



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
PADA SISWA KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH MODEL  
PANYABUNGAN KABUPATEN MANDAILING NATAL  
SUMATERA UTARA**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**AMMI THOIBAH NASUTION**

NIM. 1720500127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2021**



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
PADA SISWA KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH MODEL  
PANYABUNGAN KABUPATEN MANDAILING NATAL  
SUMATERA UTARA**

**SKRIPSI**


Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**AMMI THOIBAH NASUTION**  
NIM. 1720500127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Pembimbing I

  
Hj. Hamidah, M.Pd.  
NIP. 197206022007012029

Pembimbing II

  
Rahmadani Tanjung, M.Pd.  
NIP. 199106292019032008

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN**

2021



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  
Website: <https://fik.iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: [fik@iain-padangsidimpuan.ac.id](mailto:fik@iain-padangsidimpuan.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi a.n*

**Ammi Thoibah Nasution**

Lamp: 1 (Satu) Exemplar

Padangsidimpuan, 5 Desember 2021

Kepada Yth,

Rektor IAIN Padangsidimpuan

Di-

Padangsidimpuan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

**PEMBIMBING I**

**Hj. Hamidah, M.Pd.**  
NIP. 197206022007012029

**PEMBIMBING II**

**Rahmadani Tanjung, M.Pd.**  
NIP. 199106292019032008

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera 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 karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 25 Desember 2021  
Saya yang menyatakan



Ammi Thoibah Nasution  
17 205 00127

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ammi Thoibah Nasution

NIM : 17 205 00127

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI-4

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak IAIN Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.





Padangsidempuan, 25 Des 2021  
Saya yang menyatakan



Ammi Thoibah Nasution  
17 205 00127

**DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**NAMA** : AMMI THOIBAH NASUTION  
**NIM** : 1720500127  
**JUDUL SKRIPSI** : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA  
KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH MODEL  
PANYABUNGAN KABUPATEN MANDAILING NATAL  
SUMATERA UTARA

| No. | Nama   | Tanda Tangan   |
|-----|--|--|
| 1.  | <u>Drs. H Abdul Sattar Daulay, M.Ag</u><br>(Ketua/Penguji Bidang Metodologi)       | <br>_____   |
| 2.  | <u>Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I</u><br>(Sekretaris/Penguji Bidang Isi dan Bahasa) | <br>_____ |
| 3.  | <u>Hj. Hamidah, M.Pd</u><br>(Anggota/Penguji Bidang Umum)                          | <br>_____ |
| 4.  | <u>Rahmadani Tanjung, M.Pd</u><br>(Anggota/Penguji Bidang PGMI)                    | <br>_____ |

**Pelaksanaan Sidang Munaqasyah**

Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 10 Desember 2021  
Pukul : 08.30 WIB s/d Selesai  
Hasil/ Nilai : 86,5/A  
Indeks Pretasi Kumulatif : 3.91  
Predikat : Pujian



### PENGESAHAN

**Judul Skripsi** : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara

**Nama** : Ammi Thoibah Nasution

**NIM** : 17 205 00127

**Fakultas/Jurusan** : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas  
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar  
**Sarjana Pendidikan (S.Pd)**  
dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Padangsidempuan, 5 Desember 2021  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Lelya Hilda, M.Si.**  
NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Ammi Thoibah Nasution  
**NIM** : 1720500127  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul** : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.  
**Tahun** : 2020/2021

Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dan menyebabkan kondisi belajar siswa menjadi pasif. Sehingga diperlukan metode baru yakni metode *role playing*. Metode *role playing* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPS di MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui metode *role playing*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model siklus yang dilakukan secara berulang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Model Panyabungan yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS yang dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada kondisi awal hanya sebesar 58,57, meningkat pada Siklus I menjadi 73,92, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,71. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal hanya sebesar 14,29%, meningkat pada Siklus I menjadi 57,14%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92,86%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikan sudah berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KBM yang telah ditentukan.

Kata kunci : hasil belajar IPS, metode *role playing*.



## ABSTRACT

**Name** : Ammi Thoibah Nasution  
**ID Number** : 1720500127  
**Study Program** : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education  
**Title** : *Application of Role Playing Method to Improve Social Studies Learning Outcomes for Class VA MI Panyabungan Models, Mandailing Natal Regency, North Sumatra .*  
**Year** : 2020/2021

*The background of this research is the low social studies learning outcomes of students in class VA MI Panyabungan Model. This is because the learning method used in social studies learning still uses the lecture method and causes students' learning conditions to be passive. So we need a new method, namely the role playing method. The role playing method has never been applied in social studies learning at MI Model Panyabungan, Mandailing Natal Regency, North Sumatra.*

*The study was conducted to determine whether the application of the role playing method can improve student social studies learning outcomes. This study aims to foster learning motivation so that it will improve students' social studies learning outcomes through the role playing method.*

*This research is a Classroom Action Research with a cycle model that is carried out repeatedly. The subjects of this study were students of class VA MI Panyabungan model totaling 14 students and the object was social studies learning. Methods of data collection is done through observation, documentation, and tests. The data analysis technique used was qualitative and quantitative descriptive analysis.*

*The results showed an increase in social studies learning outcomes which can be seen from the average value and the percentage of student learning completeness. The average value in the initial conditions was only 58,57, increased in the first cycle to 73,92, and increased again in the second cycle to 80,71. The percentage of learning completeness in the initial conditions was only 14,29%, increased in the first cycle to 57.14%, and increased again in the second cycle to 92,86%. Thus, the classical learning outcomes have been successfully achieved according to the initial target, namely 75% of students scored more than the predetermined minimum completeness criteria.*

*Keywords: social studies learning outcomes, role playing method.*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL Rektor IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di IAIN Padangsidempuan.
2. Ibu Hj. Hamidah, M.Pd. Pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. Pembimbing II skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dan nasehat serta motivasi yang luar biasa kepada penulis.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan beserta stafnya yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Ketua Prodi PGMI IAIN Padangsidempuan yang telah membantu memberikan banyak arahan dan dukungan.
5. Ibu Maryam, S.Pd.I. Kepala MI Model Panyabungan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Ibu Siti Zubaidah, S.Pd.I selaku Guru wali kelas VA MI Model Panyabungan yang telah banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Siswa-siswi kelas VA MI Model Panyabungan yang telah memberikan banyak dukungan selama pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa buat kedua orangtua yang sangat penulis cintai dan kasihi, ayahanda Zainal Arifin dan Ibunda Helmi Suaidah beserta seluruh keluarga tercinta yang telah membesarkan dengan penuh cinta dan kasih sayang, memberikan doa, motivasi, semangat, dan dukungan yang luar biasa terhadap penulis dalam menggapai cita-cita.
9. Rekan-rekan mahasiswa Tarbiyah khususnya mahasiswa PGMI-4 dan stambuk 2017 yang telah memberikan banyak dukungan.

Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya. Kebenaran datangny dari Allah dan kesalahan datangny dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua. *Amin ya Robbal 'Alamin. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Padangsidimpuan, 10 Desember 2021



Ammi Thoibah Nasution  
NIM: 1720500127

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>                             |             |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>             |             |
| <b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>               |             |
| <b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b> |             |
| <b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>               |             |
| <b>DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASAH SKRIPSI</b>    |             |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN</b>                  |             |
| <b>ABSTRAK .....</b>                             | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                            | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                       | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                           | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                        | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                        | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                      | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                    | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                   | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....                     | 6           |
| C. Batasan Masalah.....                          | 6           |
| D. Batasan Istilah .....                         | 6           |
| E. Rumusan Masalah .....                         | 8           |
| F. Tujuan Penelitian .....                       | 8           |
| G. Kegunaan Penelitian.....                      | 8           |
| H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....          | 10          |
| I. Sistematika Pembahasan .....                  | 10          |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>               | <b>12</b>   |
| A. Kajian Teori .....                            | 12          |
| 1. Penerapan .....                               | 12          |
| 2. Metode <i>Role Playing</i> .....              | 13          |
| 3. Hasil Belajar .....                           | 20          |
| 4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....            | 25          |
| B. Penelitian yang Relevan.....                  | 27          |

|  |           |
|--|-----------|
| C. Kerangka Berfikir.....                  | 30        |
| D. Hipotesis.....                          | 31        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b> | <b>32</b> |
| A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....       | 32        |
| B. Jenis dan Metode Penelitian.....        | 32        |
| C. Latar dan Subjek Penelitian .....       | 34        |
| D. Prosedur Penelitian.....                | 34        |
| E. Sumber Data.....                        | 36        |
| F. Instrumen Pengumpulan Data .....        | 37        |
| G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan data.....  | 39        |
| H. Teknik Analisis Data.....               | 39        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>        | <b>41</b> |
| A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....   | 41        |
| 1. Kondisi Awal.....                       | 41        |
| 2. Siklus I.....                           | 46        |
| 3. Siklus II .....                         | 70        |
| B. Pembahasan.....                         | 83        |
| C. Keterbatasan Penelitian .....           | 87        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                  | <b>88</b> |
| A. Kesimpulan .....                        | 88        |
| B. Saran-Saran .....                       | 89        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                | <b>90</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                            |           |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>                |           |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1.1 Data Nilai Tes Ulangan Harian Kelas VA<br>Semester Ganjil T.A 2020/2021 ..... | 2  |
| Tabel 4.1 Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal<br>atau Sebelum Tindakan.....                | 41 |
| Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Siswa .....  | 43 |
| Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal .....                                   | 45 |
| Tabel 4.4 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....                             | 51 |
| Tabel 4.5 Hasil Observasi Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> .....                  | 55 |
| Tabel 4.6 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II .....                           | 63 |
| Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa pada Siklus I.....                                      | 65 |
| Tabel 4.8 Hasil Observasi Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i> .....                  | 67 |
| Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan I.....                           | 76 |
| Tabel 4.10 Hasil Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan I .....                       | 78 |
| Tabel 4.11 Hasil Observasi Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i><br>Siklus II.....     | 80 |

## DAFTAR GAMBAR

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1  | Skema Kerangka berpikir .....  | 31 |
| Gambar 3.1  | Siklus Model PTK Menurut Kurt Lewin.....                                   | 35 |
| Gambar 4.1  | Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Siswa<br>Kondisi Awal .....     | 46 |
| Gambar 4.2  | Foto Siswa Sedang Bermain Peran<br>Sebagai Tukang Pangkas Rambut.....      | 49 |
| Gambar 4.3  | Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar Siklus I<br>Pertemuan I .....          | 50 |
| Gambar 4.4  | Grafik Peningkatan Nilai Siswa .....                                       | 52 |
| Gambar 4.5  | Foto Siswa Bermain Peran sebagai Dokter dan<br>Pasien .....                | 62 |
| Gambar 4.6  | Foto Siswa Bermain Peran Sebagai Produsen<br>dan Konsumen.....             | 73 |
| Gambar 4.7  | Siswa Bermain Peran sebagai Pemilik Toko Tas<br>dan Konsumen.....          | 74 |
| Gambar 4.8  | Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar Siklus II<br>Pertemuan I.....          | 75 |
| Gambar 4.9  | Grafik Peningkatan Nilai Siswa Siklus I-<br>Siklus II.....                 | 77 |
| Gambar 4.10 | Grafik Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus,<br>Siklus I dan Siklus II..... | 82 |

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Time Schedule Penelitian
- Lampiran 2 : Hasil Observasi Pembelajaran IPS sebelum Tindakan
- Lampiran 3 : Rekapitulasi Nilai IPS Siswa Kondisi Awal, Hasil Test Siklus I, Hasil Test Siklus II
- Lampiran 4 : Hasil Wawancara Siswa sebelum Penelitian
- Lampiran 5 : Hasil Wawancara Guru sebelum Penelitian
- Lampiran 6 : Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I
- Lampiran 7 : Soal Evaluasi Siklus I
- Lampiran 8 : Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II
- Lampiran 9 : Soal Evaluasi Siklus II
- Lampiran 10 : RPP Tematik Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 11 : RPP Tematik Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 12 : RPP Tematik Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 13 : Lembar Observasi Siswa dalam mengikuti Pembelajaran IPS
- Lampiran 14 : Lembar Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*
- Lampiran 15 : Teks Skenario *Role Playing* Siklus 1
- Lampiran 16 : Teks Skenario *Role Playing* Siklus II
- Lampiran 17 : Dokumentasi Hasil Tes Evaluasi Siswa
- Lampiran 18 : Dokumentasi Penerapan Metode *Role Playing* siklus I dan siklus II



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat mendasar dan menjadi kunci utama dari perkembangan manusia agar mereka memiliki ilmu yang bermanfaat bagi agama, masyarakat, maupun negaranya. Pentingnya pendidikan tercermin dalam sistem pendidikan nasional yaitu pembelajaran merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan kondisi belajar serta proses pendidikan supaya peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya agar mempunyai keahlian spiritual kegamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta Negara.<sup>1</sup>

Salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar agar siswa mempunyai keahlian pengendalian diri, karakter, kecerdasan dan akhlak mulia yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Kajian IPS tidak hanya menekankan pada konsep-konsep ilmu sosial saja tetapi juga dirumuskan atas dasar fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>*Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003* (Bandung: Citra Umbara, 2010), hlm. 6.

<sup>2</sup>*Supardi. Dasar-Dasar Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), hlm. 182.

Namun seiring berjalannya waktu mata pelajaran IPS cenderung kurang digemari oleh kebanyakan siswa, karena banyaknya materi yang harus dihafal. Mata pelajaran IPS selama ini sering dianggap pembelajaran yang membosankan. Siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghafal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran seperti ini menyebabkan proses belajar kurang menyenangkan, siswa merasa cepat bosan, kurang dapat mengaktualisasikan dirinya, pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang sesuai dengan cara belajar yang disukai oleh siswa. Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS siswa. Terbukti pada hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 1 April 2021 di Kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran IPS di kelas VA MI Model Panyabungan, diperoleh data mengenai hasil belajar yang rendah. Rendahnya hasil belajar dapat dilihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian siswa untuk mata pelajaran IPS pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” semester ganjil 2020/2021. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1  
Data Nilai Tes Ulangan Harian Kelas VA  
Semester Ganjil T.A 2020/2021

| <b>No.</b> | <b>Rentang Nilai</b> | <b>Banyaknya Siswa</b> |
|------------|----------------------|------------------------|
| 1          | 0-20                 | -                      |
| 2          | 21-40                | 1                      |
| 3          | 41-50                | 2                      |

|                 |        |       |
|-----------------|--------|-------|
| 4               | 51-60  | 5     |
| 5               | 61-70  | 5     |
| 6               | 71-80  | 1     |
| 7               | 81-100 | -     |
| Jumlah Siswa    |        | 14    |
| Rata-rata Nilai |        | 58,57 |

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat bahwa lebih dari 50% siswa belum mencapai Kriteria Belajar Minimum (KBM), hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas masih dibawah KBM. Rendahnya hasil belajar IPS ini dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain proses pembelajarannya, siswa, guru, lingkungan kelas, maupun materinya sendiri.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan selama satu bulan lebih dalam pembelajaran IPS siswa kelas VA belum menunjukkan adanya respon dan antusias yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Tampak dalam pembelajaran siswa tidak aktif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa asyik bermain sendiri atau berbicara dengan temannya. Guru terlihat fokus untuk mengejar materi yang harus disampaikan kepada siswa.

Selain observasi, peneliti juga mewawancarai wali kelas VA MI Model Panyabungan yaitu ibu Siti Zubaidah, dan salah satu perwakilan kelas VA pada hari Jumat tanggal 2 April 2021. Berdasarkan hasil wawancara, yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan acuan buku modul yang sudah dimiliki

siswa, sehingga siswa merasa cepat bosan dan mengantuk dalam mengikuti pelajaran IPS. Kemudian materi pelajaran yang disampaikan menjadi sulit dipahami siswa, dan kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi pasif.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk sulit diterima oleh peserta didik, karena IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.<sup>3</sup> Mata pelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek teoritik keilmuannya saja, akan tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran IPS perlu dirancang sebaik mungkin guna mengkoordinasi peserta didik untuk siap belajar dan dapat menerima pelajaran dengan baik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode *role playing*.

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hlm. 171.

<sup>4</sup>Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 209.

Beberapa penelitian terdahulu juga sudah membuktikan bahwa metode *role playing* cocok diterapkan pada mata pelajaran IPS karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu penelitian Telo Supriyanto yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah di SMP PGRI 2 Ciputat”. Berdasarkan hal tersebut, maka metode *role playing* pada mata pelajaran IPS, diharapkan peserta didik mampu menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan terutama pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia”..

Metode *role playing* akan membuat siswa lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Hal ini dikarenakan metode *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.<sup>5</sup> Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.”**

---

<sup>5</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 84.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas VA MI Model Panyabungan banyak sekali penyebab kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, terutama dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini disebabkan antara lain:

1. Metode Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah.
2. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan banyaknya nilai siswa berada di bawah KBM.
3. Kondisi belajar siswa masih pasif dalam proses pembelajaran IPS.
4. Metode *role playing* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPS di MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.

## **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian dibatasi pada seputar penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa Kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara tahun pelajaran 2021.

## **D. Batasan Istilah**

Batasan istilah perlu dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan pemahaman di dalam penafsiran. Adapun istilah-istilah yang perlu dibatasi adalah :

### 1. Penerapan

Penerapan adalah sebuah aktifitas, adanya aksi, atau tindakan melakukan suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan peraturan tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

### 2. Metode *role playing*

Metode *role playing* merupakan metode yang digunakan untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu petunjuk peran didalam kelas/ pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian.

### 3. Meningkatkan

Peningkatan atau meningkatkan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

## 5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi baik di masyarakat maupun di lingkungan sosial.

Jadi yang dimaksud dengan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA adalah memberikan suatu tindakan kepada siswa kelas VA dengan cara menerapkan sebuah metode bermain peran dengan maksud agar dapat menaikkan hasil belajar siswa tentang peristiwa atau kegiatan yang berkaitan dengan perilaku masyarakat.

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara tahun pelajaran 2021?”.

### **F. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA MI Model Panyabungan tahun pelajaran 2021.

### **G. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:



1. Secara Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai metode *role playing*.
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan metode pembelajaran.

2. Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa akan menambah pengalaman tersendiri, dimana siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPS, dapat aktif dalam kelas dan memahami mata pelajaran IPS dengan baik.

2. Bagi Pendidik (guru)

Pendidik diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran IPS dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

3. Bagi Lembaga

Bagi lembaga penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lulusan dan lembaga terkait. Selain itu melalui penelitian ini, diharapkan lembaga memperoleh informasi yang kongkrit tentang kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

#### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan nilai-nilai karakter siswa.

#### **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan mengalami peningkatan dengan menerapkan metode *role playing*. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat secara individu apabila mencapai nilai 70. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal sesuai dengan teori Mulyasa yang mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar secara klasikal mencapai 75%.<sup>6</sup>

#### **I. Sistematika Pembahasan**

Berikut sistematika pembahasan dalam penelitian ini, yakni:

BAB I Merupakan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

---

<sup>6</sup>Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 131.

BAB II Menguraikan tentang kajian pustaka yang berisi tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III Memuat tentang metodologi penelitian yang berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrument penelitian, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Memuat tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian meliputi kondisi awal, siklus I, siklus II dan seterusnya hingga pembahasan serta keterbatasan penelitian.

BAB V Merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penerapan

###### a. Pengertian Penerapan

Menurut Usman, penerapan adalah aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>1</sup> Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Menurut Cahyononim “penerapan adalah hal, cara atau hasil”.<sup>2</sup> Adapun menurut Lukman Ali “penerapan adalah mempraktekkan atau memasang”. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan.<sup>3</sup> Sedangkan menurut Riant Nugroho “penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan”.<sup>4</sup> Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan kedalam masyarakat.

###### b. Unsur-unsur Penerapan

Menurut Wahab “penerapan merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tiga unsur penting dan mutlak dalam menjalankannya”. Adapun unsur-unsur penerapan meliputi :

---

<sup>1</sup>Nuridin Usman, *Konteks Implementasi .....*, hlm.70 .

<sup>2</sup>Badudu J.S dan Zain, *Sutan Mohammad, Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2010), hlm. 1487.

<sup>3</sup>Lukman Ali, *Kamus Istilah Sastra* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 104.

<sup>4</sup>Riant Dwijodijoto Nugroho, *Kebijakan Publik .....*, hlm. 85

- 1) Adanya program yang dilaksanakan
- 2) Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut.
- 3) Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.<sup>5</sup>

Berdasarkan penjelasan unsur-unsur penerapan di atas maka penerapan dapat terlaksana apabila adanya program-program yang memiliki sasaran serta dapat memberi manfaat pada target yang ingin dicapai dan dapat dipertanggungjawabkan dengan baik oleh target.

## **2. Metode *Role Playing***

Metode atau metodik berasal dari bahasa Greeka, *metha* (melalui atau melewati), dan *hodos* (jalan atau cara), jadi metode bisa berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Metode adalah prosedur atau proses yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna-makna belajar menjadi aktif. Selain itu metode juga merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan belajar.<sup>6</sup>

Sedangkan menurut Sanjaya metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti

---

<sup>5</sup>Solichin Abdul Wahab, *Analisis Kebijakan dari formulasi ke implementasi kebijaksanaan Negara* (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hlm. 45.

<sup>6</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Rosda, 2007), hlm. 136.

metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan, sehingga sesuai dengan penelitian ini yang akan diterapkan pada saat penelitian dilaksanakan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.<sup>7</sup>

a. Pengertian Metode *Role Playing*

*Role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.<sup>8</sup>

*Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Persada Media, 2006), hlm. 147.

<sup>8</sup> Akhmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), hlm. 84.

ajar.<sup>9</sup> Teori inilah yang akan dipakai pada bab III karena sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Menurut Nawawi dalam Kartini yang menyatakan bahwa *role playing* adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.<sup>10</sup>

*Role playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.<sup>11</sup> Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.<sup>12</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa Metode *role playing* merupakan metode yang digunakan untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu petunjukan peran didalam kelas/ pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian. Teknik ini lebih menekankan terhadap masalah

---

<sup>9</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 23.

<sup>10</sup> Kartono Kartini, *Psikologi Anak* (Bandung: Mandar Maju, 2007), hlm. 95.

<sup>11</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 109.

<sup>12</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hlm. 87.

yang diangkat dalam petunjuk, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Berikut ini tahapan-tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- 2) Memilih peran
- 3) Menyusun tahap-tahap peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Tahap pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi tahap I
- 7) Pemeranan ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap II
- 9) Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.<sup>13</sup>

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metodel ini adalah, sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- 4) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya
- 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran...*, hlm. 25-26.

<sup>14</sup>Sulastriningsih Djumingin, *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2011), hlm. 175-176.



Sedangkan menurut Suyono dan Hariyanto kelebihan metode *role playing* adalah:

- 1) Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik
- 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya
- 3) Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak
- 4) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit
- 5) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.<sup>15</sup>

Walaupun metode ini banyak kelebihan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode ini mengandung beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya.
- 3) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan.
- 4) Bermain peran memakan waktu yang banyak.<sup>16</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang menyenangkan yang dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat karena mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga siswa lebih mampu berpikir, bertindak kreatif, dan memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena dapat menghayatinya. Selain itu, Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif sehingga dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas.

---

<sup>15</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), hlm. 121.

<sup>16</sup> Abdul Aziz Wahab, *Metode dan...*, hlm. 111.

c. Langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*

- 1) Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dua hari
- 3) Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 5 orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan scenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berkumpul pada kelompoknya, sambil memperhatikan scenario yang sedang diperagakan.
- 7) Siswa diberi kertas lembar kerja untuk membahas scenario yang dipentaskan sebelumnya.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi<sup>17</sup>

Guru harus terampil dalam menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dan memastikan siswa memahami isi dari skenario tersebut untuk kemudian diperagakan. Setelah itu guru memberikan kesimpulan dan evaluasi di akhir kegiatan.

d. Perencanaan penggunaan metode pembelajaran

- 1) Persiapan untuk bermain peran
  - a) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan berbeda kemungkinan pemecahannya.
  - b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang dihadapi.
- 2) Memilih teman
  - a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
  - b) Sebisa mungkin pilih pemain yang mengenali peran yang akan dibawakannya.
  - c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
  - d) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memerankan dua peran sekaligus
  - e) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
  - f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.<sup>18</sup>

Dalam hal memilih teman, siswa cenderung memilih teman yang dekat dengan kehidupan sebenarnya, sehingga guru perlu memperhatikan

<sup>17</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran...*, hlm. 27.

<sup>18</sup>Abdul Aziz Wahab, *Metode dan...*, hlm. 124.

siswa dengan cara menghindari pemain yang ditunjuk oleh siswa itu sendiri dan memilih rekan yang kurang akrab dengan siswa tersebut.

- 3) Mempersiapkan penonton
  - a) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
  - b) Arahkan mereka bagaimana seharusnya mereka berperilaku.
  - c) Persiapan para pemain
  - d) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru
  - e) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang harus dikerjakan.
  - f) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
  - g) Siapkan tempat dengan baik
  - h) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.<sup>19</sup>

Selama siswa bermain peran, pastikan siswa lain atau pemirsa memperhatikan temannya. Arahkan siswa bagaimana seharusnya mereka berperilaku, seperti memberikan tepuk tangan di akhir pertunjukan dan sebagainya.

- 4) Pelaksanaan metode pembelajaran
  - a) Upayakan agar singkat, lima menit sudah cukup, dan jika bermain sampai habis, jangan di interupsi.
  - b) Biarkan agar sportifitas jadi kunci
  - c) Jangan menilai aktingnya, balasannya, dan lain-lain
  - d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
  - e) Jika terjadi kemacetan, hal yang dapat dilakukan, misalnya:
  - f) Dibimbing dengan pertanyaan
  - g) Mencari orang lain untuk peran itu
  - h) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut<sup>20</sup>

Pelaksanaan metode pembelajaran lebih baik singkat namun jelas untuk menghemat waktu. Arahkan siswa agar bermain dengan aktif dan kondusif. Jika pemain tersesat, lakukan:

---

<sup>19</sup>Abdul Aziz Wahab, *Metode dan...*, hlm. 135.

<sup>20</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran...*, hlm. 56.

- a) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
- b) Siapkan apa yang sudah dilakukan
- c) Hentikan dan arahkan kembali
- d) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat

Siswa bisa saja lupa scenario yang dibawakannya, maka dari itu guru harus sigap membimbing siswa agar tidak dijatuhkan oleh siswa lainnya. Jika siswa mengganggu:

- a) Tugasi dengan peran khusus
- b) Jangan pedulikan dia
- c) Jangan bolehkan pemirsa mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankannya.

#### e. Penilaian Metode *Role Playing*

Pada penilaianan proses pembelajaran metode *role playing* dapat dilakukan dengan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran dan untuk kerja. Selain penilaian proses pembelajaran sosial metode *role playing* juga terdapat penilaian hasil. Penilaian dilakukan dengan menggunakan alat penugasan.<sup>21</sup>

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai

---

<sup>21</sup>Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran...*, hlm. 42.

terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>22</sup> Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.<sup>23</sup>

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan terhadap capaian seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Maka dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

---

<sup>22</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 30.

<sup>23</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 200.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).<sup>24</sup>
- 2) Ranah afektif Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *Taxsonomy of Educational Objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan Nampak pada murid dalam berbagai tingkahlaku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.<sup>25</sup>
- 3) Ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk

---

<sup>24</sup>Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm 3.

<sup>25</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi...*, hlm. 5.

di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>26</sup>

#### c. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Terdapat dua kategori keberhasilan ketuntasan dalam belajar yaitu secara individu dan klasikal. Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KBM. Peserta didik dinyatakan tuntas belajar jika mampu mencapai KBM. Dan apabila peserta didik memperoleh nilai dibawah KBM, peserta didik tersebut tidak tuntas belajar.<sup>27</sup> Sedangkan Indikator keberhasilan ketuntasan belajar secara klasikal ditentukan jika keseluruhan atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa mencapai nilai KBM yang telah ditentukan.<sup>28</sup>

#### d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut M. Dalyono faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya yaitu:

---

<sup>26</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi...*, hlm. 9.

<sup>27</sup>Masrur Muslih, *KTSP pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm 36.

<sup>28</sup>Mulyasa, *Pengembangan dan...*, hlm. 131.

- 1) Faktor internal meliputi kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, cara belajar.
- 2) Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan.<sup>29</sup>

Menurut Muhibbin Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga golongan yaitu:

- 1) Faktor Interen adalah faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk dalam faktor interen adalah factor kesehatan, cacat tubuh, dan faktor psikologi yang meliputi faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 2) Faktor Eksteren adalah faktor yang berada diluar diri individu. Faktor ini meliputi faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi siswa dengan siswa, disiplin, alat pengajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>30</sup>

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya, faktor

---

<sup>29</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 55.

<sup>30</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Suatu Pendidikan Guru* (Bandung: Rodaskarya, 2006), hlm.132.



interen yaitu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor eksteren yaitu faktor dari luar diri siswa, dan faktor pendekatan belajar.

Menurut Clark yang dikutip oleh Nana Sudjana, bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% di pengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>31</sup>

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>32</sup> Ciri khas pembelajaran pendidikan IPS adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.<sup>33</sup>

##### **a. Pengertian IPS**

Istilah “ ilmu pengetahuan sosial”, diangkat IPS merupakan mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program diperguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum di Negara lain. Khususnya di Negara-negara barat seperti Australia dan Amerika serikat. Nama IPS merupakan istilah hasil

---

<sup>31</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses ....*, hlm. 39.

<sup>32</sup>Numan Somantri, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 202.

<sup>33</sup>Etin Solihatina, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 14.

keepakatan dari para ahli dan pakar kita di Indonesia dalam seminar nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu solo.<sup>34</sup>

Pengetahuan sosial merupakan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.<sup>35</sup>

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.<sup>36</sup>

Pendidikan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dengan bidang kajian eklektik. Gagasan IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu banyak disuarakan oleh Numan Somantri dalam berbagai forum akademik. IPS memiliki kekhasan sebagai pendidikan disiplin ilmu, yakni kajiannya bersifat terpadu (*integrated*), *interdisipliner*, dan *multidimensional*. Pendidikan IPS yang baru dikenalkan dan dikembangkan dalam kurikulum Indonesia di awal tahun 1970-an, kini semakin berkembang, sejalan dengan perkembangan pemikiran di negara maju.

Program pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar peserta didik, Pelibatan peserta didik dalam aktivitas belajar agar mereka

---

<sup>34</sup>Supriyadi, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 19.

<sup>35</sup>Arni Fajar, *Portofolio dalam Pelajaran IPS* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 114.

<sup>36</sup>Indrastuti dan Penny Rahmawati, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah* (Jakarta: Depdiknas, 2008), hlm. 107.

memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam lingkungan belajar yang dibuat sebagaimana realitas yang sesungguhnya.<sup>37</sup>

Tujuan pendidikan IPS menurut Gross dalam Al Muchtar adalah mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat yang demokratis.<sup>38</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian Sifna Rahmah Sumiskun berjudul "Penerapan Metode *role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo". Jenis penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas. Pada penelitian tindakan kelas ini, digunakan analisis deskripsi kualitatif. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70,55%, siklus II sebesar 76,65%, dan pada siklus III sebesar 89,55%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengalami peningkatan sesuai dengan kebaikan metode *role playing*. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang metode *role playing*, dan

---

<sup>37</sup> Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Imperial Bhakti Utama, 2009), bagian 4 hlm. 408.

<sup>38</sup> Suwarma Al Muchtar, *Epistemologi Pendidikan IPS* (Bandung: Gelar Pustaka Mandiri, 2001), hlm. 22.

perbedaannya yaitu penelitian ini dilaksanakan bagi siswa kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo.<sup>39</sup>

2. Penelitian Telo Supriyanto berjudul “Penerapan Metode *role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”. Penelitian tersebut dilakukan terhadap siswa kelas VIII-4 SMP PGRI 2 Ciputat, dan materi IPS yang diajarkan yaitu bab permintaan dan penawaran. Metode yang diterapkan adalah metode *role playing*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 yang terdiri dari 35 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua Siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes hasil belajar siswa berupa pretes dan postes, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP PGRI 2 Ciputat kelas VIII-4. Setelah dilakukan metode *role playing* pada Siklus I diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,35 dan pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,46. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peningkatan nilai N-Gain yaitu 0,46 atau 46%, maka hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta

---

<sup>39</sup>Sifna Rahmah Sumiskun, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo”, *Jurnal PGSD*, Vol. 26, No. 1, 2013 (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/2124/1299>, diakses 22 Maret 2021 Pukul 22.15 WIB).

meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.<sup>40</sup>

3. Penelitian Fitriyani berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dimana penulis terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh informasi terkait implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III SD N 01 Kotayasa. Adapun objek dalam penelitian ini adalah metode *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS sudah sesuai dengan teori yang sudah penulis paparkan pada bab II. Implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS kelas III SD N 01 Kotayasa meliputi perencanaan seperti penyusunan RPP sebelum melakukan pembelajaran, pelaksanaan yaitu penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS, serta evaluasi yang dilakukan oleh guru. Semua

---

<sup>40</sup>Telo Supriyanto, “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”, Skripsi, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2015), hlm. 87.

rangkaian implementasi metode *role playing* pada pembelajaran IPS sudah berjalan efektif terbukti dengan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS sudah berjalan efektif, terbukti dari hasil pengamatan peserta didik yang lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>41</sup>

Berdasarkan hasil penelusuran di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini saling terkait dan mendukung. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian-penelitian di atas yaitu sama-sama meneliti tentang metode *role playing* dalam pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu terletak pada subjek dan lokasi penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Model panyabungan yang berlokasi di Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.

### **C. Kerangka Berfikir**

Menelaah lebih jauh dari latar belakang penelitian ini, memuat beberapa hal yang menjadi kerangka berfikir peneliti untuk menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia”. Hal tersebut merupakan motivasi bagi peneliti untuk mengkaji lebih dalam tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran.

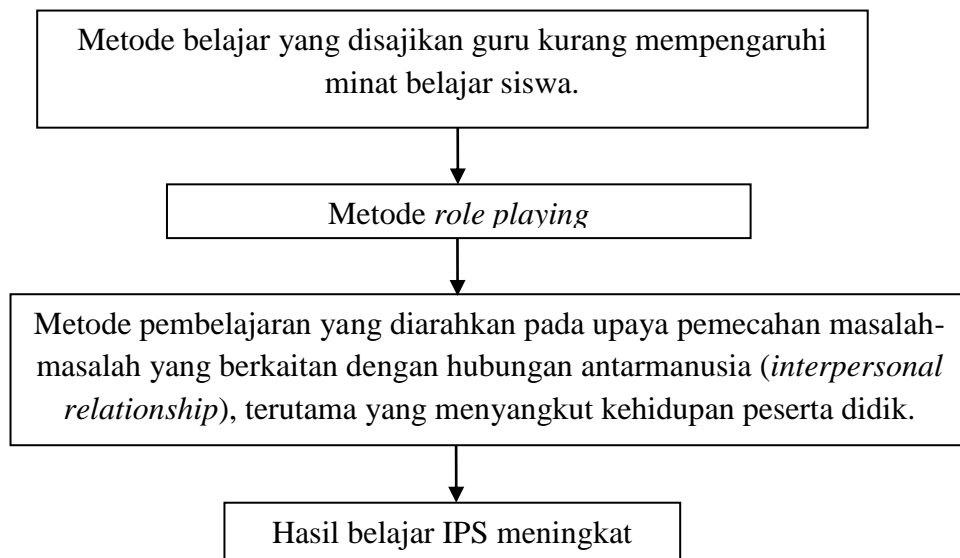
---

<sup>41</sup>Fitriyani, “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas”, Skripsi, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2017), hlm. 77.

Dengan demikian yang menjadi pusat pada penelitian ini mengarah pada kemampuan guru dalam menerapkan metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Gambar 2.1

Skema Kerangka Berpikir



#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah. Berdasarkan tujuan penelitian serta kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut; Ada peningkatan hasil belajar IPS pada siswa melalui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

Adapun yang menjadi lokasi penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan yang beralamat di Dalam Lidang Panyabungan Jl. Medan Padang KM. 07, Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 sampai bulan September 2021.

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

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.<sup>1</sup>

Adapun dalam penelitian ini, masalah yang ada dilapangan adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan. Sedangkan alternatif pemecahannya adalah menerapkan metode *role playing*.

---

<sup>1</sup>Suwandi Basrowi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia, 2008), hlm. 28



Dilihat lebih lanjut PTK adalah suatu kegiatan ilmiah yang terdiri dari:

- a. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan bantuan metodologi untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan merupakan suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian terbentuk rangkaian siklus kegiatan.
- c. Kelas merupakan sekelompok peserta didik yang sama dan menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.<sup>2</sup>

Sedangkan menurut Ruswandi Hermawan menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan penelitian dalam situasi sosial (mencakup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalisasi dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsungnya praktik, hal ini sangat rasional bagi peneliti untuk berkolaborasi, meskipun sering dilakukan sendiri dan kadang dilakukan dengan orang lain.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (sebagai peneliti) atas sebuah permasalahan nyata yang ditemui saat pembelajaran

---

<sup>2</sup>Dadang Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya* (Cilacap: Ihya Media, 2011), hal. 20.

<sup>3</sup>Ruswandi Hermawan, *dkk. Metode Penilaian Pendidikan Sekolah Dasar* (Bandung: UPI PRESS, 2007), hlm. 7.

berlangsung guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan kualitas pendidikan dalam arti luas atau untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif.

Penelitian ini akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti merencanakan, memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan seperti yang dirancang oleh peneliti.

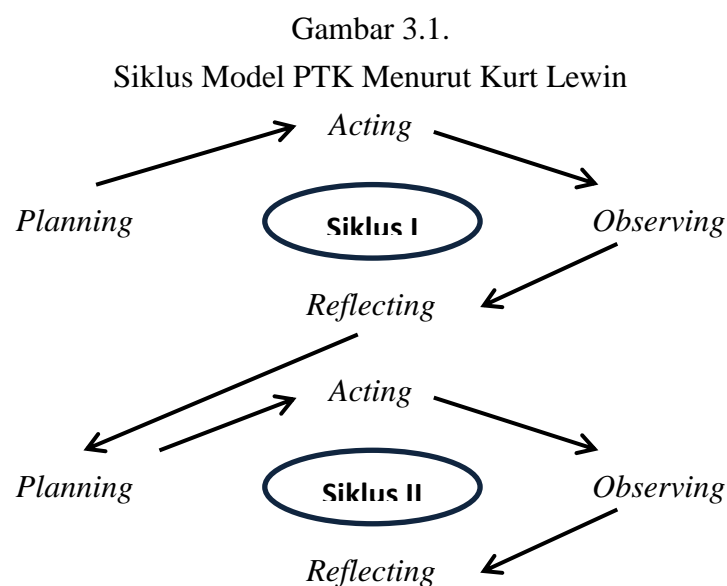
### **C. Latar dan Subjek Penelitian**

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Model Panyabungan, yang masuk pada ship pertama yakni berjumlah 14 siswa (8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS siswa kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi Indonesia.

### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah atau cara yang harus dilakukan secara teratur dan sistematis oleh peneliti untuk mencapai tujuan-tujuan penelitiannya. Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Model Kurt Lewin menjadi acuan patokan atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian

tindakan. Konsep pokok penelitian Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*) yang bersifat daur ulang atau siklus. Selanjutnya diuraikan siklus-siklus kegiatan penelitian dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai dalam setiap siklus. Adapun jumlah siklus terdiri dari dua siklus.<sup>4</sup>



Berikut masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut :

1. Rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara.
2. Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VA

<sup>4</sup> Arikunto Suhardjono dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 7

MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.

3. Pengamatan : Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.
4. Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.<sup>5</sup>

Setting penelitian yang akan peneliti lakukan adalah melalui 2 siklus dengan ketentuan siklus pertama dan kedua yang akan dilakukan dalam 4 kali pertemuan. Akan tetapi banyaknya siklus bukanlah suatu yang pasti, karena jumlah data tersebut diambil berdasarkan pertimbangan refleksi. Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan apabila hasil dari siklus kedua sudah mengalami peningkatan hasil belajar IPS, dan apa bila belum terjadi peningkatan akan dilanjutkan dengan siklus ketiga.

#### **E. Sumber Data**

Jenis Sumber data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi:

1. Hasil Observasi selama proses penelitian.
2. Hasil tes yang diperoleh dari siswa kelas VA MI Model Panyabungan.
3. Wawancara dengan Guru wali kelas VA MI Model Panyabungan.

---

<sup>5</sup> Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian ...*, hlm. 30.

4. Wawancara dengan perwakilan siswa kelas VA MI Model Panyabungan.
5. Hasil dokumentasi selama penelitian berlangsung.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data adalah langkah yang penting dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui instrumen pengumpulan data maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diperlukan, untuk itu peneliti membuat rancangan pengumpulan data untuk memenuhi data yang peneliti butuhkan dalam penelitian tindakan kelas VA MI Model Panyabungan.

Dilihat lebih lanjut menurut Marshall pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, sumber data primer, serta teknik pengumpulan data lebih banyak pada tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>6</sup>

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Lembar Observasi

Observasi atau disebut juga pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian pada suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra.<sup>7</sup> Instrumen Observasi yang digunakan berupa Check List yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 63.

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 133.

diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Lembar observasi terdapat pada lampiran. Check List digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Tes

Tes merupakan salah satu alat ukur untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa tes merupakan serentetan pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*. Tes dilaksanakan pada tiap-tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran IPS dalam materi kegiatan perekonomian. Sedang bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal, dimana setiap item yang benar nilai 5 dan salah nilai 0. Adapun isi lembar tes terdapat pada lampiran.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah,

---

<sup>8</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 193.

prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.<sup>9</sup> Dokumentasi yang digunakan berupa skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan metode *role playing* pada materi Kegiatan Ekonomi Indonesia dan foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan data**

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain sebagai pengecekan atau pembanding data itu.<sup>10</sup> Triangulasi dalam penelitian ini, menggunakan triangulasi metode. Triangulasi metode itu adalah pengecekan derajat penemuan hasil penelitian dengan beberapa metode yaitu observasi, wawancara, dan catatan lapangan.

### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik.

Pada akhir setiap siklus I dan II dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rerata tes siswa tersebut. Jika hasil tes

---

<sup>9</sup> Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 201

<sup>10</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 330.

siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA dalam materi kegiatan perekonomian. Menurut Hadi Sutrisno cara untuk mencari rata-rata (mean) menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$  : Jumlah nilai total yang diperoleh siswa

N : Jumlah siswa<sup>11</sup>

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas telah mencapai nilai 70. Untuk menghitung kriteria peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah dengan rumus :

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai Peningkatan hasil Belajar secara klasikal

$\sum n1$  : Jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal

$\sum n$  : Jumlah total siswa

Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan hasil observasi lapangan dan hasil dokumentasi tugas siswa.

---

<sup>11</sup>Hadi Sutrisno, *Statistik*, (Yogyakarta: Andi Ofset, 2004), hlm. 40.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

##### 1. Kondisi Awal

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas VA MI Model Panyabungan pada proses pembelajaran IPS. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru saat proses pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi Indonesia yang terdapat pada tema 2 subtema 1. Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berikut tabel kegiatan observasi sebelum pelaksanaan tindakan:

Tabel 4. 1  
Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Sebelum Tindakan

| NO | Waktu        | Kegiatan  |
|----|--------------|---|
| 1  | 1 April 2021 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan Observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas VA MI Model Panyabungan</li><li>• Meminta dokumen hasil belajar berupa nilai harian IPS siswa dari wali kelas VA</li></ul> |
| 2  | 2 April 2021 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan wawancara terhadap guru tentang hasil belajar IPS siswa kelas VA</li><li>• Melakukan wawancara terhadap siswa tentang hasil belajar IPS siswa kelas VA</li></ul>        |
| 3  | 5 April 2021 | Menjelaskan tentang rencana penelitian menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada guru kelas VA  |

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas VA MI Model Panyabungan pada waktu pelaksanaan pembelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas VA MI Model Panyabungan menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru. Guru menyatakan bahwa materi pembelajaran IPS sangat banyak, sedangkan alokasi waktunya hanya sedikit. Untuk menyikapi kekurangan waktu tersebut, guru menggunakan metode ceramah dan hafalan. Siswa mencatat inti dari materi yang dipelajari kemudian menghafalkannya. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai siswa pada mata pelajaran IPS juga cenderung rendah jika dibandingkan dengan nilai siswa pada mata pelajaran yang lain. Siswa lebih menyukai mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dibandingkan dengan IPS. Guru menyatakan bahwa ketuntasan hasil pembelajaran IPS siswa belum berhasil tercapai.

Hasil wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa terjadi permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran IPS. Permasalahan yang terjadi adalah berkaitan dengan materi yang banyak dan metode

pembelajaran yang kurang menarik karena siswa terlihat tidak bersemangat. Guru sudah melakukan upaya perbaikan dengan meringkas materi. Namun, siswa masih terlihat bosan ketika mengikuti pembelajaran IPS.

Selain melakukan wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa. Wawancara terhadap siswa diberikan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” untuk mempermudah hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran IPS. Berikut disajikan tabel hasil wawancara terhadap siswa.

Tabel 4.2  
Hasil Wawancara dengan Siswa

| No. | Pertanyaan  | Kriteria |        |
|-----|---|----------|--------|
|     |   | Ya       | Tidak  |
| 1   | Apakah kalian suka pada mata pelajaran IPS?   | 42.86%   | 57.14% |
| 2   | Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?   | 28.57%   | 71.43% |
| 3   | Apakah kalian suka dengan pelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kalian?              | 42,86%   | 57,14% |
| 4   | Apakah kalian suka menghafalkan materi IPS?   | 42.86%   | 57,14% |
| 5   | Apakah Guru suka membantu ketika belajar IPS?   | 78.57%   | 21.43% |
| 6   | Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar IPS?                          | 85,71%   | 14,29% |
| 7   | Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar IPS?                             | 35,71%   | 64,29% |
| 8   | Apakah kalian menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya? | 28,57%   | 71,43% |

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 28,57% atau 4 siswa yang suka dengan pembelajaran IPS, sedangkan 71,43% atau 10 siswa tidak menyukai pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena pada mata

pelajaran IPS lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa yang lebih menyukai pelajaran IPS hanya 28,57%, sedangkan 71,43% tidak menyukai pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Ketidaksukaan siswa terhadap mata pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain terjadi karena siswa tidak suka menghafalkan materi IPS. Hanya sedikit siswa, yaitu 42,86% siswa yang suka menghafalkan, sedangkan 57,14% siswa tidak suka menghafalkan materi IPS.

Sebagian besar siswa, yaitu 78,57% menyatakan bahwa guru membantu siswa ketika mengalami kesulitan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, sedangkan 21,43% menyatakan bahwa guru tidak membantu siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 85,71% menyatakan bahwa orang tua membantu siswa ketika mengalami kesulitan belajar IPS, sedangkan 14,29% menyatakan bahwa orang tua tidak membantu siswa yang kesulitan menghafal materi IPS.

Selain melakukan wawancara terhadap siswa, peneliti juga melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru selalu membuka pelajaran dengan salam dan mengecek kehadiran siswa. Penyajian materi dilakukan guru dengan cara siswa disuruh membaca buku paket. Guru menggunakan metode pembelajaran ekspositori dengan ceramah dan diskusi, sehingga guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada saat menjelaskan materi. Guru cenderung menggunakan bahasa daerah dalam menjelaskan

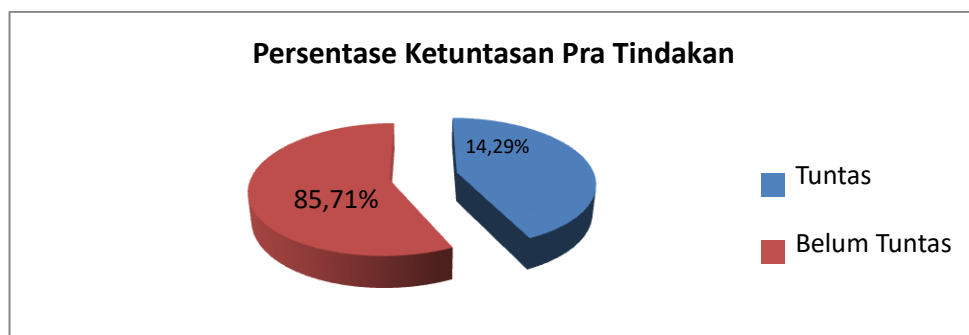
materi. Dalam menyampaikan materi, guru lebih banyak duduk dari pada berdiri didepan kelas, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan dan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru meminta siswa mengerjakan soal-soal dalam buku paket. Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dengan memberikan Pekerjaan Rumah.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru kelas VA tentang hasil belajar IPS siswa, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas VA masih belum memenuhi KBM, atau lebih dari 50% siswa belum mencapai nilai 70. Untuk mengetahui hasil belajar dalam IPS, maka peneliti meminta hasil nilai ulangan harian IPS siswa. Berikut merupakan tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan.

Tabel 4.3  
Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

| No.                           | Nama Siswa | Nilai  | Keterangan   |
|-------------------------------|------------|--------|--------------|
| 1                             | A1         | 55     | Belum Tuntas |
| 2                             | A2         | 65     | Belum Tuntas |
| 3                             | A3         | 55     | Belum Tuntas |
| 4                             | A4         | 65     | Belum Tuntas |
| 5                             | A5         | 60     | Belum Tuntas |
| 6                             | A6         | 45     | Belum Tuntas |
| 7                             | A7         | 55     | Belum Tuntas |
| 8                             | A8         | 50     | Belum Tuntas |
| 9                             | A9         | 40     | Belum Tuntas |
| 10                            | A10        | 65     | Belum Tuntas |
| 11                            | A11        | 65     | Belum Tuntas |
| 12                            | A12        | 70     | Tuntas       |
| 13                            | A13        | 55     | Belum Tuntas |
| 14                            | A14        | 75     | Tuntas       |
| Nilai Rata-rata               |            | 58,57  |              |
| Persentase Ketuntasan Belajar |            | 14,29% |              |

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 58,57. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KBM sebesar 70. Dari 14 siswa, hanya 2 siswa atau 14,29% yang nilainya sudah memenuhi KBM, sedangkan 12 siswa yang lain masih belum memenuhi KBM. Berikut disajikan diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok kegiatan perekonomian:



Gambar 4.1  
Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok kegiatan ekonomi Indonesia menggunakan metode *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II.

## 2. Siklus I

### a. Pertemuan I

#### 1) Perencanaan I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan. Peneliti bersama guru

menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat. Peneliti bersama guru juga menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti bersama guru juga menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*, seperti gunting, meja, buah, dan lain-lain sesuai skenario yang disediakan guru untuk siswa. Peneliti bersama guru juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal pilihan ganda. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

## 2) Tindakan I

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar. Adapun deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I pertemuan I sebagai berikut:

Waktu : Senin, 30 Agustus 2021

Tempat : Kelas VA MI Model Panyabungan

Jumlah Siswa : 14 orang

Alokasi Waktu : 1 Hari

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I siklus I terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa “Coba sebutkan beberapa pekerjaan yang kalian ketahui!”

Pada kegiatan inti, guru menuliskan judul topik di papan tulis, yaitu “Jenis-jenis Pekerjaan”. Secara garis besar guru menerangkan terlebih dahulu tentang materi dan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok diskusi sekaligus sebagai pemilihan peran yang akan dimainkan siswa.

Setelah pembagian kelompok dan pemilihan peran yang dibimbing oleh guru selesai, selanjutnya guru meminta beberapa siswa bermain peran sesuai percakapan yang dibuat guru. Kelompok pertama maju berperan menjadi tukang cukur dan konsumennya, sedangkan kelompok lain menonton dan mengamati. Kegiatan *role playing* dapat digambarkan pada dialog berikut ini.

Siswa 1 : ” Permisi pak, saya mau pangkas rambut.”

Siswa 2 : ”Oh iya, mari pak saya pangkaskan rambutnya, mau pangkas model apa ya pak?”

Siswa 1 : ”Di rapikan saja”

Siswa 2 : ”Dipendekkan ya Pak?”

Siswa 1 : ”Iya Pak, yang bagian belakang tolong lebih pendek ya”



Dialog tersebut menggambarkan kegiatan ekonomi dalam bidang jasa. Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.2  
Foto Siswa Sedang Bermain Peran Sebagai Tukang Pangkas Rambut

Dialog lain dari kelompok dua yang berperan sebagai polisi dan guru sebagai berikut :

- Siswa 1 : " Pak Doni, apa kabar? Sibuk apa sekarang?."
- Siswa 2 : "Alhamdulillah sehat pak Tono. Bapak bagaimana? Saya sekarang mengajar di MI Model Panyabungan, jadi guru. Bapak bagaimana?"
- Siswa 1 : "Saya sekarang dinas di Polres Panyabungan. Ow ya, anak bapak sekarang kerja di mana?"
- Siswa 2 : "Anak saya yang pertama jadi dokter, yang kedua jadi tentara, dan yang ketiga jadi guru juga?"
- Siswa 1 : "wah, sukses semua ya pak. Selamat ya"
- Siswa 2 : "Alhamdulillah pak, terima kasih. Semoga semakin sukses pak."
- Siswa 1 : "Terima kasih kembali pak".

Setelah siswa bermain peran, selanjutnya siswa diminta menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku-buku IPS ke dalam laci atau

tas masing-masing. Setelah itu, guru membagikan lembar soal kepada siswa. Soal diberikan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Soal diberikan kepada siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal secara individu. Guru dibantu peneliti berkeliling kelas untuk mengamati siswa agar tidak curang dalam mengerjakan soal.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar, ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru menegurnya dan menyampaikan bahwa kejujuran merupakan salah satu poin yang akan mempengaruhi nilai. Bagi siswa yang menyontek teman atau membuka buku akan dikurangi nilainya.



Gambar 4.3  
Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I

Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Daftar nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4  
Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan I

| No.                 | Nama Siswa | Nilai   | Keterangan   |
|---------------------|------------|---------|--------------|
| 1                   | A1         | 60      | Belum Tuntas |
| 2                   | A2         | 70      | Tuntas       |
| 3                   | A3         | 60      | Belum Tuntas |
| 4                   | A4         | 65      | Belum Tuntas |
| 5                   | A5         | 65      | Belum Tuntas |
| 6                   | A6         | 60      | Belum Tuntas |
| 7                   | A7         | 70      | Tuntas       |
| 8                   | A8         | 65      | Belum Tuntas |
| 9                   | A9         | 65      | Belum Tuntas |
| 10                  | A10        | 80      | Tuntas       |
| 11                  | A11        | 65      | Belum Tuntas |
| 12                  | A12        | 85      | Tuntas       |
| 13                  | A13        | 65      | Belum Tuntas |
| 14                  | A14        | 80      | Tuntas       |
| Jumlah Nilai Total  |            | 955     |              |
| Jumlah Siswa Tuntas |            | 5 Siswa |              |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dihitung nilai rata-rata sebagai berikut :

$$M = \frac{985}{14} = 68,21$$

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus berikut :

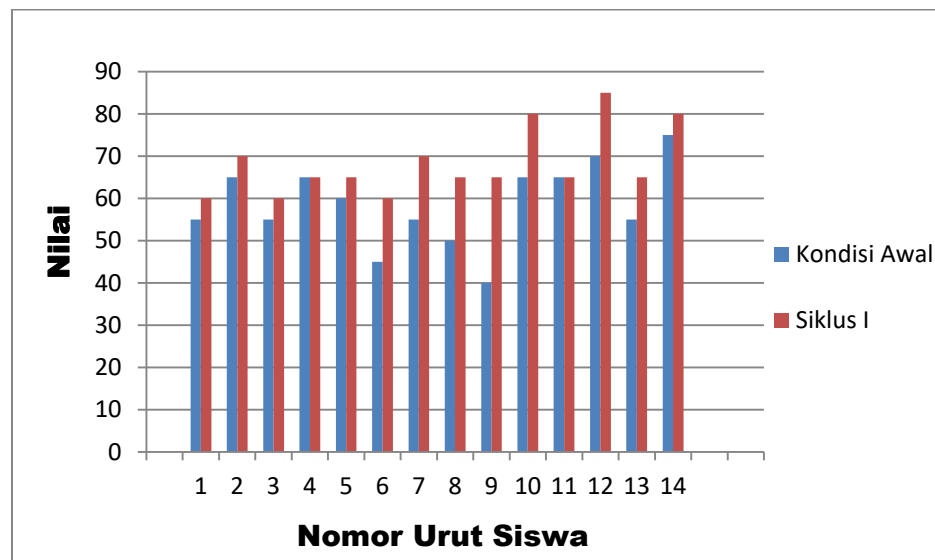
$$P = \frac{5}{14} \times 100\%$$

$$P = 35,71\%$$

Sehingga dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 68,21% dan peningkatan hasil belajar secara klasikal menjadi 35,71%. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 14 siswa, ada 9 siswa atau 64,29% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KBM. Nilai

siswa pada pertemuan I tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa.

Peningkatan nilai rata-rata siswa tersebut menunjukkan bahwa nilai masing-masing siswa juga mengalami peningkatan. Berikut disajikan grafik hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok jenis-jenis usaha perekonomian masyarakat pada kondisi awal dan Siklus I:



Gambar 4.4  
Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tertinggi pada kondisi awal adalah 75, sedangkan nilai terendah adalah 40. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I Pertemuan I. Nilai tertinggi hasil belajar siswa pada pertemuan I adalah 85, sedangkan nilai terendahnya adalah 60. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

### 3) Observasi I

Kegiatan observasi pada Siklus I pertemuan I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

#### a) Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh peneliti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan. Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dan kurang serius dalam penggunaan metode *role playing*. Selain itu masih ada siswa yang mencontek pada saat dilakukan tes hasil belajar.

#### b) Observasi Guru

Observasi terhadap guru dilakukan oleh peneliti mulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi terhadap guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* oleh guru. Observasi terhadap guru dilakukan menggunakan lembar observasi dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan guru membuka pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Penyajian materi dilaksanakan sesuai RPP, yaitu menggunakan metode *role playing*. Pada pertemuan I guru cenderung menggunakan Bahasa daerah. Penggunaan waktu pada setiap pertemuan sudah efektif karena sudah sesuai dengan RPP. Selama proses pembelajaran, guru juga lebih banyak berkeliling untuk mengecek kesulitan yang dialami siswa dan membantu memecahkan kesulitan yang dialami siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam setiap pertemuan guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab pertanyaan guru.

Hasil observasi terhadap guru pada Siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup. Guru sudah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.

#### c) Observasi Penggunaan Metode *Role Playing*

Peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat atau belum. Berikut hasil observasi penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas VA MI Model Panyabungan.

Tabel 4.5  
Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

| No | Aspek yang diamati                            | Indikator  | Pelaksanaan |       |
|----|---|--|-------------|-------|
|    |   |  | Ya          | Tidak |
| 1  | Penggunaan masalah kontekstual                | Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual.   | ✓           |       |
|    |   | Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran.  | ✓           |       |
|    |   | Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal.   | ✓           |       |
| 2  | Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>  | Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan.   |             | ✓     |
|    |   | Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.   | ✓           |       |
|    |   | Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan. |             | ✓     |
| 3  | Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan | Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan.   | ✓           |       |
|    |   | Memilih pelaku.  | ✓           |       |
|    |   | Mempersiapkan penonton   | ✓           |       |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun, masih ada dua aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa kurang menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan dan siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.

Pada pertemuan pertama siswa kebanyakan masih canggung dalam bermain peran, mereka menganggap kegiatan bermain peran sebagai sebuah permainan belaka bukan memahami peran yang dimainkan. Akan

tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran walaupun siswa masih terlalu terbawa suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

#### 4) Refleksi I

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I Pertemuan I berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>1</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Selama pelaksanaan pembelajaran pertemuan I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- i. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan. Ketika menemui

---

<sup>1</sup>Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian...*, hlm. 30.



kesulitan, siswa terlihat kurang percaya diri bertanya kepada teman kelompoknya. Berdasarkan hal tersebut, pembentukan kelompok siswa perlu diubah atau berbeda dengan pertemuan pada siklus I.

- ii. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda ketika bermain peran.
- iii. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Siswa merasa malu bertanya kepada guru.
- iv. Penggunaan waktu oleh siswa dalam mengerjakan LAS terlalu lama, sehingga waktu untuk membahas kurang.
- v. Masih ada beberapa siswa yang curang dalam mengerjakan tes.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada Siklus I pertemuan I, guru dan peneliti membuat perencanaan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada Siklus I pertemuan II yang meliputi:

- i. Pada pertemuan kedua akan diberikan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) sebagai kegiatan tambahan.
- ii. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan soal test.

Berdasarkan refleksi siklus I pertemuan I, peneliti bersama guru melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus I pertemuan II.

## **b) Pertemuan 2**

### **1) Perencanaan II**

Peneliti bersama guru menyusun rencana perbaikan pembelajaran II (RPP) tentang materi jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat. Selain menyusun RPP, peneliti bersama guru juga membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang berisi pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat. LKS tersebut akan disajikan dalam media berupa amplop berwarna dengan tujuan agar siswa lebih tertarik kemudian termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti bersama guru juga menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti bersama guru juga menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*, seperti gunting, meja, buah, dan lain-lain sesuai skenario yang disediakan guru untuk siswa. Peneliti bersama guru juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal pilihan ganda. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

## 2) Tindakan II

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan media. Adapun deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I pertemuan II sebagai berikut:

Waktu : Selasa, 31 Agustus 2021

Tempat : Kelas VA MI Model Panyabungan

Jumlah Siswa : 14 orang

Alokasi Waktu : 1 Hari

Kegiatan pada pertemuan II juga meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya guru mengajak siswa berdoa dan setelah itu mengecek kehadiran siswa. Guru juga memberikan apersepsi kepada siswa untuk mengingatkan siswa akan materi yang dipelajari, yaitu tentang kegiatan ekonomi di Indonesia. Apersepsi yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan "Coba sebutkan beberapa pekerjaan yang kalian sukai!", lalu siswa menjawab satu persatu antara lain "Tukang becak bu!", "Tukang cukur, Bu", "Dokter, guru bu" dan beberapa siswa menjawab

secara bersamaan dan ada yang hanya ikut-ikutan temannya, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru membenarkan jawaban siswa dengan melanjutkan pada materi jenis-jenis perekonomian pada masyarakat yang ada di Indonesia. Saat guru memberikan penjelasan, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan. Jadi guru memberikan pancingan dengan menanyakan "Apakah kalian suka bermain drama seperti hari kemarin?", kemudian siswa banyak yang menjawab "Suka bu!". Kemudian guru meminta anak untuk duduk berkelompok. Siswa bekerja secara kelompok dan mendiskusikan soal yang telah diberikan guru.

Guru mengingatkan kepada siswa bahwa dalam bekerja kelompok, mereka harus mengemukakan pendapatnya untuk memecahkan masalah, mau mendengarkan pendapat teman-teman sekelompok, tidak berkata kasar serta siswa diperbolehkan bertanya kepada teman sekelompok jika mengalami kesulitan, bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan selalu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompok. Tetapi, pada kenyataannya ada kelompok yang setiap anggota mengerjakan LKS sendiri-sendiri kemudian dicocokkan, ada yang membagi tugas dalam mengerjakan.

Pada saat kegiatan diskusi, guru memberikan petunjuk kepada siswa yang bertanya dengan memberikan arahan agar siswa dapat memahami materi atau soal yang diberikan, namun tidak langsung memberikan jawabannya. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan

soal, selanjutnya guru membimbing siswa mendiskusikan soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa akan materi yang dipelajari melalui kegiatan bermain peran.

Setelah selesai mengerjakan LKS guru dibantu peneliti membagikan amplop warna berisi peran-peran yang harus diperankan oleh masing-masing kelompok. Kegiatan yang diperankan oleh siswa adalah profesi dokter, tukang potong rambut, tukang becak, pedagang grosir, produsen jamu, pembeli, dan pedagang eceran.

Awalnya siswa banyak yang kurang mengerti tentang tugas yang diberikan, kemudian guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam melakukan kegiatan *role playing*. Baru setelah itu mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut. Secara acak satu per satu kelompok maju bermain peran, sedangkan kelompok lain mengamati dari tempat duduk. Dari suasana yang tergambar dalam kegiatan bermain peran, terlihat bahwa ketertarikan dan motivasi mengikuti pembelajaran mulai terlihat dari para siswa. Akan tetapi karena baru pertama kali mereka mengadakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, siswa terlihat malu untuk memerankan dramatisasinya. Oleh karena itu guru juga memotivasi siswa untuk percaya diri karena pada metode *role playing* tidak di tekankan pada kemampuan siswa untuk memainkan peran.

Kelompok pertama memainkan peran sebagai pasien dan dokter. Berikut kutipan percakapan siswa ketika berperan sebagai dokter dan pasien:

Siswa 1 : "Permisi Bu dokter."

Siswa 2 : "Iya, Pak. Ada yang bisa saya bantu?"

Siswa 1 : "bu dokter, saya demam sudah 3 hari. Kepala saya pusing"

Siswa 2 : "baik Pak, saya periksa dulu?. Panasnya sudah berapa hari Pak?"

Siswa 1 : "dua hari Bu dokter"

Siswa 2 : "ya Pak, saya suntik ya Pak, agar demamnya cepat turun."

Siswa 1 : "Ya Bu dokter".

Dialog tersebut menggambarkan kegiatan ekonomi dalam bidang jasa. Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.5  
Foto Siswa Sedang Bermain Peran Sebagai Dokter dan Pasien

Setelah kelompok pertama dan kedua maju, kelompok lain bertepuk tangan lalu dilanjutkan dengan masing-masing kelompok lain secara bergantian maju persatu. Setelah semua kelompok maju, guru memberikan penjelasan dan berdiskusi tentang fokus materi bahwa

pekerjaan-pekerjaan yang sudah diperankan siswa dapat di masukkan dalam jenis-jenis kegiatan perekonomian, seperti tukang cukur dapat dimasukan dalam jenis kegiatan perekonomian jasa, petani dimasukan dalam jenis perekonomian pertanian dan lain-lain.

Setelah itu, guru membagikan lembar soal kepada siswa. Soal diberikan kepada siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal secara individu. Guru dibantu peneliti berkeliling kelas untuk mengamati siswa agar tidak curang lagi dalam mengerjakan soal. Para siswa terlihat bersemangat dalam menyelesaikan soal evaluasi setelah mempelajari materi dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal, lalu hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dicocokkan. Guru juga membahas soal tersebut agar siswa mengetahui kesalahannya dan dapat memperbaiki kesalahannya. Setelah pembahasan selesai guru mengingatkan siswa agar belajar IPS di rumah. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam.

Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Daftar nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6  
Hasil Tes Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan II

| No. | Nama Siswa | Nilai | Keterangan   |
|-----|------------|-------|--------------|
| 1   | A1         | 60    | Belum Tuntas |
| 2   | A2         | 75    | Tuntas       |
| 3   | A3         | 80    | Tuntas       |
| 4   | A4         | 65    | Belum Tuntas |
| 5   | A5         | 75    | Tuntas       |
| 6   | A6         | 60    | Belum Tuntas |
| 7   | A7         | 80    | Tuntas       |

|                     |     |         |              |
|---------------------|-----|---------|--------------|
| 8                   | A8  | 65      | Belum Tuntas |
| 9                   | A9  | 65      | Belum Tuntas |
| 10                  | A10 | 80      | Tuntas       |
| 11                  | A11 | 85      | Tuntas       |
| 12                  | A12 | 90      | Tuntas       |
| 13                  | A13 | 65      | Belum Tuntas |
| 14                  | A14 | 90      | Tuntas       |
| Jumlah Nilai Total  |     | 1.035   |              |
| Jumlah Siswa Tuntas |     | 8 Siswa |              |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dihitung nilai rata-rata sebagai berikut :

$$M = \frac{1.035}{14} = 73,92$$

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{8}{14} \times 100\%$$

$$P = 57,14\%$$

Sehingga dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 73,92 dan peningkatan hasil belajar secara klasikal menjadi 57,14%. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 14 siswa, ada 6 siswa atau 42,86% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KBM. Nilai siswa pada pertemuan II tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa.



### 3) Observasi II

#### b) Observasi Aktivitas Siswa

Pada pertemuan dua kebanyakan siswa mulai percaya diri dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam penggunaan metode *role playing*. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7  
Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

| Kriteria | Aspek yang diamati                        |   |  |                          |                           |
|----------|---|---|--|--------------------------|---------------------------|
|          | Perhatian siswa ketika menerima pelajaran | Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan | Mengetahui permasalahan yang diberikan | Keaktifan dalam kelompok | Kejujuran mengerjakan tes |
| Baik     | 4 siswa                                   | 3 siswa   | 5 siswa                                | 7 siswa                  | 9 siswa                   |
| Cukup    | 6 siswa                                   | 5 siswa   | 6 siswa                                | 5 siswa                  | 3 siswa                   |
| Kurang   | 4 siswa                                   | 6 siswa   | 3 siswa                                | 2 siswa                  | 2 siswa                   |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (9 siswa) pada kategori baik. Pada

aspek kejujuran terlihat 2 siswa curang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelum di adakan tindakan. Data hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

c) Observasi Guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan guru tetap membuka pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Penyajian materi dilaksanakan sesuai RPP, yaitu menggunakan metode *role playing*. Pada pertemuan II penggunaan Bahasa daerah cenderung berkurang. Penggunaan waktu pada setiap pertemuan lebih efektif karena sudah sesuai dengan RPP. Selama proses pembelajaran, guru juga lebih banyak berkeliling untuk mengecek kesulitan yang dialami siswa dan membantu memecahkan kesulitan yang dialami siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam pertemuan II guru lebih banyak memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab pertanyaan guru. Pada pertemuan II, siswa sudah berani menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk. Selain itu, pada pertemuan II siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dan perintah guru. Dalam setiap pertemuan guru juga melakukan kegiatan evaluasi dengan cara membagikan soal tes kepada

siswa dan secara lisan. Guru juga menutup pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam dan selalu memberikan motivasi kepada siswa.

Hasil observasi terhadap guru pada Siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup. Guru sudah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.

#### d) Observasi Penggunaan Metode *Role Playing*

Peneliti juga tetap melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat atau belum. Berikut hasil observasi penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas VA MI Model Panyabungan.

Tabel 4.8  
Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

| No | Aspek yang diamati                           | Indikator  | Pelaksanaan |       |
|----|--|--|-------------|-------|
|    |  |  | Ya          | Tidak |
| 1  | Penggunaan masalah kontekstual               | Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual.   | ✓           |       |
|    |  | Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran.  | ✓           |       |
|    |  | Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal.   | ✓           |       |
| 2  | Syarat penggunaan metode <i>role playing</i> | Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan.   | ✓           |       |
|    |  | Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.   | ✓           |       |
|    |  | Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan. |             | ✓     |

|   |   |  |   |  |
|---|---|--|---|--|
| 3 | Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan | Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan. | ✓ |  |
|   |   | Memilih pelaku.                                      | ✓ |  |
|   |   | Mempersiapkan penonton                               | ✓ |  |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* terlaksana lebih baik dari sebelumnya. Namun, masih ada satu aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

#### 4) Refleksi II

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan II berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi IPS. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan II, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- i. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda ketika bermain peran.
- ii. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Siswa merasa malu bertanya kepada guru.
- iii. Penggunaan waktu oleh siswa dalam mengerjakan LAS terlalu lama, sehingga waktu untuk membahas kurang.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada Siklus I pertemuan II, guru dan peneliti membuat perencanaan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada Siklus II yang meliputi:

- iii. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai tinggi dapat membantu siswa yang nilainya kurang dalam kegiatan diskusi.

- iv. Guru selalu memberikan contoh memperagakan sebuah peran serta pengertian kepada siswa supaya tidak malu ketika bermain peran.
- v. Naskah drama dalam kegiatan *role playing* dibuat oleh guru dengan peran yang berbeda.
- vi. Pada pertemuan kedua lebih mengefektifkan waktu pengerjaan LAS agar pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu jam pelajaran.

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti bersama guru melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II.

### **3. Siklus II**

#### **a. Pertemuan I**

##### 1) Perencanaan I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II Pertemuan I. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan perencanaan, peneliti bersama guru membuat RPP dengan materi pokok kegiatan perekonomian dalam masyarakat, yaitu kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti bersama guru juga menyusun instrumen yang lain, seperti lembar observasi, LKS, dan soal tes. Peneliti bersama guru juga mempersiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*. Peneliti bersama guru membagi siswa dalam kelompok dan menentukan peran yang akan diperankan masing-masing

kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai yang baik dapat membantu siswa yang nilainya rendah dalam kegiatan diskusi.

## 2) Tindakan I

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II pertemuan I sebagai berikut:

Waktu : Senin, 6 September 2021

Tempat : Kelas VA MI Model Panyabungan

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 1 hari

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa.

Setelah memberikan apersepsi, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II pertemuan II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam kegiatan diskusi.

Setelah kegiatan apersepsi selesai, guru meminta siswa bergabung dengan kelompoknya. Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai dengan LKS berisi materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kegiatan diskusi diawasi oleh guru dan peneliti. Hal ini dilakukan agar siswa yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya dapat bertanya kepada guru. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menjaga keefektifan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dan pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu. Guru selalu memberikan semangat serta memberikan contoh memperagakan salah satu peran supaya siswa tidak malu lagi ketika bermain peran.

Kemudian guru dibantu oleh peneliti membagikan lembar amplop yang berisi peran-peran yang harus dimainkan oleh siswa sesuai dengan metode *role playing*. Sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, tahap ini termasuk dalam tahap pemeranan kembali. Kegiatan siswa dalam bermain peran sudah terlihat lebih baik dibandingkan dengan peran siswa pada siklus I. Siswa sudah terlihat lebih percaya diri. Selain itu, siswa yang lain juga memperhatikan ketika ada kelompok lain yang sedang bermain



peran. Masing-masing kelompok ada yang memainkan peran sebagai konsumen, produsen, dan distributor.

Berikut ini merupakan salah satu dialog yang diperankan oleh siswa dalam kegiatan bermain peran sebagai produsen dan konsumen:

Siswa 1 :”Begini Bu, saya distributor dari grosir Global, ini alat tulis yang dipesan oleh Ibu.”

Siswa 3 : ”oh ya Bu, saya cek dulu ya?”

Siswa 1 ”iya, ini silahkan dicek”

Siswa 3 : ”sudah lengkap dan sesuai. Terima kasih ya Bu”

Siswa 1 :”iya Bu, sama-sama. Kalau begitu, silahkan tanda tangan di bukti penerimaan barang ya Bu”.

Siswa 3 : ”Ya, Bu. Terima kasih”.

Siswa 1 : ”Terima kasih kembali, Bu. Permisi”.

Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.6  
Foto Siswa Bermain Peran Sebagai sebagai Produsen dan Konsumen

Dialog tersebut menggambarkan jenis kegiatan ekonomi, yaitu distributor dan konsumen, dalam hal ini adalah pemilik toko Muslim sebuah toko alat tulis. Dialog lain yang diperankan oleh siswa adalah dialog antara pemilik toko tas dan konsumen. Berikut kutipan percakapan dalam bermain peran yang dilakukan siswa:

Siswa 1 : "Selamat siang Mbak, ada yang bisa saya bantu?"  
 Siswa 2 : "saya sedang butuh Tas Pak. Tas untuk sekolah anak saya.  
 Ada tidak mbak yang cocok?"  
 Siswa 1 : "oh, iya ada. Kalau untuk tas sekolah yang cocok tas jenis ini"  
 Siswa 2 : "boleh saya lihat dulu Pak"  
 Siswa 1 : "oh iya Mbak, silahkan".  
 Siswa 2 : " berapa harganya ini Pak?".  
 Siswa 1 : "Rp. 70.000,00 Mbak".  
 Siswa 2 : "Oke Pak, ini ya uangnya."  
 Siswa 1 : "Iya, Mbak. Terima kasih Pak."

Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.7  
 Foto Siswa Sedang Bermain Peran Sebagai Pemilik Toko Tas dan Konsumen

Setelah kelompok pertama maju, dilanjutkan dengan masing-masing kelompok lain secara bergantian maju persatu. Setelah semua kelompok maju, guru memberikan penjelasan bahwa pekerjaan-pekerjaan yang sudah diperankan siswa dapat di masukkan dalam kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi meliputi produksi, konsumsi, dan distribusi. Siswa sudah mampu membedakan pengertian masing-masing kegiatan ekonomi dan memberikan contoh dalam kegiatan ekonomi.

Selanjutnya siswa diberi soal oleh guru dan siswa diminta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara individu. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan tes. Berikut foto siswa mengerjakan tes evaluasi siklus II pertemuan I:



Gambar 4.8  
Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I

Siswa terlihat lebih bersemangat dan percaya diri dalam mengerjakan soal, hal ini tergambar dengan kondisi lebih baik dari pada saat tes evaluasi siklus I dimana terdapat beberapa siswa yang masih menyontek pekerjaan siswa lain. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, kemudian jawaban siswa dicocokkan sehingga siswa mengetahui hasil belajarnya.

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengambil kesimpulan dari kegiatan bermain peran. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, yaitu kegiatan ekonomi. Setelah menyimpulkan materi, guru mengingatkan siswa untuk selalu belajar dirumah dengan

baik. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan menutup pelajaran dengan salam.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada Siklus I dan II. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar siklus II pertemuan I, sudah tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru lebih memperketat pengawasan. Hasil tes hasil belajar belajar siswa cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat pada daftar nilai tes hasil belajar siklus II pertemuan I :

Tabel 4.9  
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan I

| No.                 | Nama Siswa | Nilai    | Keterangan   |
|---------------------|------------|----------|--------------|
| 1                   | A1         | 70       | Tuntas       |
| 2                   | A2         | 80       | Tuntas       |
| 3                   | A3         | 85       | Tuntas       |
| 4                   | A4         | 70       | Tuntas       |
| 5                   | A5         | 90       | Tuntas       |
| 6                   | A6         | 65       | Belum Tuntas |
| 7                   | A7         | 85       | Tuntas       |
| 8                   | A8         | 70       | Tuntas       |
| 9                   | A9         | 75       | Tuntas       |
| 10                  | A10        | 85       | Tuntas       |
| 11                  | A11        | 95       | Tuntas       |
| 12                  | A12        | 85       | Tuntas       |
| 13                  | A13        | 85       | Tuntas       |
| 14                  | A14        | 90       | Tuntas       |
| Jumlah Nilai Total  |            | 1130     |              |
| Jumlah Siswa Tuntas |            | 13 Siswa |              |

Berdasarkan tabel tersebut, maka dihitung nilai rata-rata sebagai berikut :

$$M = \frac{1130}{14} = 80,71$$

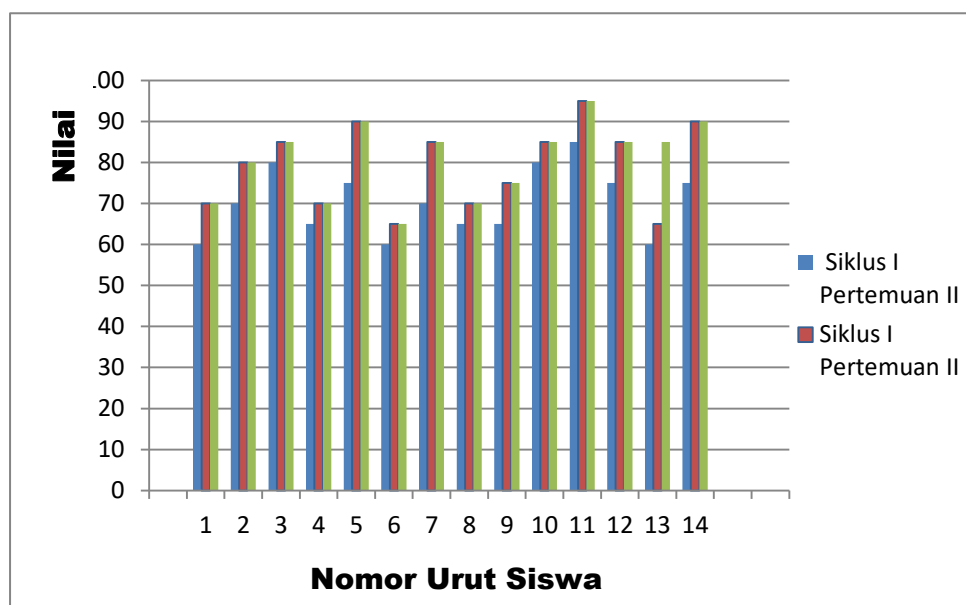
Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal sebagai berikut :

$$P = \frac{13}{14} \times 100\%$$

$$P = 92,86\%$$

Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 80,71. Sebagian besar siswa atau 92,86% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM.

Berikut disajikan grafik peningkatan nilai masing-masing siswa dari Siklus I ke Siklus II:



Gambar 4.9  
Grafik Peningkatan Nilai Siswa Siklus I-Siklus II

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tes hasil belajar Siklus II pertemuan I mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Akan tetapi pada siklus II masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM yaitu siswa dengan nama Imam setiawan, untuk itu guru memberikan remidi atau perbaikan kepada tersebut. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

### 3) Observasi I

Kegiatan observasi pada siklus II pertemuan I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

#### a) Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.10  
Hasil Observasi Siswa pada Siklus II Pertemuan I

| Kriteria | Aspek yang diamati                        |   |  |                          |                           |
|----------|---|---|--|--------------------------|---------------------------|
|          | Perhatian siswa ketika menerima pelajaran | Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan | Mengetahui permasalahan yang diberikan | Keaktifan dalam kelompok | Kejujuran mengerjakan tes |
| Baik     | 8 siswa                                   | 7 siswa   | 10 siswa                               | 10 siswa                 | 12 siswa                  |
| Cukup    | 4 siswa                                   | 4 siswa   | 3 siswa                                | 2 siswa                  | 2 siswa                   |
| Kurang   | 2 siswa                                   | 3 siswa   | 1 siswa                                | 2 siswa                  | 0 siswa                   |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima

pelajaran sebagian besar (8 siswa) pada kategori baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (12 siswa) pada kategori baik.

Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

#### b) Observasi Guru

Observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada siklus II juga dilakukan dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil observasi, guru selalu membuka pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Guru juga menyajikan materi pelajaran sesuai dengan RPP. Pada pertemuan I dan II guru sudah menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dalam menjelaskan materi pelajaran. Waktu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran juga sudah efektif sesuai dengan RPP.

Pada setiap pertemuan guru lebih banyak berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini menjadikan siswa lebih memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Sudah banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan guru tanpa harus ditunjuk. Guru juga selalu memberikan motivasi kepada siswa pada setiap pertemuan dengan memberikan penghargaan kepada siswa. Selain itu, pada setiap pertemuan guru memberikan soal-soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Guru selalu menutup pelajaran dengan salam dan berdoa bersama siswa.

c) Observasi Penggunaan Metode *Role Playing*

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas VA MI Model Panyabungan.

Tabel 4.11  
Hasil Observasi Pelaksanaan Metode Role Playing Siklus II

| No | Aspek yang diamati                    | Indikator  | Pelaksanaan |       |
|----|---------------------------------------|--|-------------|-------|
|    |                                       |  | Ya          | Tidak |
| 1  | Penggunaan masalah kontekstual        | Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual.                             | ✓           |       |
|    |                                       | Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran.                                | ✓           |       |
|    |                                       | Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal.                                 | ✓           |       |
| 2  | Syarat penggunaan metode role playing | Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan.                       | ✓           |       |
|    |                                       | Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi. | ✓           |       |



|   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|--|
|   |   | Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah 81ocial bukan sebagai permainan atau hiburan. | ✓ |  |
| 3 | Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan | Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan.  | ✓ |  |
|   |   | Memilih pelaku.   | ✓ |  |
|   |   | Mempersiapkan penonton  | ✓ |  |

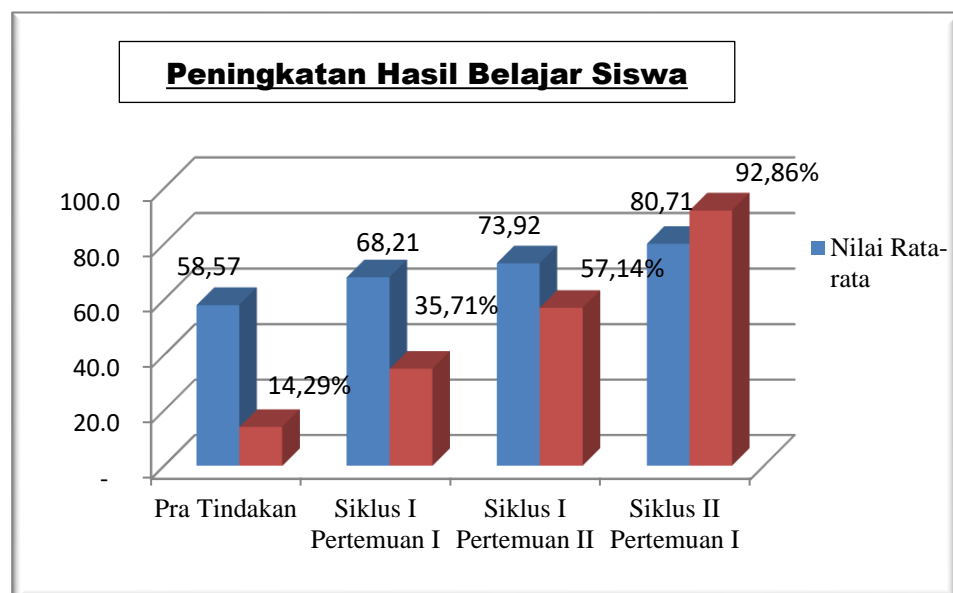
Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

#### 4) Refleksi I

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan I berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan guru serta menjalankan permainan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil tes Siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi jauh lebih baik dibanding siklus I. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan persentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Akan tetapi guru dan peneliti masih mendapati satu orang siswa yang belum mencapai

KBM. Setelah dilakukan konfirmasi oleh guru terhadap siswa tersebut, diketahui bahwa saat hari tes dilaksanakan kondisi siswa tersebut dalam keadaan sedang sakit. Untuk tindak lanjut guru memberikan soal perbaikan yang dikerjakan siswa pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan gambar grafik peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar pada Pratindakan, Siklus I pertemuan I, Siklus I pertemuan II, dan Siklus II pertemuan I:



Gambar 4.10  
Grafik Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 58,57, meningkat pada Siklus I pertemuan I menjadi 68,21, dan meningkat lagi pada Siklus I pertemuan II menjadi 73,92 dan terakhir meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,71. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa

nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 14,21%, meningkat pada Siklus I pertemuan I menjadi 35,71%, dan meningkat lagi pada siklus I pertemuan II menjadi 57,14% dan akhirnya meningkat lagi pada siklus II pertemuan I menjadi 92,86%. Selisih persentase ketuntasan hasil belajar antara siklus I dan siklus II yaitu sebesar 35,72%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah berhasil dicapai pada siklus II pertemuan I sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KBM yang telah ditentukan sebelum penelitian, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke Siklus II pertemuan II.

## **B. Pembahasan**

Hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPS siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya

tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 14,29% siswa belum mencapai KBM.

Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS. Pemilihan metode *role playing* disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.<sup>2</sup> Pada metode ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari.

Penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan IPS adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.<sup>3</sup> Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-

---

<sup>2</sup>Hamdani, *Strategi Belajar....*, hlm. 87.

<sup>3</sup>Etin Solihatin, *Cooperative Learning....*, hlm. 14.

masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 58,57, meningkat pada Siklus I menjadi 73,92, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,71. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 14,29%, meningkat pada Siklus I menjadi 57,14%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92,86%.

Aktivitas dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang

diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.<sup>4</sup>

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno bahwa metode *role playing* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.<sup>5</sup>

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Sifnah Rahmah Sumiskun tahun 2013 yang menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tambakrejo. Peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dan peningkatan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas. Selain itu, hasil penelitian ini

---

<sup>4</sup>Hamdani, *Strategi Belajar....*, hlm. 87.

<sup>5</sup>Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran....*, hlm.. 26.

juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Telo Supriyanto tahun 2015 yang menunjukkan bahwa penerapan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII-4 SMP PGRI 2 Ciputat.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VA MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara, memiliki keterbatasan-keterbatasan yang perlu diungkapkan, yaitu:

1. Pengelompokan siswa hanya didasarkan pada nilai hasil belajar, peneliti tidak memantau latar belakang atau karakter subjek penelitian lebih jauh.
2. Masih terdapat satu orang siswa yang belum mencapai KKM, dikarenakan sedang sakit, peneliti tidak memastikan kesehatan siswa sebelum melaksanakan tes evaluasi sehingga berdampak pada hasil tes siswa.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada sebagian siswa kelas VA MI Model Panyabungan yakni siswa shift ke-2 yang masuk pada setiap hari Kamis sampai Sabtu dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kegiatan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus mata pelajaran IPS kelas VA materi pokok “Kegiatan Ekonomi Indonesia” melalui metode *Role Playing* di MI Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara semester I tahun pelajaran 2020/2021 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan motivasi siswa mengikuti pembelajaran pada setiap siklusnya benar-benar membuat peneliti dan guru belajar banyak. Demi meningkatnya hasil belajar, guru meluangkan banyak waktu untuk bersabar memilih, mempelajari metode dan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dan setelah penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran pada pelajaran IPS materi pokok Kegiatan Ekonomi Indonesia melalui metode *role playing* ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan perekonomian masyarakat di MI Model Panyabungan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 58,57, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 73,92



dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 80,71. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 14,29%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 57,14%, dan meningkat lagi menjadi 92,86% pada akhir siklus II.

3. Metode *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan.

### 2. Bagi Guru

Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut.

### 3. Bagi Sekolah

Mengingat model pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & J.T. Prasetya. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka. 2015.
- Al Muchtar, Suwarma. *Epistemologi Pendidikan IPS*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri. 2001.
- Arikunto, Suhaesini, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada. 2009.
- \_\_\_\_\_. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Badudu J.S dan Sutan Mohammad Zain. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. 2010.
- Baroroh, Kironim. “Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing”. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 8 no. 2. 2011.
- Basrowi dan Suwandi. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia. 2008.
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- Djumingin, Sulastriningsih. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM. 2011.
- Fajar, Arnie. *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009.
- Fitriyani. “Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran IPS Kelas III SD N 01 Kotayasa Sumbang Banyumas”. Skripsi, Purwokerto: IAIN Purwokerto. 2017.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia. 2011.
- Hermawan, Rusmawan. dkk. *Metode Penilaian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS. 2007.

- Indrastuti & Penny Rahmawati. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas. 2008.
- Iskandar, Dadang. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media. 2011.
- \_\_\_\_\_. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media. 2015.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju. 2007.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS. 2010.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda. 2007.
- \_\_\_\_\_. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta. 2008.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005.
- Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. Malang: UIN-Maliki Press. 2010.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, dkk. ” Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya“. *Jurnal Pena Ilmiah*, Volume 1, No. 1. 2016.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2010.
- Solihatini, Etin. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persada Media. 2006.
- Somantri, Somantri. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2001.
- \_\_\_\_\_. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Persada Media. 2009.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2010.

- \_\_\_\_\_. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2011.
- Sudrajat, Akhmad. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2003.
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2007.
- Sumiskun, Sifna Rahmah. “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo”. *Jurnal PGSD*, Vol. 26, No. 1. 2013.
- Sunaeni, Heni. “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh dalam Memproklamasikan Kemerdekaan”. *Skripsi*, Bandung: UNPAS. 2016.
- Supriyadi. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009.
- Supriyanto, Telo. “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”. *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. 2015.
- Sutrisno, Hadi. *Statistik*. Yogyakarta: Andi Offset. 2004.
- Syah, Darwin. dkk. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2007.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Imperial Bhakti Utama. 2009.
- Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara. 2010.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008.

\_\_\_\_\_. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2011.

Wahab, Abdul Aziz. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta. 2008.

# LAMPIRAN

Lampiran 1

**TIME SCHEDULE PENELITIAN**

| <b>No</b> | <b>Uraian Kegiatan</b>   | <b>Jadwal</b>          |
|-----------|--|------------------------|
| 1         | Pengesahan Judul   | November 2020          |
| 2         | Observasi Kegiatan Pembelajaran IPS di kelas VA MI Model Panyabungan | April 2021             |
| 3         | Wawancara Guru dan Siswa kelas VA MI Model Panyabungan               | April 2021             |
| 4         | Penyusunan Proposal  | April-Juli 2021        |
| 5         | Bimbingan Proposal   | April-Juli 2021        |
| 6         | Seminar Proposal   | Agustus 2021           |
| 7         | Revisi Seminar Proposal  | Agustus 2021           |
| 8         | Pelaksanaan Penelitian   | Agustus-September 2021 |
| 9         | Penyusunan BAB IV-BAB V  | September              |
| 10        | Bimbingan Skripsi  | September-Oktober 2021 |
| 11        | Seminar Hasil  | November 2021          |
| 12        | Revisi Seminar Hasil   | November 2021          |
| 13        | Munaqosyah   | Desember 2021          |

Lampiran 2

**Hasil Observasi Pembelajaran IPS sebelum Tindakan**

| No | Aspek                 | Catatan  |
|----|-----------------------|--|
| 1  | Membuka Pelajaran     | Guru membuka pelajaran dengan salam, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi.                          |
| 2  | Penyajian Materi      | Materi disajikan dengan cara siswa disuruh membuka buku paket dan membaca.                               |
| 3  | Penggunaan Bahasa     | Lebih cenderung menggunakan bahasa daerah.   |
| 4  | Penggunaan Waktu      | Waktu yang digunakan kurang efektif karena banyak siswa yang justru berbicara sendiri dan tidak membaca. |
| 5  | Variasi Gerak         | Guru hanya sesekali berkeliling kelas dan kebanyakan berada di meja guru sendiri.                        |
| 6  | Cara Memotivasi Siswa | Dengan menggunakan penegasan kata-kata.  |
| 7  | Keadaan Siswa         | Telihat kurang termotivasi dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran                               |
| 8  | Penguasaan kelas      | Kurang, karena masih banyak siswa yang bercanda sendiri dengan teman sebangkunya.                        |
| 9  | Penggunaan metode     | Metode yang digunakan adalah metode ekspositori dengan ceramah dan diskusi                               |
| 10 | Penggunaan media      | Buku pegangan. Tidak ada media lain yang digunakan.  |
| 11 | Melakukan evaluasi    | Siswa disuruh mengerjakan soal di buku paket.  |
| 12 | Menutup pelajaran     | Guru menutup pelajaran dengan salam dan memberikan PR.   |

Guru Kelas



Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Panyabungan, April 2021

Observer



Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127



Lampiran 3

**Rekapitulasi Nilai IPS Siswa**  
**Kondisi Awal, Hasil Test Siklus I, Hasil Test Siklus II**

| No.                   | Nama Siswa            | Kondisi Awal | Siklus I | Siklus II |
|-----------------------|-----------------------|--------------|----------|-----------|
| 1                     | Alfin Apandi Lubis    | 55           | 60       | 70        |
| 2                     | Annisa Fadilah        | 65           | 75       | 80        |
| 3                     | Aisyah Azhari Siregar | 55           | 80       | 85        |
| 4                     | Adji Saputra          | 65           | 65       | 70        |
| 5                     | Azizah Safitri Lubis  | 60           | 75       | 90        |
| 6                     | Imam Setiawan         | 45           | 60       | 65        |
| 7                     | Muhammad Raja Syah    | 55           | 80       | 85        |
| 8                     | Muhammad Naufal       | 50           | 65       | 70        |
| 9                     | Lutfi Siregar         | 40           | 65       | 75        |
| 10                    | Lili Adekna Nasution  | 65           | 80       | 85        |
| 11                    | Riski Febriyan Syam   | 65           | 85       | 95        |
| 12                    | Rahma Adilah          | 70           | 90       | 85        |
| 13                    | Zahira Fitrah Lubis   | 55           | 65       | 85        |
| 14                    | Zulfahri Harahap      | 75           | 90       | 90        |
| Rata-rata Nilai       |                       | 58,57        | 73,92    | 80,71     |
| Persentase Ketuntasan |                       | 14,29%       | 57,14%   | 92,86%    |

Guru Kelas



Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Panyabungan, September 2021

Observer



Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127

Lampiran 4

**Hasil Wawancara Siswa sebelum Penelitian**

1. Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?
2. Apakah kalian suka pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah kalian menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan lainnya?
4. Apakah kalian suka menghafalkan materi yang ada dalam mata pelajaran IPS?
5. Apakah Guru kalian suka membantu kalian ketika belajar IPS?
6. Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar IPS?
7. Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar IPS?
8. Apakah Kalian suka dengan pelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kalian?

Hasil Jawaban : “Ya atau Tidak”

| No. Urut Siswa | P1     | P2     | P3     | P4     | P5     | P6     | P7     | P8     |
|----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1              | Tidak  | Tidak  | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     | Tidak  |
| 2              | Tidak  | Ya     | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Tidak  | Ya     |
| 3              | Ya     | Tidak  | Tidak  | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Tidak  |
| 4              | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     |
| 5              | Ya     | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Tidak  | Tidak  | Tidak  |
| 6              | Tidak  | Ya     | Ya     | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Tidak  |
| 7              | Tidak  | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     | Tidak  | Ya     |
| 8              | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     | Tidak  | Tidak  |
| 9              | Ya     | Tidak  | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Tidak  | Tidak  |
| 10             | Tidak  | Ya     | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Tidak  | Ya     |
| 11             | Tidak  | Tidak  | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     | Tidak  |
| 12             | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     | Ya     | Ya     | Tidak  | Ya     |
| 13             | Ya     | Tidak  | Tidak  | Ya     | Ya     | Ya     | Tidak  | Tidak  |
| 14             | Tidak  | Tidak  | Ya     | Tidak  | Ya     | Ya     | Tidak  | Ya     |
| Ya%            | 28,57% | 42,86% | 28,57% | 42,86% | 78,57% | 85,71% | 35,71% | 42,86% |
| Tidak %        | 71,43% | 57,14% | 71,43% | 57,14% | 21,43% | 14,29% | 64,29% | 57,14% |

Panyabungan, April 2021

Guru Kelas

Observer




Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Ammi Khoibah Nasution  
NIM. 1720500127

## Lampiran 5

## Hasil Wawancara Guru sebelum Penelitian

| No | Pertanyaan  | Ringkasan jawaban  |
|----|---|--|
| 1  | Bagaimana menurut Anda tentang Pembelajaran IPS?  | Pembelajaran IPS itu materinya sangat banyak ,tetapi waktu yang ada dalam seatu minggu sedikit |
| 2  | Bagaimana nilai pada mata pelajaran IPS?  | Nilainya rendah,cenderung kurang daripada mata pelajaran lainnya.                              |
| 3  | Bagaimana cara anda mengajarkan materi IPS?   | Karena waktu yang sedikit jadi hanya hafalan dan diskusi                                       |
| 4  | Kesulitan apa saja yang Anda hadapi dalam mengajarkan mata pelajaran IPS?                                   | Waktunya sedikit, materinya banyak . Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran           |
| 5  | Apakah siswa kelas 5 menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan lainnya?                                      | Tidak, Mereka lebih menyukai pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia                                |
| 6  | Usaha apa saja yang telah Anda lakukan untuk mengatasi kesulitan dalam mengajar IPS?                        | Saya berusaha memperbaiki pembelajaran dengan merangkul inti- intinya saja.                    |
| 7  | Bagaimana antusias siswa ketika pembelajaran IPS?   | Mereka terkesan bosan dan sering mengeluh  |
| 8  | Kira-kira bagaimana usaha Anda untuk membuat siswa berantusias atau bersemangat mengikuti pembelajaran IPS? | Dengan bercerita dan tebaktebakan untuk hafalan  |
| 9  | Apakah selama ini tujuan pelaksanaan pembelajaran IPS telah berhasil?                                       | Saya rasa cukup namun kurang berhasil  |
| 10 | Bagaimana kesan Anda selama mengajarkan IPS?  | Saya rasa membosankan dan harus kreatif  |
| 11 | Apakah Anda akan menggunakan metode atau cara yang sama untuk setiap pembelajaran IPS?                      | Tidak, terkadang ceramah dan diskusi   |
| 12 | Jika tidak, apa yang akan Anda rubah?   | Mungkin metodenya  |


Guru Kelas



Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Panyabungan, April 2021

Observer



Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127

Lampiran 6

**Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I**

| Sub Materi   | Ranah Kognitif | Indikator   | Nomor Butir Soal | Banyak |
|--|----------------|---|------------------|--------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> </ul> | Ingatan (C1)   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan pengertian toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak</li> </ul> | 2                | 30%    |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan pengertian produksi.</li> </ul>  | 4                |        |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan pengertian produsen</li> </ul>   | 5                |        |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan badan usaha yang berdasarkan asas kekeluargaan</li> </ul>                            | 7                |        |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyebutkan Lambang koperasi yang berarti persahabatan erat</li> </ul>                           | 10               |        |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghafal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat</li> </ul>                             | 16               |        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> </ul>   | Pemahaman (C2) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencontohkan jenis usaha bidang jasa</li> </ul>  | 1                | 30%    |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membedakan usaha yang dikelola mandiri/perseorangan</li> </ul>                                   | 6                |        |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dapat memahami badan usaha yayasan</li> </ul>  | 8                |        |
|  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkategorikan badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi</li> </ul>  | 9                |        |

|   |                |  |                      |             |
|---|----------------|--|----------------------|-------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> </ul>  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkategorikan badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang komunikasi</li> <li>• Mencontohkan badan usaha bidang jasa</li> </ul>   | 14                   |             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> </ul>        | Penerapan (C3) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung bila harga jual lebih besar daripada harga beli, pedagang memperoleh untung</li> <li>• Menghitung jika harga jual lebih kecil daripada harga beli, pedagang memperoleh rugi</li> <li>• Melatih cara menghargai usaha teman yang menjual makanan</li> <li>• Meramalkan pekerjaan Pak Banu adalah bidang jasa</li> </ul>                       | 12<br>13<br>19<br>20 | 20%         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> </ul> | Analisis (C4)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaitkan papan nama PT sejahtera abadi sebagai bentuk usaha kelompok</li> <li>• Menyimpulkan bahwa orang yang membeli makanan dipasar adalah seorang konsumen</li> <li>• Menganalisis kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen</li> <li>• Menyimpulkan kalimat dari pengertian perusahaan umum.</li> </ul> | 3<br>15<br>17<br>18  | 20%         |
| <b>Jumlah</b>   |                |  | <b>20 Soal</b>       | <b>100%</b> |

Lampiran 7

**SOAL EVALUASI SIKLUS I**

1. Pelayanan seorang dokter kepada pasien termasuk jenis usaha...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Dadang
  - d. Jasa
2. Toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak, disebut...
  - a. Pedagang Eceran
  - b. Pedagang Kaki Lima
  - c. Pedagang Grosir
  - d. Pedagang Menengah
3. Pada sebuah papan nama perusahaan tertulis "PT Sejahtera Abadi". Hal itu menunjukkan bentuk usaha...
  - a. Perseorangan
  - b. Kelompok
  - c. Pemerintah
  - d. Dagang
4. Kegiatan usaha yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa, disebut...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Dagang
  - d. Jasa
5. Orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi disebut...
  - a. Konsumen
  - b. Distributor
  - c. Direktur
  - d. Prosedur
6. Seorang pemilik usaha mengelola langsung usahanya sendiri dengan tanpa melibatkan pemodal lainnya termasuk usaha...
  - a. Perseorangan
  - b. Kelompok
  - c. Pemerintah
  - d. Dagang
7. Koperasi merupakan badan usaha yang sesuai di Indonesia berdasarkan asas...
  - a. Pancasila
  - b. Kekeluargaan
  - c. Kebersamaan
  - d. Keadilan
8. Badan usaha yang sebenarnya tidak mencari keuntungan adalah....
  - a. Firma
  - b. Perseroan
  - c. CV
  - d. Yayasan
9. Badan usaha milik negara (BUMN) bergerak di bidang transportasi adalah...
  - a. PT Kereta api
  - b. PT Telkom
  - c. PT PLN
  - d. PT Pos Indonesia
10. Lambang koperasi yang berarti persahabatan erat adalah...
  - a. Padi dan Kapas
  - b. Perisai
  - c. Rantai
  - d. Timbangan
11. Tukang bangunan, montir termasuk usaha jasa...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Dagang
  - d. Jasa
12. Apabila harga jual lebih besar daripada harga beli, pedagang memperoleh...
  - a. Saham
  - b. Rugi

- b. Untung  
d. Tabungan
13. Apabila harga jual lebih kecil daripada harga beli, pedagang memperoleh...  
a. Saham  
c. Rugi  
b. Untung  
d. Tabungan
14. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) bergerak di bidang komunikasi adalah...  
a. PT Kereta api  
c. PT PLN  
b. PT Telkom  
d. PT Pos Indonesia
15. Jika kita dipasar melihat orang yang membeli makanan, maka pembeli itu disebut...  
a. Konsumen  
c. Distributor  
b. Produsen  
d. Mandor
16. Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu...  
a. Konsumsi, Produksi, Jasa  
c. Jasa, Dagang, Produksi  
b. Dagang, Jasa, Distribusi  
d. Produksi, Distribusi, Jasa
17. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen, adalah pengetian dari...  
a. Produksi  
c. Dagang  
b. Konsumsi  
d. Jasa
18. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidangbidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan...  
a. Perusahaan Umum  
c. Firma  
b. Perusahaan Daerah  
d. Persero
19. Jika pada waktu istirahat kita merasa lapar, kemudian ada teman yang menjual makanan ringan untuk menambah uang saku sebaiknya kita...  
a. Mengacuhkan  
c. Membeli atau membantu menjual  
b. Tidak usah membeli  
d. Menertawakan
20. Pak Banu adalah seorang Dokter Giri, jadi usaha Pak Banu termasuk pada kegiatan ekonomi...  
a. Produksi  
c. Dagang  
b. Konsumsi  
d. Jasa

Lampiran 8

**Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II**

| Sub Materi  | Ranah Kognitif | Indikator  | Nomor Butir Soal | Banyak |
|---|----------------|--|------------------|--------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> </ul> | Ingatan (C1)   | • Menyebutkan contoh kegiatan produksi                           | 2                | 30%    |
|   |                | • Menyebutkan pengertian pedagang grosir                         | 5                |        |
|   |                | • Menghafal kata lain/sinonim dari koperasi simpan pinjam        | 13               |        |
|   |                | • Menyebutkan contoh kegiatan konsumsi                           | 10               |        |
|   |                | • Menyebutkan makna dari lambang atau symbol koperasi            | 20               |        |
|   |                | • Menghafal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat      | 14               |        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> <li>• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok</li> <li>• Kegiatan Ekonomi</li> </ul>  | Pemahaman (C2) | • Mencontohkan jenis kegiatan ekonomi distribusi                 | 1                | 30%    |
|   |                | • Membedakan usaha yang dikelola mandiri/perseorangan            | 3                |        |
|   |                | • Menyimpulkan jenis usaha/pekerjaan sebagai tukang cukur rambut | 4                |        |
|   |                | • Mencirikan badan usaha Yayasan                                 | 7                |        |
|   |                |  |                  |        |



|  |                |  |                      |             |
|--|----------------|--|----------------------|-------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> </ul>  |                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkategorikan badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi</li> <li>• Mencontohkan sikap seorang pengusaha</li> </ul>   | 8                    |             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> </ul> | Penerapan (C3) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan kegiatan usaha yang cocok untuk ditekuni di daerah dataran tinggi</li> <li>• Mengemukakan perilaku yang tidak menghargai kegiatan ekonomi</li> <li>• Mencontohkan BUMN dibidang kehutanan/pertanian</li> <li>• Meramalkan pekerjaan Pak Sartono sebagai distributor</li> </ul> | 6<br>16<br>15<br>19  | 20%         |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat</li> <li>• Kegiatan Ekonomi di Indonesia</li> </ul> | Analisis (C4)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyeleksi sikap mana yang harus dimiliki seorang pengusaha sukses</li> <li>• Mengkorelasikan kegiatan seorang pembeli dengan seorang konsumen</li> <li>• Menegaskan pengertian dari kegiatan produksi</li> <li>• Menyimpulkan kalimat dari pengertian perusahaan umum.</li> </ul>        | 11<br>12<br>18<br>17 | 20%         |
| <b>Jumlah</b>  |                |  | <b>20 Soal</b>       | <b>100%</b> |

Lampiran 9

**SOAL EVALUASI SIKLUS II**

1. Kegiatan usaha yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa disebut...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Dagang
  - d. Jasa
2. Orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi disebut...
  - a. Konsumen
  - b. Distributor
  - c. Direktur
  - d. Produsen
3. Seorang pemilik usaha mengelola langsung usahanya sendiri dengan tanpa melibatkan pemodal lainnya termasuk usaha...
  - a. Perseorangan
  - b. Kelompok
  - c. Pemerintah
  - d. Dagang
4. Pelayanan seorang dokter kepada pasien termasuk jenis usaha...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Dagang
  - d. Jasa
5. Toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak, disebut...
  - a. Pedagang Eceran
  - b. Pedagang kaki lima
  - c. Pedagang Grosir
  - d. Pedagang Menengah
6. Pada sebuah papan nama perusahaan tertulis "PT Sejahtera Abadi". Hal itu menunjukkan bentuk usaha....
  - a. Perseorangan
  - b. Kelompok
  - c. Pemerintah
  - d. Dagang
7. Badan usaha yang sebenarnya tidak mencari keuntungan adalah....
  - a. Firma
  - b. Perseroan
  - c. CV
  - d. Yayasan
8. Badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi adalah....
  - a. PT Kereta api
  - b. PT Telkom
  - c. PT PLN
  - d. PT Pos Indonesia
9. Sikap yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha adalah, kecuali....
  - a. Pekerja Keras
  - b. Malas
  - c. Tidak mudah putus asa
  - d. Jujur
10. Setiap hari Timo minum susu. kegiatan Timo termasuk...
  - a. Produksi
  - b. Konsumsi
  - c. Dagang
  - d. Jasa
11. Sikap yang harus kita miliki agar kita menjadi seorang yang berhasil dalam melaksanakan kegiatan ekonomi adalah...
  - a. Jujur
  - b. Mencemooh karya orang lain
  - c. Malas-malasan
  - d. Acuh tak acuh

12. Galih sedang makan bakso yang dia beli dari penjual bakso, kegiatan ekonomi yang dilakukan galih adalah...
- |               |             |
|---------------|-------------|
| a. Distribusi | c. Konsumsi |
| b. Produksi   | d. Dagang   |
13. Koperasi yang kegiatannya menyimpan dan meminjamkan uang disebut...
- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| a. Koperasi Sekolah | c. Koperasi Simpan Pinjam |
| b. KUD              | d. Koperasi Daerah        |
14. Secara umum, kegiatan perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis...
- |                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| a. Konsumsi, Produksi, Jasa | c. Jasa, Dagang     |
| b. Dagang, Jasa, Distribusi | d. PT Pos Indonesia |
15. Jika kita dipasar melihat orang yang membeli makanan, pembeli disebut...
- |             |                |
|-------------|----------------|
| a. Konsumen | c. Distributor |
| b. Produsen | d. Mandor      |
16. Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu...
- |                             |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|
| a. Konsumsi, Produksi, Jasa | c. Jasa, Dagang, Produksi     |
| b. Dagang, Jasa, Distribusi | d. Produksi, Distribusi, Jasa |
17. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen, adalah pengetian dari...
- |             |           |
|-------------|-----------|
| a. Produksi | c. Dagang |
| b. Konsumsi | d. Jasa   |
18. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidangbidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan...
- |                      |            |
|----------------------|------------|
| a. Perusahaan Umum   | c. Firma   |
| b. Perusahaan Daerah | d. Persero |
19. Jika pada waktu istirahat kita merasa lapar, kemudian ada teman yang menjual makanan ringan untuk menambah uang saku sebaiknya kita...
- |                       |                                  |
|-----------------------|----------------------------------|
| a. Mengacuhkan        | c. Membeli atau membantu menjual |
| b. Tidak usah membeli | d. Menertawakan                  |
20. Pak Banu adalah seorang Dokter Gigi, jadi usaha Pak Banu termasuk pada kegiatan ekonomi...
- |             |           |
|-------------|-----------|
| a. Produksi | c. Dagang |
| b. Konsumsi | d. Jasa   |


### RPP TEMATIK SIKLUS I PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : MI Model Panyabungan  
Kelas / Semester : VA / 1  
Tema : 2 (Udara Bersih Bagi Kesehatan)  
Fokus Materi : IPS  
Hari / Tanggal : Senin/30 Agustus 2021  
Alokasi Waktu : 1 Hari


- I. Standar Kompetensi  
Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.
- II. Kompetensi Dasar  
Mengetahui Jenis-jenis usaha dan kegiatan Ekonomi di Indonesia
- III. Langkah-langkah Pembelajaran
  - 1 Pertemuan Pertama
    - A. Kegiatan Awal
      - a. Salam pembuka
      - b. Berdoa kemudian Presensi
      - c. Apersepsi : Guru bertanya kepada para siswa : "Akhir-akhir ini banyak sekali terjadi pembajakan kaset di Indonesia, bagaimana pendapat kalian mengenai hal ini?"
    - A. Kegiatan Inti
      - a. Guru menjelaskan garis besar materi jenis kegiatan ekonomi (eksplorasi)
      - b. Guru membagi siswa menjadi beberapa heterogen berdasarkan nilai test evaluasi siklus I
      - c. Guru membagikan Lembar Aktivitas Siswa pada setiap kelompok untuk dikerjakan (elaborasi)
    - B. Kegiatan Akhir
      - a. Membahas LAS kelompok bersama-sama siswa dan guru (konfirmasi)
      - b. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan refleksi pembelajaran siklus I sekaligus persiapan role playing pada pertemuan selanjutnya. Doa dan salam.
- IV. Metode Pembelajaran
  1. *Role Playing*, diskusi
- V. Alat, Bahan dan Sumber Belajar
  2. Alat : Amplop warna, teks scenario
  3. Sumber belajar : Buku tematik kelas 5 tema 2
- VI. Kriteria Penilaian
  1. Jenis : Tertulis
  2. Bentuk : Pilihan Ganda

Panyabungan, April 2021

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Kolaborator

  
Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127

Lampiran 11

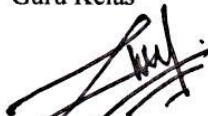
**RPP TEMATIK SIKLUS I PERTEMUAN II**

Satuan Pendidikan : MI Model Panyabungan  
Kelas / Semester : VA / 1  
Tema : 2 (Udara Bersih Bagi Kesehatan)  
Fokus Materi : IPS  
Hari / Tanggal : Rabu/1 September 2021  
Alokasi Waktu : 1 Hari


- I. Standar Kompetensi  
Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.
- II. Kompetensi Dasar  
Mengetahui Jenis-jenis usaha dan kegiatan Ekonomi di Indonesia
- III. Langkah-langkah Pembelajaran
  1. Pertemuan Pertama
    - A. Kegiatan Awal
      - a. Salam pembuka
      - b. Berdoa kemudian Presensi
      - c. Apersepsi : Guru bertanya kepada para siswa : "Akhir-akhir ini banyak sekali terjadi pembajakan kaset di Indonesia, bagaimana pendapat kalian mengenai hal ini?"
    - A. Kegiatan Inti
      - a. Guru menjelaskan garis besar materi jenis kegiatan ekonomi (eksplorasi)
      - b. Guru membagi siswa menjadi beberapa heterogen berdasarkan nilai test evaluasi siklus I
      - c. Guru membagikan Lembar Aktivitas Siswa pada setiap kelompok untuk dikerjakan (elaborasi)
    - B. Kegiatan Akhir
      - a. Membahas LAS kelompok bersama-sama siswa dan guru (konfirmasi)
      - b. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan refleksi pembelajaran siklus I sekaligus persiapan role playing pada pertemuan selanjutnya. Doa dan salam.
- IV. Metode Pembelajaran
  1. *Role Playing*, Diskusi
- V. Alat, Bahan dan Sumber Belajar
  1. Alat : Amplop warna, teks scenario
  2. Sumber belajar : Buku tematik kelas 5 tema 2
- VI. Kriteria Penilaian
  1. Jenis : Tertulis
  2. Bentuk : Pilihan Ganda

Panyabungan, April 2021

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Kolaborator


  
Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127

**RPP TEMATIK SIKLUS II PERTEMUAN I**

Satuan Pendidikan : MI Model Panyabungan  
Kelas / Semester : VA / 1  
Tema : 2 (Udara Bersih Bagi Kesehatan)  
Fokus Materi : IPS  
Hari / Tanggal : Senin/6 September 2021  
Alokasi Waktu : 1 Hari

- I. Standar Kompetensi  
Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.
- II. Kompetensi Dasar  
Mengetahui Jenis-jenis usaha dan kegiatan Ekonomi di Indonesia
- III. Langkah-langkah Pembelajaran
  1. Pertemuan Pertama
    - A. Kegiatan Awal
      - a. Salam pembuka doa dan presensi
      - b. Apersepsi : "Siapa yang tahu, apa kegiatan seorang tukang Pos setiap harinya? Siap berperan menjadi distributor?"
    - B. Kegiatan Inti
      - a. Guru mengkaitkan penjelasan permainan drama dengan materi (eksplorasi)
      - b. Guru dibantu kolaborator mempersiapkan ruang kelas untuk mengkondisikan suasana belajar
      - c. Guru memberi pengarahan sebelum bermain peran
      - d. Setelah semua siap, masing-masing kelompok memainkan peran sesuai dengan yang telah ditentukan dan dipelajari di rumah
      - e. Siswa bermain drama dengan bergantian secara berkelompok (elaborasi)
      - f. Setelah melakukan kegiatan role playing, masing-masing kelompok diberi pertanyaan oleh guru.
    - C. Kegiatan Akhir
      - a. Guru dan siswa merefleksikan dengan bertanya jawab mengenai materi yang diperankan (konfirmasi)
      - b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang selesai dipelajari. Doa dan salam.
- IV. Metode Pembelajaran
  1. *Role Playing*, Diskusi
- V. Alat, Bahan dan Sumber Belajar
  1. Alat : Amplop warna, teks scenario
  2. Sumber belajar : Buku tematik kelas 5 tema 2
- VI. Kriteria Penilaian
  1. Jenis : Tertulis
  2. Bentuk : Pilihan Ganda

Mengetahui,  
Guru Kelas

  
Siti Zubaidah, S.Pd.I  
NIP.198110152005012004

Panyabungan, April 2021

Kolaborator

  
Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127

Lampiran 13

**Lembar Observasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran IPS**

Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

| Kriteria | Aspek yang diamati                        |   |  |                          |                           |
|----------|---|---|--|--------------------------|---------------------------|
|          | Perhatian siswa ketika menerima pelajaran | Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan | Mengetahui permasalahan yang diberikan | Keaktifan dalam kelompok | Kejujuran mengerjakan tes |
| Baik     | 4 siswa                                   | 3 siswa   | 5 siswa                                | 7 siswa                  | 9 siswa                   |
| Cukup    | 6 siswa                                   | 5 siswa   | 6 siswa                                | 5 siswa                  | 3 siswa                   |
| Kurang   | 4 siswa                                   | 6 siswa   | 3 siswa                                | 2 siswa                  | 2 siswa                   |

Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

| Kriteria | Aspek yang diamati                        |   |  |                          |                           |
|----------|---|---|--|--------------------------|---------------------------|
|          | Perhatian siswa ketika menerima pelajaran | Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan | Mengetahui permasalahan yang diberikan | Keaktifan dalam kelompok | Kejujuran mengerjakan tes |
| Baik     | 8 siswa                                   | 7 siswa   | 10 siswa                               | 10 siswa                 | 12 siswa                  |
| Cukup    | 4 siswa                                   | 4 siswa   | 3 siswa                                | 2 siswa                  | 2 siswa                   |
| Kurang   | 2 siswa                                   | 3 siswa   | 1 siswa                                | 2 siswa                  | 0 siswa                   |

Panyabungan, September 2021  
Observer



Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127

Lembar Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

| No | Aspek yang diamati                            | Indikator  | Pelaksanaan |       |           |       |
|----|---|--|-------------|-------|-----------|-------|
|    |   |  | Siklus I    |       | Siklus II |       |
|    |   |  | Ya          | Tidak | Ya        | Tidak |
| 1  | Penggunaan masalah kontekstual                | Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual.   | ✓           |       | ✓         |       |
|    |   | Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran.  | ✓           |       | ✓         |       |
|    |   | Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal.   | ✓           |       | ✓         |       |
| 2  | Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>  | Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan.   |             | ✓     | ✓         |       |
|    |   | Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.   | ✓           |       | ✓         |       |
|    |   | Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan. |             | ✓     | ✓         |       |
| 3  | Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan | Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan.   | ✓           |       | ✓         |       |
|    |   | Memilih pelaku.  | ✓           |       | ✓         |       |
|    |   | Mempersiapkan penonton   | ✓           |       | ✓         |       |

Panyabungan, September 2021  
Observer



Ammi Thoibah Nasution  
NIM. 1720500127



## Lampiran 15

### **Teks Skenario *Role Playing* Siklus 1**

1. **Tukang Becak (Kelompok Coklat)**  
Salah satu anggota kelompok menjadi tukang becak, dan salah satu anggota kelompok menjadi orang yang ingin kepasar dengan naik becak dari dekat rumahnya.
2. **Produsen Jamu (Kelompok Putih)**  
Salah satu anggota kelompok menjadi produsen madu, dan salah satu anggota lain membeli jamu untuk dikonsumsi sendiri.
3. **Dokter (Kelompok Merah)**  
Salah satu anggota kelompok bertugas Menjadi Dokter, Tugas Dokter adalah mengobati Pasien. Dan salah satu anggota kelompok menjadi pasien yang sedang sakit kemudian disuntik oleh dokter.
4. **Tukang Cukur (Kelompok Biru)**  
Salah satu anggota kelompok menjadi tukang cukur, dan salah satu anggota kelompok menjadi pelanggan yang ingin mencukur rambutnya dgn rapi.
5. **Penjual mainan (Kelompok Ungu)**  
Salah satu anggota kelompok menjadi pembeli dan seorang anggota menjadi penjual. Barang yang dibeli yaitu berupa mainan anak kecil.
6. **Distributor/ Pengantar barang (Kelompok Hijau)**  
Tugas distributor adalah menyalurkan barang dari produsen ke konsumen. Disini perannya distributor adalah mengambil buku pesanan dari produsen untuk disetor ke pelanggan yang sudah biasa membeli buku disitu.
7. **Pedagang buah dan sayur (Kelompok Pink)**  
Pedagang eceran menjual sabuah dan sayuran yang sebelumnya didapat atau dibeli langsung dari petani sebelum dijual dipasar sekarang ini.

### **Teks Skenario *Role Playing* Siklus II**

#### **Dialog Antara Distributor Dan Toko Muslan (A1, A7, A9, A10)**

Pada suatu hari, seorang distributor mengantar alat tulis pesanan dari toko Muslan. Setelah tiba di Toko tersebut, distributor lalu masuk ke toko dan ingin menemui pemilik toko.

- Siswa 1 : “Selamat siang Bu. Saya distributor dari pusat grosir Global. Boleh saya bertemu dengan pemilik toko ini?”
- Siswa 2 : “Oh ya Bu. Silahkan tunggu sebentar,” Bu Lilis (Pemilik toko) sedang ke belakang. Tidak lama kemudian Bu Lilis masuk ke tokonya. Lalu menghampiri distributor.
- Siswa 3 : “Selamat siang Bu, ada yang bisa saya bantu?”
- Siswa 1 : “Begini Bu, saya distributor dari grosir Global, ini alat tulis yang dipesan oleh toko Ibu.”
- Siswa 3 : Oh ya Bu, saya cek dulu ya?”
- Siswa 1 : “Iya, ini silahkan dicek” Bu Lilis lalu mengecek barang yang diberikan oleh distributor tersebut.
- Siswa 3 : “Sudah lengkap dan sesuai. Bagus juga alat-alatnya. Terima kasih ya Bu. Sebentar saya panggilkan pekerja saya yang bagian gudang. Pak Irfan?”
- Siswa 4 : “Iya Bu, ada yang bisa saya bantu?”
- Siswa 3 : “Tolong bawa barang-barang ini ke gudang ya pak?”
- Siswa 4 : ”Baik Bu, siap dilaksanakan” Pak Irfan lalu mengangkat alat-alat tulis yang diserahkan distributor untuk dibawa ke gudang. Selanjutnya distributor berbincang-bincang dengan pemilik toko.
- Siswa 3 : ”terima kasih ya Bu sudah diantar tepat waktu.”
- Siswa 1 : ”Iya Bu, sama-sama. Kalau begitu, silahkan tanda tangan di bukti penerimaan barang ya Bu”.
- Siswa 3 : ”Ya, Bu. Terima kasih”.
- Siswa 1 : ”Terima kasih kembali, Bu. Permisi”.

Distributor itu lalu pergi meninggalkan toko dan melanjutkan mengirimkan barang ke toko-toko yang lain. Pemilik toko lalu duduk di dekat barang dagangannya untuk melayani pembeli yang datang ke tokonya.

#### **DIALOG ANTARA TOKO PAKAIAN DAN KONSUMEN (A6, A8, A13)**

Pada suatu hari, Bu Nisa pergi ke toko pakaian untuk membeli tas sekolah. Sesampainya di depan toko, Bu Nisa memarkirkan mobilnya lalu masuk ke toko bersama anaknya. Ketika masuk ke toko, Bu Nisa disambut oleh penjaga toko yang ramah

- Siswa 1 : "Selamat siang bu ada yang bisa saya bantu?"  
 Siswa 2 : "Saya sedang butuh Tas Pak. Tas untuk sekolah anak saya. Ada tidak Pak yang cocok?"  
 Siswa 1 : "Oh, iya ada. Kalau untuk tas sekolah yang cocok tas jenis ini"  
 Siswa 3 : "Boleh saya lihat dulu Pak"  
 Siswa 1 : "Oh iya Nak, silahkan".  
 Siswa 3 : "Jahitannya bagus ya Pak. Bahannya juga halus."  
 Siswa 1 : "Iya Nak, kami selalu mengutamakan kualitas dan kepuasan pelanggan."  
 Siswa 2 : " Berapa harganya ini Pak?".  
 Siswa 1 : "Rp. 70.000,00 Bu untuk setiap tas".  
 Siswa 2 : "Oke Pak, saya beli tas ini. Ini Pak uangnya."  
 Siswa 1 : "Iya, Bu. Terima kasih Bu."

Bu Nisa dan anaknya lalu keluar dari toko lalu menuju tempat parkir mengambil kendaraan dan pulang ke rumahnya.

#### DIALOG ANTARA PETANI KAPAS DAN DISTRIBUTOR (A2, A3, A5, A14)

Pada suatu hari, Pak Andi dan Pak Budi (seorang distributor) datang ke rumah Pak Irwan (Petani Kapas). Pak Andi ingin membeli hasil panen kapas untuk di jual kepada konsumen (ke toko-toko). Di rumah Pak Irwan, Pak Andi dan Pak Budi bertemu distributor lain yang bernama Bu Erfan. Berikut percakapan antara Pak Andi dan Pak Irwan:

- Siswa 1 : "Selamat Siang Pak Irwan, baru pulang dari sawah ya? "  
 Siswa 2 : "Iya Pak, alhamdulillah panen kapas melimpah. Bagaimana kapas yang bapak distribusikan? Lancar kan pak?"  
 Siswa 1 : "Alhamdulillah lancar juga pak. Ini kebetulan persediaan kapas saya sudah habis dan banyak toko langganan saya yang memesan pak. Jadi maksud saya kemari ingin membeli kapas hasil panen bapak."  
 Siswa 2 : "Oh ya pak, bapak butuh berapa ton?"  
 Siswa 3 : "Saya butuh 2 ton yang sudah bersih ya pak. Boleh saya melihat contoh hasil panen kapas yang sudah bersih?"  
 Siswa 1 : "Saya butuh 3 ton Pak."  
 Siswa 2 : "Oh ya Pak, mari Pak Andi dan Pak Budi silahkan saya antar". Pak Andi, Pak Budi dan Pak Irwan melihat kapas hasil panen yang sudah bersih.  
 Siswa 1 : "Oke pak, saya pikir kapas ini sudah sesuai. Kalau begitu, Nanti sore kapasnya di ambil oleh supir saya ya pak?"  
 Siswa 2 : "Iya pak, nanti saya siapkan. Terima kasih ya pak atas kerjasamanya" Tiba-tiba Bu Erfan muncul dan menyapa Pak Andi dan Pak Budi

- Siswa 4 : "Wah Pak Andi dan Pak Budi. Apa kabar pak? Bagaimana distribusinya? Lancar kan?"
- Siswa 3 : "Alhamdulillah lancar. Ibu Erfan sendiri bagaimana?"
- Siswa 4 : "Alhamdulillah pesanan semakin banyak"
- Siswa 1 : "Ini karena hasil panen Pak Irwan bagus pak, selalu berkualitas. Sehingga tidak mengecewakan."
- Siswa 2 : "Iya Pak. Alhamdulillah. Semoga kerjasama kita semakin lancar ya pak."
- Siswa 1 : "Semoga pak. Kalau begitu, saya kira sudah cukup saya permisi dulu."
- Siswa 2 : "Ya Pak. Terima kasih."
- Selanjutnya Pak Andi, Pak Budi, dan Bu Erfan meninggalkan rumah pak Irwan.

DIALOG ANTARA DISTRIBUTOR  
DAN PABRIK PEMINTALAN BENANG  
(A4, A11, A12)

Pada suatu hari, Pak Andi (seorang distributor) datang ke pabrik pemintalan benak. Pak Andi ingin menyalurkan kapas yang dibelinya dari petani kapas untuk dijual ke pabrik pemintalan benang. Setelah menemui Ibu Lina, selanjutnya Pak Andi menemui bagian gudang yang bernama Pak Handoko. Berikut percakapan antara Pak Andi (distributor), Ibu Lina (pemilik pabrik), dan Pak Handoko (Bagian Gudang).

- Siswa 1 : "Selamat siang Bu. Saya distributor kain mau mengantar kain pesanan dari perusahaan ini."
- Siswa 2 : "Oh ya pak, saya lihat dulu ya pak kainnya?"
- Siswa 1 : "Ya Bu, silahkan. "
- Siswa 2 : "Ya pak, ini sudah saya cek semua, dan sudah sesuai. Silahkan barang yang saya pesan ini diantar ke bagian gudang ya. Silahkan dengan Pak Handoko"
- Siswa 1 : "Ya. Siap dilaksanakan".

Selanjutnya Siswa 1 bersama Siswa 3 menuju ke bagian gudang untuk menyerahkan kain yang dipesan oleh konsumen (Pengusaha baju).

- Siswa 3 : "Silahkan di bawa masuk kainnya pak."
- Siswa 1 : "Iya pak. Sekarang silahkan tanda tangan di bukti pengiriman barang pak."
- Siswa 3 : "Ya Pak. Terima kasih pak."
- Siswa 1 : "Terima kasih kembali pak. Saya mohon pamit."
- Siswa 3 : "Ya pak."

Selanjutnya Siswa 1 pergi meninggalkan pabrik dan siswa 3 melanjutkan pekerjaannya di gudang.

Dokumentasi Hasil Tes Siswa

Nama : Zahira Fitrah Lubis  
 Kelas : V A  
 Hari : Rabu, 9 September 2021



Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan cara menuliskan salah satu jawaban yang paling benar!

1. ✓ Pelayanan seorang dokter kepada pasien termasuk jenis usaha...
 

|             |           |
|-------------|-----------|
| a. Produksi | c. Dadang |
| b. Konsumsi | ✗ Jasa    |
2. ✗ Toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak, disebut...
 

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| a. Pedagang Eceran    | c. Pedagang Grosir  |
| b. Pedagang Kaki Lima | ✗ Pedagang Menengah |
3. ✗ Pada sebuah papan nama perusahaan tertulis "PT Sejahtera Abadi". Hal itu menunjukkan bentuk usaha...
 

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| a. Perseorangan | c. Pemerintah |
| b. Kelompok     | ✗ Dagang      |
4. ✓ Kegiatan usaha yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa, disebut...
 

|             |           |
|-------------|-----------|
| ✗ Produksi  | c. Dagang |
| b. Konsumsi | d. Jasa   |
5. ✗ Orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi disebut...
 

|               |             |
|---------------|-------------|
| a. Konsumen   | c. Direktur |
| ✗ Distributor | d. Prosedur |
6. ✓ Seorang pemilik usaha mengelola langsung usahanya sendiri dengan tanpa melibatkan pemodal lainnya termasuk usaha...
 

|                |               |
|----------------|---------------|
| ✗ Perseorangan | c. Pemerintah |
| b. Kelompok    | d. Dagang     |
7. ✗ Koperasi merupakan badan usaha yang sesuai di Indonesia berdasarkan asas...
 

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| a. Pancasila    | c. Kebersamaan |
| b. Kekeluargaan | ✗ Keadilan     |
8. ✗ Badan usaha yang sebenarnya tidak mencari keuntungan adalah...
 

|              |            |
|--------------|------------|
| a. Firma     | c. CV      |
| b. Perseroan | d. Yayasan |
9. ✗ Badan usaha milik negara (BUMN) bergerak di bidang transportasi adalah...
 

|                 |                     |
|-----------------|---------------------|
| ✗ PT Kereta api | c. PT PLN           |
| b. PT Telkom    | d. PT Pos Indonesia |
10. ✗ Lambang koperasi yang berarti persahabatan erat adalah...
 

|                   |              |
|-------------------|--------------|
| a. Padi dan Kapas | c. Rantai    |
| ✗ Perisai         | d. Timbangan |
11. ✗ Tukang bangunan, montir termasuk usaha jasa...
 

|             |           |
|-------------|-----------|
| a. Produksi | c. Dagang |
|-------------|-----------|

- b. Konsumsi  Jasa
12. Apabila harga jual lebih besar daripada harga beli, pedagang memperoleh...  
a. Saham  Rugi  
 Untung  Tabungan
13. Apabila harga jual lebih kecil daripada harga beli, pedagang memperoleh...  
a. Saham  Rugi  
b. Untung  Tabungan
14. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) bergerak di bidang komunikasi adalah...  
a. PT Kereta api  PT PLN  
 PT Telkom  PT Pos Indonesia
15. Jika kita dipasar melihat orang yang membeli makanan, maka pembeli itu disebut...  
 Konsumen  Distributor  
b. Produsen  Mandor
16. Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu...  
a. Konsumsi, Produksi, Jasa  Jasa, Dagang, Produksi  
 Dagang, Jasa, Distribusi  Produksi, Distribusi, Jasa
17. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen, adalah pengetahuan dari...  
 Produksi  Dagang  
b. Konsumsi  Jasa
18. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidangbidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan...  
a. Perusahaan Umum  Firma  
b. Perusahaan Daerah  Persero
19. Jika pada waktu istirahat kita merasa lapar, kemudian ada teman yang menjual makanan ringan untuk menambah uang saku sebaiknya kita...  
a. Mengacuhkan  Membeli atau membantu menjual  
b. Tidak usah membeli  Menertawakan
20. Pak Banu adalah seorang Dokter Giri, jadi usaha Pak Banu termasuk pada kegiatan ekonomi...  
a. Produksi  Dagang  
b. Konsumsi  Jasa

Nama : Imam Setiawah  
Kelas : 5 A  
Hari : Rabu

60

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan cara menyilang salah satu jawaban yang paling benar!

1. Kegiatan usaha yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa disebut...  
a. Produksi  
b. Konsumsi  
c. Dagang  
d. ~~Jasa~~ ✓
2. Orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi disebut...  
a. Konsumen  
b. ~~Distributor~~ ✓  
c. ~~Direktur~~ ✓  
d. Produsen
3. Seorang pemilik usaha mengelola langsung usahanya sendiri dengan tanpa melibatkan pemodal lainnya termasuk usaha...  
a. ~~Perseorangan~~ ✓  
b. Kelompok  
c. Pemerintah  
d. Dagang
4. Pelayanan seorang dokter kepada pasien termasuk jenis usaha...  
a. Produksi  
b. Konsumsi  
c. Dagang  
d. ~~Jasa~~ ✓
5. Toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak, disebut...  
a. Pedagang Eceran  
b. Pedagang kaki lima  
c. ~~Pedagang Grosir~~ ✓  
d. Pedagang Menengah
6. Pada sebuah papan nama perusahaan tertulis "PT Sejahtera Abadi". Hal itu menunjukkan bentuk usaha....  
a. ~~Perseorangan~~ ✓  
b. Kelompok  
c. Pemerintah  
d. Dagang
7. Badan usaha yang sebenarnya tidak mencari keuntungan adalah....  
a. Firma  
b. Perseroan  
c. CV  
d. ~~Yayasan~~ ✓
8. Badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi adalah....  
a. ~~PT Kereta api~~ ✓  
b. PT Telkom  
c. PT PLN  
d. PT Pos Indonesia
9. Sikap yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha adalah, kecuali....  
a. ~~Pekerja Keras~~ ✓  
b. Malas  
c. Tidak mudah putus asa  
d. Jujur
10. Setiap hari Timo minum susu. kegiatan Timo termasuk...  
a. Produksi  
b. ~~Konsumsi~~ ✓  
c. Dagang  
d. Jasa
11. Sikap yang harus kita miliki agar kita menjadi seorang yang berhasil dalam melaksanakan kegiatan ekonomi adalah...

- Jujur  
 Mencemooh karya orang lain  
 Malas-malasan  
 Acuh tak acuh
12. Galih sedang makan bakso yang dia beli dari penjual bakso, kegiatan ekonomi yang dilakukan galih adalah...  
 Distribusi  
 Konsumsi  
 Produksi  
 Dagang
13. Koperasi yang kegiatannya menyimpan dan meminjamkan uang disebut...  
 Koperasi Sekolah  
 Koperasi Simpan Pinjam  
 KUD  
 Koperasi Daerah
14. Secara umum, kegiatan perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis...  
 Konsumsi, Produksi, Jasa  
 Jasa, Dagang  
 Dagang, Jasa, Distribusi  
 PT Pos Indonesia
15. Jika kita dipasar melihat orang yang membeli makanan, pembeli disebut...  
 Konsumen  
 Produsen  
 Distributor  
 Mandor
16. Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu...  
 Konsumsi, Produksi, Jasa  
 Jasa, Dagang, Produksi  
 Dagang, Jasa, Distribusi  
 Produksi, Distribusi, Jasa
17. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen, adalah pengetian dari...  
 Produksi  
 Konsumsi  
 Dagang  
 Jasa
18. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidangbidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan...  
 Perusahaan Umum  
 Perusahaan Daerah  
 Firma  
 Persero
19. Jika pada waktu istirahat kita merasa lapar, kemudian ada teman yang menjual makanan ringan untuk menambah uang saku sebaiknya kita...  
 Mengacuhkan  
 Membeli atau membantu menjual  
 Tidak usah membeli  
 Menertawakan
20. Pak Banu adalah seorang Dokter Gigi, jadi usaha Pak Banu termasuk pada kegiatan ekonomi...  
 Produksi  
 Dagang  
 Konsumsi  
 Jasa



**Dokumentasi Penerapan Metode *Role Playing* Siklus I dan Siklus II**



Siswa memperhatikan penjelasan guru



Siswa berdiskusi kelompok



Siswa bermain peran “tukang cukur”



Siswa bermain peran “penjualan-pembeli”



Siswa bermain peran “dokter dan pasien”



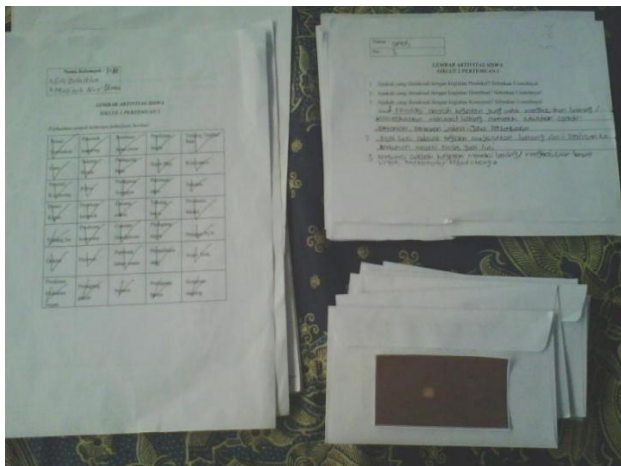
Media amplop warna skenario dan LAS



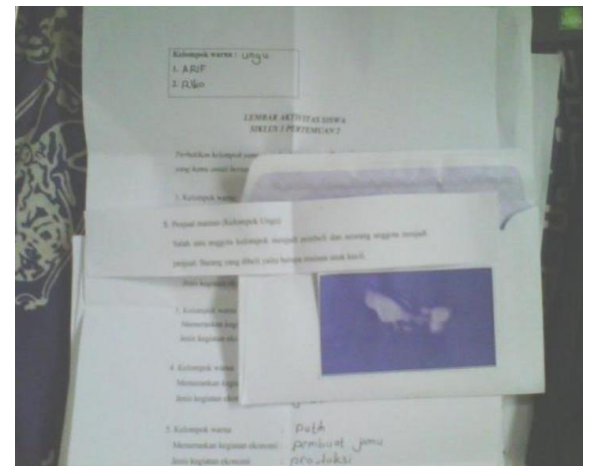
Siswa mengerjakan LAS



Siswa berdiskusi kelompok



Hasil pengamatan dan diskusi kelompok



Contoh scenario dan Lembar Kerja Siswa



Siswa bermain peran distributor siklus II



Suasana kelas sebelum ujian siklus II



Guru memberi arahan siswa



Siswa bermain peran penjual dan pembeli



Guru menyampaikan arahan kepada siswa



Siswa mengerjakan tes evaluasi



Siswa mengerjakan soal tes evaluasi



Suasana kelas pertemuan terakhir siklus II

## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maryam, S.Pd.I  
Pekerjaan : Kepala Madrasah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrumen observasi untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

**“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”.**

Yang disusun oleh:

Nama : Ammi Thoibah Nasution  
Nim : 1720500127  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-4)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Gunakan kata-kata yang dikenali siswa dan mudah dipahami
2. Hindari penggunaan bahasa yang terlitat mengandung makna ganda

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen observasi dengan baik.

Padangsidempuan, September 2021

Validator



Maryam, S.Pd.I

NIP : 198410192005012002

## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Zubaidah, S.Pd.I

Pekerjaan : Guru Wali Kelas

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:  
**“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”.**

Yang disusun oleh:

Nama : Ammi Thoibah Nasution

Nim : 1720500127

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-4)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kejelasan Alotasi Waktu pada setiap fase pembelajaran
2. Waktu dicantumkan menggunakan jam atau menit
3. Kesesuaian banyaknya Indikator dengan waktu yang disediakan

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen kuesioner atau angket dengan baik.

Padangsidempuan, September 2021

Validator



Siti Zubaidah, S.Pd.I

NIP.198110152005012004

## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nashran Azizan, M.Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Instrumen Tes untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

**“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara”.**

Yang disusun oleh:

Nama : Ammi Thoibah Nasution

Nim : 1720500127

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-4)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Menyesuaikan urutan materi pada soal tes yang dibentkan
2. Menyesuaikan materi/konsep terhadap tingkat pemahaman siswa

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen kuesioner atau angket dengan baik.

Padangsidempuan, September 2021

Validator



Nashran Azizan, M.Pd



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

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

Nomor : B - 1230 /In.14/E.2/TL.00/08/2021

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

Yth. Kepala MI Model Panyabungan  
Kabupaten Mandailing Natal

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Ammi Thoibah Nasution  
NIM : 1720500127  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Gunung Tua, Panyabungan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Penerapan Metode Role Plating Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal."**

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

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 26 Agustus 2021  
a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang AUPK



Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19710424 199903 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) MODEL PANYABUNGAN**  
Jl. Medan-Padang Km. 07 D. Lidang Kab. Mandailing Natal

Nomor : MI.M/KP.001/065 /2021  
Lampiran : -  
Hal : Balasan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth  
Wakil Dekan PGMI IAIN PADANGSIDIMPUAN  
Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat,

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bidang AUPK Jurusan PGMI IAIN PADANGSIDIMPUAN Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-/230/In.14/E.2/TL.00/08/2021 Tanggal 26 Agustus 2021 tentang Permohonan Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi guna memperoleh informasi/ keterangan dan data-data yang berhubungan dengan skripsi.

saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Maryam, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Madrasah MIS Model Panyabungan

Menerangkan bahwa,

Nama : AMMI THOIBAH NASUTION  
Alamat : Gunung Tua Kec Panyabungan  
NIM : 1720500127  
Sem/Jurusan : VIII/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah kami setuju untuk mengadakan Penelitian di sekolah kami MIS Model Panyabungan dengan permasalahan dan Judul :

**“ PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS VA MADRASAH IBTIDAIYAH MODEL PANYABUNGAN KABUPATEN MANDAILING NATAL ”**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Panyabungan, 2 Oktober 2021  
Kepala Madrasah

MARYAM, S.Pd.I  
NIP. 19841019 200501 2 002





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Ammi Thoibah Nasution  
NIM : 1720500127  
Tempat/tanggal lahir : Gunung Tua/ 1 Oktober 1999  
Email/ No. Hp : amminasution0@gmail.com  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jumlah Saudara : 10  
Alamat : Gunung Tua Lumban Pasir, Panyabungan  
Kabupaten Mandailing Natal Sumatera Utara



### B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Zainal Arifin  
Pekerjaan : Guru  
Nama Ibu : Helmi Suaidah  
Pekerjaan : Pedagang  
Alamat : Gunung Tua Lumban Pasir, Panyabungan Kabupaten Mandailing  
Natal Sumatera Utara

### C. Riwayat Pendidikan

SD : SD N 093 Gunung Tua Panyabungan  
SMP : SMP N 2 Panyabungan  
SMA : SMA N 1 Panyabungan