d. Boros
14. Jika sumber daya alam tidak dapat dimanfaatkan secara langsung, sumber daya alam tersebut harus...
- a. Diolah terlebih dahulu
  - b. Dimanfaatkan
  - c. Digunakan secara langsung
  - d. Dibiarkan

15. Sumber daya alam sangat berkaitan erat dengan lingkungan, karena....
- Sumber daya alam berada di lingkungan
  - Sumber daya alam merusak lingkungan
  - Sumber daya alam terbuat dari lingkungan
  - Sumber daya alam membentuk lingkungan
16. Berikut adalah sumber daya alam dari pertanian...
- Padi dan jagung
  - Rambutan dan anggrek
  - Kopi dan karet
  - Jagung dan cengkeh
17. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah....
- Air
  - Minyak
  - Hewan
  - Tumbuhan
18. Jika pohon di hutan habis ditebang oleh penebang liar maka akan terjadi.....
- Tsunami
  - Gempa bumi
  - Banjir
  - Longsor
19. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
- Mutiara, batu bara, minyak bumi
  - Emas, perak, batu bara
  - Air, hutan, tanah
  - Emas, plastik, kuningan
20. Dibawah ini yang termasuk alasan pentingnya menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam, kecuali.....
- Agar tidak terjadi bencana alam seperti banjir dan tanah longsor
  - Agar hewan dan tanaman tidak punah
  - Supaya tidak terjadi pencemaran udara,air dan tanah
  - Supaya sumber daya alam cepat habis

## Lampiran XVIII

### SOAL TES SIKLUS II

#### PERTEMUAN I

1. Suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya merupakan pengertian dari....
  - a. Pekerjaan
  - b. Perbuatan
  - c. Perekonomian
  - d. Pertanian
2. Masyarakat di daerah dataran rendah biasanya bekerja sebagai....
  - a. Penjaga toko
  - b. Karyawan kantor
  - c. pemilik toko
  - d. Petani
3. Tono selalu makan ikan segar tangkapan ayahnya, beliau juga memiliki kapal dan jaring untuk menangkap ikan, setiap hari tono mendengar suara ombak. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah ....
  - a. Polisi
  - b. Nelayan
  - c. Petani
  - d. Guru
4. Kegiatan ekonomi di tempat berikut ini yang memiliki pasangan pekerjaan yang sesuai adalah....
  - a. Kegiatan ekonomi di mall seperti: kasir, cleaning service, direktur.
  - b. Kegiatan ekonomi di warung makan seperti: koki, pelayan bank dan pendesain kartun
  - c. Kegiatan ekonomi di pasar seperti: pedagang beras, pedagang sayur, pedagang baju
  - d. Kegiatan ekonomi di sawah seperti: petani, buruh tani dan sopir truk pasir
5. Salah satu profesi pekerjaan yang cocok sesuai dengan daerah pegunungan antara lain adalah....
  - a. Menanam Teh
  - b. Menambang garam
  - c. Menjaring Ikan
  - d. Bertambak Udang
6. Perhatikan data beberapa pekerjaan berikut!
  - (1) karyawan kantor

- (2) Penjaga toko
- (3) Satpam
- (4) Peternak

Pekerjaan yang banyak dilakukan masyarakat di lingkungan perkotaan adalah ....

- a. (4)
  - b. (1), (3), dan (4)
  - c. (2) dan (3)
  - d. (1), (2), (3) dan (4)
7. Kegiatan ekonomi berikut yang tidak memiliki pasangan pekerjaan yang sesuai adalah...
- a. Kegiatan ekonomi di pasar: petani
  - b. Kegiatan ekonomi di restoran: koki
  - c. Kegiatan ekonomi di supermarket: kasir
  - d. Kegiatan ekonomi di sawah: pedagang beras
8. Bekerja sebagai petani banyak kita jumpai di lingkungan....
- a. Perkotaan
  - b. Perkantoran
  - c. Pedesaan
  - d. Perkebunan
9. Contoh pekerjaan yang dilakukan oleh masyarakat daerah dataran tinggi adalah...
- a. Peternak dan nelayan
  - b. Perkebunan dan pedagang
  - c. Peternak dan petani
  - d. Petani dan nelayan
10. Pasangan kegiatan ekonomi dan pekerjaan yang terkait yang benar adalah...
- a. Rumah sakit dan dokter
  - b. Restoran dan nelayan



- c. Sekolah dan petani
  - d. Perkantoran dan peternak
11. Sumber daya alam yang merupakan paru-paru dunia adalah...
- a. Laut
  - b. Hutan
  - c. Gunung
  - d. Lembah
12. Dibawah ini yang bukan merupakan manfaat dari sungai adalah..
- a. Sarana transportasi
  - b. Irigasi
  - c. Reboisasi
  - d. Tempat wisata
13. Pemakaian bahan peledak untuk menangkap ikan mengakibatkan...
- a. Habitat ikan bisa rusak
  - b. Banyak ikan yang tertangkap
  - c. Ikan mudah berkembangbiak
  - d. Banyak tangkapan lain yang di dapat
14. Kegiatan nelayan yang dapat merusak lingkungan alam di laut adalah...
- a. Menjaring ikan
  - b. Meledakkan terumbu karang
  - c. Membawa perahu besar
  - d. Memancing ikan
15. Lembah pabrik yang dibuang ke sungai akan menyebabkan...
- a. Ikan di sungai tumbuh besar
  - b. Ikan di sungai cepat berkembangbiak
  - c. Ikan di sungai mudah mati
  - d. Ikan di sungai mudah di tangkap
16. Hewan yang bisa dimanfaatkan tenaganya adalah...
- a. Kuda dan kambing
  - b. Keledai dan kucing
  - c. Kuda dan unta
  - d. Unta dan ikan
17. Contoh perbuatan yang dapat merusak lingkungan alam adalah...

- a. Menggunakan jaring saat menangkap ikan
  - b. Menggunakan bahan peledak di laut
  - c. Menggunakan traktor untuk membajak sawah
  - d. Menggunakan kincir untuk mengalirkan air
18. Perburuan hewan yang dilakukan secara liar dan berlebihan dapat mengakibatkan...
- a. Hewan menjadi ketakutan
  - b. Hewan menjadi sehat
  - c. Hewan menjadi cepat punah
  - d. Hewan menjadi cepat beranak
19. Petani tidak disarankan memakai pestisida secara berlebihan, karena....
- a. Memusnahkan hewan-hewan kecil
  - b. Membunuh semua hewan pemangsa
  - c. Membuat tanaman menjadi punah
  - d. Menyebabkan tanaman terlalu besar
20. Dibawah ini merupakan akibat dari penebangan hutan secara liar, kecuali....
- a. Longsor
  - b. Hutan gundul
  - c. banjir
  - d. Hutan makin lebat

## Lampiran XIX

### SOAL TEKS SIKLUS II

#### PERTEMUAN II

1. Tiga kegiatan pokok ekonomi yang dilakukan manusia adalah.....
  - a. Bekerja, istirahat, tidur
  - b. Belajar, membaca, menulis
  - c. Berani, berdagang, melaut
  - d. Produksi, konsumsi, distribusi
2. Orang atau lembaga yang melakukan kegiatan produksi adalah.....
  - a. Produksi
  - b. Distributor
  - c. Produsen
  - d. Konsumen
3. Berikut ini yang termasuk kegiatan distribusi adalah...
  - a. Mengangkut hasil pertanian dari desa ke kota
  - b. Menanam padi di sawah
  - c. Menangkap ikan di laut
  - d. Membuat perabotan rumah tangga
4. Berikut ini pekerjaan yang tidak terkait erat dengan tanaman padi adalah....
  - a. Petani padi
  - b. Buruh padi
  - c. Pedagang beras
  - d. Pembeli beras
5. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi.....
  - a. Kebutuhan
  - b. Kelangkaan
  - c. Pendapatan
  - d. Konsumsi
6. Jenis pekerjaan yang terkait dengan kegiatan distribusi adalah...
  - a. Pedagang, sopir, kuli angkut
  - b. Pedagang, sopir, petani

- c. Pedagang, peternak, petani
  - d. Pedagang, nelayan, pedagang
7. Berikut ini yang bukan termasuk dalam kegiatan ekonomi adalah...
- a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Distribusi
  - d. Konsumen
8. Tujuan kegiatan konsumsi adalah
- a. Menghasilkan barang dan jasa
  - b. Memenuhi kebutuhan hidup secara langsung
  - c. Menyalurkan barang dan jasa ke tangan konsumen
  - d. Kemauan individu
9. Pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang dan jasa adalah...
- a. Konsumen
  - b. Distributor
  - c. Produsen
  - d. Agen
10. Pedagang di pasar berperan sebagai pelaku ekonomi yaitu...
- a. Produsen
  - b. Distributor
  - c. Konsumen
  - d. jasa
11. Pengambilan ikan di sungai yang baik dilakukan dengan menggunakan.....
- a. Pukat harimau
  - b. Jala
  - c. Racun
  - d. setrum
12. Mengapa kita harus menjaga lingkungan alam sebagai tempat bekerja karena.....
- a. Tidak bisa ditanami di musim hujan tinggi
  - b. Tanah pemerintah asing

- c. Kelestarian alam adalah yang menjamin kehidupan bagi manusia
  - d. Alam akan marah pada manusia dan menimbulkan banjir, gempa dan gunung meletus
13. Ketika membasmi hama tanaman, para petani sebaiknya tidak menggunakan banyak pestisida karena bisa....
- a. Membinasakan hewan-hewan kecil yang hidup
  - b. Membunuh semua hewan hama sampai habis
  - c. Membuat tanaman ikut mati
  - d. Menyebabkan tanaman tumbuh subur
14. Salah satu manfaat membuang sampah pada tempatnya adalah...
- a. Dapat mencegah banjir
  - b. Dapat mengurangi hujan
  - c. Dapat menurunkan hujan
  - d. Dapat mencegah erosi
15. Berikut ini adalah kegiatan yang tidak merusak ekosistem laut, kecuali...
- a. Penangkapan ikan menggunakan jaring
  - b. Penangkapan ikan menggunakan pancing
  - c. Penangkapan ikan menggunakan peledak
  - d. Penangkapan ikan menggunakan tombak
16. Berikut yang tidak termasuk dampak penggundulan hutan adalah...
- a. Banjir
  - b. Longsor
  - c. Erosi
  - d. Tsunami
17. Pak bayu merupakan pengrajin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dari penebangan liar. Sikap pak bayu tersebut turut mendukung dalam....
- a. Mencegah kerusakan hutan
  - b. Menyebabkan gundulnya hutan
  - c. Meningkatkan produksi kayu
  - d. Mengurangi jumlah pengangguran

18. Menjaga kelestarian alam adalah kewajiban kita semua. Contoh menjaga kelestarian alam adalah melindungi tanaman bakau dikawasan pesisir pantai, karena tanaman bakau dapat bermanfaat salah satunya untuk...
- Mencegah tsunami datang
  - Melindungi pantai dan abrasi
  - Membuat air laut jadi tawar
  - Memperbesar gelombang ombak ke daratan
19. Salah satu cara menjaga lingkungan disekitaran sungai adalah sebagai berikut, kecuali...
- Tidak membuang sampah kesungai
  - Tidak mencuci baju di sungai
  - Membuang limbah pabrik kesungai
  - Menanam tanaman di pinggir sungai
20. Salah satu cara yang bisa dilakukan kelestarian sumber daya alam di lingkungan masyarakat adalah...
- Melakukan penghijauan di lingkungan sekitar
  - Membuang sampah sembarangan
  - Menggunakan bahan kimia berlebihan
  - Menggunakan kantong plastik dalam jumlah banyak

## Lampiran XX

### KUNCI JAWABAN SOAL TEKS SIKLUS I DAN SIKLUS II

#### Siklus I

##### Pertemuan I

1. B
2. C
3. A
4. A
5. D
6. C
7. A
8. D
9. B
10. C

##### Pertemuan II

- |       |      |     |
|-------|------|-----|
| 1. B  | 11.D | 11. |
| 2. C  | 12.B | 12. |
| 3. A  | 13.B | 13. |
| 4. A  | 14.A | 14. |
| 5. D  | 15.C | 15. |
| 6. C  | 16.B | 16. |
| 7. A  | 17.D | 17. |
| 8. D  | 18.D | 18. |
| 9. B  | 19.A | 19. |
| 10. C | 20.B | 20. |

#### Siklus II

##### Pertemuan II

- |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| 1. B  | 11. D | 1. D  | 11. B |
| 2. C  | 12. C | 2. B  | 12. C |
| 3. A  | 13. A | 3. A  | 13. A |
| 4. A  | 14. A | 4. D  | 14. A |
| 5. D  | 15. D | 5. A  | 15. C |
| 6. C  | 16. A | 6. D  | 16. D |
| 7. A  | 17. B | 7. B  | 17. A |
| 8. D  | 18. A | 8. B  | 18. B |
| 9. B  | 19. B | 9. A  | 19. C |
| 10. C | 20. D | 10. B | 20. A |

**Lampiran XXI**

**DOKUMENTASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING**



**Guru memberikan arahan kepada siswa**



**Guru menjelaskan tujuan pembelajaran**



**Siswa sedang bermain peran**





**Siswa Sedang Bermain Peran**



**Siswa mengerjakan LKS**



**Siswa mengerjakan tes evaluasi**

**Lampiran XXII**

**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

**SIKLUS I PERTEMUAN I**

NO	NAMA SISWA	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	AHMAD ARPAN RITONGA	√		√	√				√
2	AHMAD HAFIZ	√							√
3	AIDIL SEPTIAN		√	√	√	√	√	√	√
4	ANNISA KAGUMI	√	√	√	√		√	√	√
5	ELIYA SYAFITRI	√	√						√
6	FATRAN FAUZAN	√	√						√
7	HAFIZA ELFIRA	√	√				√		√
8	LUTFI AZHARI NST	√	√	√	√	√			√
9	RAMADHAN RAMBE								√
10	REFANI JUNIANTI	√							√
11	SUTRISNO	√	√				√	√	√
12	SYAHRIL RITONGA	√							
13	WICA ANGGRAINI	√							√
14	ZAHRA AGUSTINA	√	√	√	√	√	√		√
15	IBNU HAZAR		√				√	√	
Jumlah		13	9	5	5	3	6	4	13
Persentase		86,67%	60%	33,33%	33,33%	20%	40%	26,67%	86,67%

**Lampiran XXIII**

**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

**SIKLUS I PERTEMUAN II**

N O	NAMA SISWA	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	AHMAD ARPAN RITONGA	√		√	√				√
2	AHMAD HAFIZ	√							√
3	AIDIL SEPTIAN		√	√	√	√	√	√	√
4	ANNISA KAGUMI	√	√	√	√	√	√	√	√
5	ELIYA SYAFITRI	√		√	√	√	√	√	√
6	FATRAN FAUZAN	√	√	√					√
7	HAFIZA ELFIRA	√	√	√	√	√	√		√
8	LUTFI AZHARI NST	√	√	√	√	√	√		√
9	RAMADHA N RAMBE								√
10	REFANI JUNianti	√	√	√	√		√		√
11	SUTRISNO		√				√	√	√
12	SYAHRIL RITONGA	√							
13	WICA ANGGRAIN I	√	√	√	√				√
14	ZAHRA AGUSTINA	√	√	√	√	√	√		√
15	IBNU HAZAR		√				√	√	
Jumlah		13	10	10	7	7	9	5	13
Persentase		86,67 %	66,67 %	66,67 %	46,67 %	46,67 %	60 %	33,33 %	86,67 %

Lampiran XXIV

LEMBAR OBSERVASI SISWA

SIKLUS II PERTEMUAN I

NO	NAMA SISWA	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	AHMAD ARPAN RITONGA	√	√	√	√		√	√	√
2	AHMAD HAFIZ	√		√	√				√
3	AIDIL SEPTIAN		√	√	√	√	√	√	√
4	ANNISA KAGUMI	√	√	√	√	√	√	√	√
5	ELIYA SYAFITRI	√		√	√	√	√	√	√
6	FATRAN FAUZAN	√	√	√	√	√		√	√
7	HAFIZA ELFIRA	√	√				√	√	√
8	LUTFI AZHARI NST	√	√	√	√	√	√	√	√
9	RAMADHAN RAMBE	√	√				√	√	√
10	REFANI JUNIANTI	√	√	√	√	√	√		√
11	SUTRISNO		√				√	√	√
12	SYAHRIL RITONGA	√		√	√	√			
13	WICA ANGGRAINI	√	√				√		√
14	ZAHRA AGUSTINA	√	√	√	√	√	√	√	√
15	IBNU HAZAR		√	√	√	√	√	√	√
Jumlah		14	12	11	11	10	12	11	14
Persentase		93,33 %	80 %	73,33 %	73,33 %	66,67 %	80 %	73,33 %	93,33 %

Lampiran XXV

LEMBAR OBSERVASI SISWA

SIKLUS II PERTEMUAN II

NO	NAMA SISWA	Aktivitas							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	AHMAD ARPAN RITONGA	√	√	√	√	√			√
2	AHMAD HAFIZ	√		√	√	√			√
3	AIDIL SEPTIAN		√	√	√	√	√	√	√
4	ANNISA KAGUMI	√	√	√	√	√	√	√	√
5	ELIYA SYAFITRI	√	√	√	√	√			√
6	FATRAN FAUZAN	√	√	√	√	√			√
7	HAFIZA ELFIRA	√	√				√		√
8	LUTFI AZHARI NST	√	√	√	√	√	√	√	√
9	RAMADHAN RAMBE	√	√	√			√	√	√
10	REFANI JUNIANTI	√	√	√	√	√	√		√
11	SUTRISNO		√				√	√	√
12	SYAHRIL RITONGA	√		√	√	√			
13	WICA ANGGRAINI	√	√	√	√	√	√		√
14	ZAHRA AGUSTINA	√	√	√	√	√	√	√	√
15	IBNU HAZAR		√	√	√	√	√	√	√
Jumlah		14	13	14	12	12	10	7	13
Persentase		93,33 %	86,67 %	93,33 %	80 %	80 %	40 %	46,67 %	93,33 %



	Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran				
	Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	Dukungan strategi dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	Kesesuaian Alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi Umum)				
	Penilaian umum terhadap tes penguasaan konsep				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

Padangsidimpuan.....

Validator

Rahmadani Tanjung, M.Pd

## **SURAT VALIDASI**

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmadani Tanjung, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal”

Yang disusun oleh:

Nama : Rizani Qorinah Br Nasution

Nim :1620500024

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Semoga saran maupun komentar yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan kualitas tes hasil belajar yang baik.

Padangsidempuan, .....

Validator

Rahmadani Tanjung, M.Pd





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Oktober 2020

Nomor : 79 /In. 14/E.9a/PP.00. 9 / 10 /2020  
Lam : -  
Perihal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth:

1. Drs. H. Agus Salim Daulay, M.A  
2. Dr. Almira Amir, M.Si

(Pembimbing I)  
(Pembimbing II)

Di

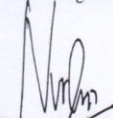
Padangsidempuan  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa di bawah ini sebagai berikut:

Nama : RIZANI QORINAH BR NASUTION  
NIM : 1620500024  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di Kelas IV SD Negeri 115510 Kabupaten Labuhan Batu Utara

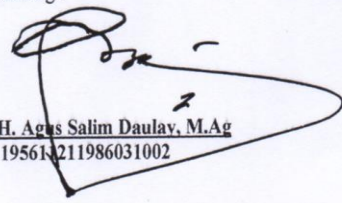
Berdasarkan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu Dosen menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud. Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen kami haturkan terima kasih.

Ketua Program Studi PGMI

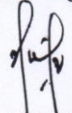
  
Nursyaidan, M. Pd  
NIP. 197707262003122001

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
Pembimbing I

  
Drs. H. Agus Salim Daulay, M.Ag  
NIP. 195613211986031002

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
Pembimbing II

  
Dr. Almira Amir, M.Si  
NIP. 197309022008012006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1242 /In.14/E.1/TL.00/11/2020

6 November 2020

Hal : **Izin Penelitian**  
**Penyelesaian Skripsi.**

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 115510 Batu Tunggal  
Kabupaten Labuhan Batu Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

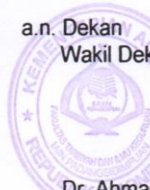
Nama : Rizani Qorinah Br. Nasution  
NIM : 1620500024  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Dusun I Sukarakyat Desa Batu Tunggal

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si.,M.Pd.  
NIP 19800413 200604 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHAN BATU UTARA  
KECAMATAN NA IX-X  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 115510 BATU TUNGGAL  
JALAN BESAR AEK BURU – PADANG LAUT

KODE POS: 21454

Nomor: 132/ /SD.115510/2020  
Lamp :  
Hal : Pemberian Informasi Penyelesaian Skripsi

Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Padangsidempuan  
di-

Tempat.

Dengan Hormat

Berdasarkan surat yang kami terima dari Bapak No.B-/1343/ In.14/E.1/TL.00/11/2020 tanggal 06 November 2020 tentang bantuan informasi penyelesaian skripsi :

Nama : Rizani Qorinah Br Nasution  
NIM : 1620500024  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sehubungan dengan hal itu kami bersedia memberikan bantuan informasi yang dibutuhkan dalam penyelesaian skripsi saudara tersebut dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal**".

Demikian disampaikan, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batu Tunggal, 09 November 2020

Kepala Sekolah



H. SALWAN EFENDI, S.Pd  
NIP. 196312311986041002

## LAMPIRAN XXIX

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### A. DATA PRIBADI

1. Nama : Rizani Qorinah Br Nasution
2. Tempat/Tanggal Lahir : Dusun I Sukarakyat, 02 Juni 1998
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status : Belum Menikah
6. Alamat : Desa Batu Tunggal

#### B. NAMA ORANG TUA

- Ayah : Mukhlis Husaini Nasution
- Ibu : Nurhayani Harahap
- Alamat : Desa Batu Tunggal

#### C. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 115510 Batu Tunggal
2. MTS Negeri Rantau Prapat
3. SMA Negeri 1 Rantau Utara
4. Masuk IAIN S.1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI-1  
Tahun 2016