

**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS 3 SD NU METRO**

**Oleh:**

**NUR KOMARIYAH**

**NPM 1901030030**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS 3 SD NU METRO LAMPUNG**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh:  
NUR KOMARIYAH  
NPM 1901030030**

**Pembimbing Skripsi:  
H.Nindia Yuliwulandana, M.Pd**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Nur Komariyah  
NPM : 1901030030  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD NU METRO

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, Juni 2023  
Dosen Pembimbing

**Nindia Yuliwulandana, M.Pd.**  
NIP. 19700721 199903 1 003

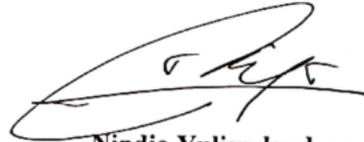
## PERSETUJUAN

Judul : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD NU METRO  
Nama : NUR KOMARIYAH  
NPM : 1901030030  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, Juni 2023  
Dosen Pembimbing



**Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-4009/In-28-1/D/PP-00-9/07/2023

Skripsi dengan judul: PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD NU METRO, yang disusun oleh: Nur Komariyah, NPM. 1901030030, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/26 Juni 2023.

**TIM PENGUJUI**

Ketua/Moderator : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd  
Penguji I : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd  
Penguji II : Sri Wahyuni, M.Pd  
Sekretaris : Firma Andrian, M.Pd



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS 3 SD NU METRO LAMPUNG**

**ABSTRAK**

**Oleh:  
Nur Komariyah**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dari hasil penelitian pra-survey yang didapat yaitu kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan, sehingganya siswa kurang termotivasi untuk belajar disekolah. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa masih kurang.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas 3 SD NU Metro . Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Dimana guru sebagai observer dan peneliti sebagai pelaksana. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan yang terdapat empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 3A yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu data hasil angket dan data tes hasil dari proses belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode bermain peran (*role playing*) dan dianalisis dengan cara membandingkan skor awal (Pretest) dan akhir (Posttest).

Dari tes dalam dua siklus diperoleh hasil bahwa menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil post test pada siklus II lebih baik dari hasil post test pada siklus I. Pada siklus I terdapat 8 siswa (33%) yang tuntas dan 16 siswa (67%) yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 10 siswa (42%) yang tuntas dan 14 siswa (58%) yang belum tuntas. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari siklus I dan siklus II dengan data pada siklus I menunjukan 60% siswa termotivasi untuk belajar, dan pada siklus II meningkat menjadi 66% siswa termotivasi untuk belajar.

**Kata kunci : bermain peran, motivasi belajar, hasil belajar**

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur komariyah  
Npm : 1901030030  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan salam daftar pustaka.

Metro, juni 2023

Yang Menyatakan



*Nur komariyah*  
**Nur komariyah**  
**Npm. 1901030030**

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur. ( Q.S An- Nahl:78)

Menyesal saja tidak akan merubah keadaan

Terpenting belajar dan terus belajar

Buat hidup ini berharga

Setidaknya untuk diri sendiri dan keluarga

(Nur Komariyah)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis mempersembahkan hasil studi ini kepada :

1. Bapak dan ibu tercinta, bapak Mujiono dan ibu Herlin Muasyaroh yang senantiasa memberikan banyak dukungan, do'a restu, pengorbanan, bimbingan dan motivasi serta dampingan selama ini untuk keberhasilan saya.
2. Kakak – kakak ku tercinta Isna Maulida Mubarakah, Ahmad Ansori Mustofa, Ahmad Alfian Kamaludin, dan Syifa Fauziyah yang senantiasa memberi do'a dan dukungan
3. Saudara/saudari keluarga besar dari bapak dan dari ibu yang selalu memberikan dukungan dalam masa perkuliahan..
4. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada teman seperjuangan atas dukungan dan semangatnya, serta sahabat-sahabat PGMI 2019, terkhusus (Ella Kurniawati, Nashika Maghfiroh, Dora Nur Veka Putri).sudah mau memotivasi dan mendo'akan penulis
5. Almamaterku tercinta Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN).

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Alhamdulillahirobbil`alamin, Puji syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak nikmat, rahmat, taufik dan hidayah-nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*penerapan metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan motivasi belajar ips kelas 3 SD NU Metro Lampung*”. Penulisan skripsi ini adalah salah satu bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar S.Pd pada Jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

Dalam penulisan skripsi penelitian ini penulis menyadari atas keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Prof. Dr.Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA, selaku Rektor IAIN Metro, Bapak Dr. Ahmad Muzzaki, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik, Bapak H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi, Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd. selaku ketua Prodi PGMI dan Bapak Nur Hidayatullah, M.Pd. selaku kepala sekolah SD NU Metro yang atas izinnya saya dapat melaksanakan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran demi lebih baiknya dalam penyusunan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi semua pihak dan pengembangan ilmu pengetahuan agama islam.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Metro, 26 juni 2023

Penulis



**Nur Komariyah**

NPM.1901030030

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi masalah .....	3
C. Batasan masalah .....	4
D. Rumusan masalah.....	4
E. Tujuan dan manfaat penelitian .....	4
F. Penelitian yang relevan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Motivasi belajar.....	11
1. Pengertian motivasi belajar .....	11
2. Indikator hasil belajar.....	12
3. Fungsi motivasi .....	13
4. Sumber motivasi.....	13
B. Hasil belajar .....	14
1. Pengertian hasil belajar .....	14
2. faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar .....	16
C. Role playing .....	8
1. Pengertian role playing .....	8
2. Kelebihan metode role playing .....	9
3. Kekurangan metode role playing .....	10
D. Hipotesis Tindakan.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>18</b>
A. Definisi oprasional variabel .....	18
1. Bermain peran ( <i>role playing</i> ).....	18
2. Motivasi dan Hasil belajar siswa.....	19
B. Lokasi penelitian .....	20
C. Subjek dan objek penelitian .....	20
D. Rencana tindakan .....	20

1. Siklus I .....	21
2. Siklus II .....	23
E. Instrumen pengumpulan data .....	23
1. Observasi .....	23
2. Tes .....	24
3. Angket .....	24
4. Dokumentasi .....	25
F. Teknik analisis data .....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
A. Deskripsi lokasi Penelitian .....	29
1. Latar belakang berdirinya SD NU metro .....	29
2. Visi misi dan tujuan SD NU metro .....	30
3. Struktur organisasi SD NU metro .....	31
4. Data guru dan peserta didik SD NU metro .....	32
5. Sarana dan prasarana .....	33
6. Denah lokasi SD NU metro .....	34
B. Deskripsi data Hasil Penelitian .....	35
1. Siklus I .....	35
2. Siklus II .....	42
C. Pembahasan .....	49
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran .....	53

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

No Tabel

1. Data guru.....	32
2. Data peserta didik.....	33
3. Sarana dan prasarana.....	33
4. Hasil belajar siswa siklus I.....	39
5. Hasil belajar siswa siklus I.....	47
6. Hasil posttest siklus I dan siklus II.....	

## DAFTAR GAMBAR

No Halaman		
1. Struktur organisasia.....	31	
2. Denah lokasi.....	34	

## DAFTAR LAMPIRAN

No Halaman

1. Surat Bimbingan Skripsi
2. Surat Izin Prasurey
3. Balasan Izin Prasurey
4. Surat Izin Researt
5. Surat Tugas Penelitian
6. Balasan Izin Researt
7. Surat keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan
8. Bukti Bebas Puataka Prodi
9. Konsultasi Bimbingan Skripsi
10. Outline
11. Silabus
12. RPP
13. Kisi kisi soal preetest dan posttest siklus I dan siklus II
14. Soal preetest dan posttest siklus I dan siklus II
15. Kunci jawaban soal preetest dan posttest siklus I dan siklus II
16. Lembar observasi guru
17. Lembar observasi aktivitas belajar siswa
18. Lembar angket
19. Skor hasil angket
20. Dokumentasi Penelitian
21. Daftar Riwayat Hidup

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, demi mewujudkan manusia yang memiliki penguasaan kecerdasan, budi pekerti yang baik dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, dan bangsa.<sup>1</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ .المجادلة : 11

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Almujadalah:11)

Berdasarkan ayat di atas, penting menjadi manusia yang berpendidikan. Ayat ini pun melatar belakangi arti pentingnya setiap guru untuk mendidik siswa agar berilmu dan dapat terus melahirkan generasi yang jugaberilmu. Cara guru dalam menyampaikan ilmu sangat lah erat dengan yang metode penyampaiannya. Metode membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang sifatnya masih konseptual.

---

<sup>1</sup>Furtasan Ali Yusuf and Budi Ilham Maliki, *Manajemen Pendidikan* (Depok: Radja grafindo persada, n.d.). h 10

Konseptual adalah cara berfikir abstrak mengenai suatu hal yang akan dituangkan melalui kinerja yang mempunyai kerangka.

Metode pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada muridnya. Sering kali pembelajaran dikelas membosankan karena kurang bervariasi metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang juga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Siswa jadi malas untuk berangkat sekolah karena pembelajaran yang membosankan. Bahkan siswa kerap kali memilih untuk tidak berangkat sekolah, karena dirumah lebih menyenangkan ketimbang disekolah

Motivasi adalah kekuatan pendorong dasar yang menggerakkan perilaku seseorang. Dorongan itu ada pada diri seseorang yang melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan batinnya. Dengan demikian, tindakan berdasarkan motif tertentu mengandung subjek berdasarkan motif yang mendasarinya. Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan salah satu poin yang harus dipertahankan oleh pendidik agar peserta didik selalu bersemangat selama proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah sesuatu hasil yang bisa di pandang dari dua arah yaitu siswa dan guru. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar adalah peningkatan intelektual yang lebih baik jika di bandingkan saat pra-

belajar. Dari sudut pandang guru, hasil belajar adalah tersampainya seluruh materi pelajaran.<sup>2</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu siswa SD NU menyatakan tidak merasa rugi apabila tidak berangkat sekolah, justru malah senang karena di rumah dapat bermain FF. dari keterangan tadi siswa terlihat bosan jika berada di sekolah dan lebih senang berada di rumah. Hal ini diperkuat melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan bu norma sebagai wali kelas 3A menuturkan, bahwa metode yang beliau gunakan tergolong biasa biasa saja, seperti metode ceramah.<sup>3</sup>

Dari pernyataan diatas peneliti menemukan adanya masalah pada motivasi belajar siswa di sekolah dan juga metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal ini terlihat ketika pembelajaran sedang berlangsung anak cenderung bermain sendiri dan kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti memberikan salah satu alternatif terhadap masalah tersebut dengan menerapkan metode bermain peran (role playing) dalam pembelajaran. Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah metode mengajar yang menjadi sarana eksplorasi suatu hal - hal melalui peran yang dimainkannya. Role playing mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dengan cara memahami peran, hal ini dianggap cocok oleh peneliti dengan kondisi siswa yang masih senang bermain.

---

<sup>2</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 250-251.

<sup>3</sup> Norma Fitriyani, *Prasurvey* (SD NU Metro Lampung, 2022).

Dari permasalahan diatas peneliti mengangkat judul “penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 3 SD NU Metro”.

### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan kurang bervariasi
2. Siswa malas berangkat sekolah.
3. Siswa tidak merasa rugi apabila tidak berangkat sekolah.
4. Siswa malas saat mengikuti pembelajaran.
5. Siswa kurang termotivasi untuk belajar
6. Hasil belajar siswa yang kurang optimal

### **C. Batasan masalah**

Untuk menghindari meluasnya masalah yang peneliti lakukan. Maka peneliti membatasi masalah pada penerapan metode *role playing*, motivasi dan hasil belajar siswa.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah:Apakah dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 3 SD NU Metro?

### **E. Tujuan dan manfaat penelitian**

1. Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:
  - a. Guru, yaitu dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. supaya guru dapat bervariasi pembelajaran dengan beberapa metode. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan
  - b. Siswa, yaitu dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran dan menjadikan siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru
  - c. Sekolah, yaitu dapat menjadi referensi metode yang berguna dalam memotivasi siswa untuk semangat belajar.

### **F. Penelitian yang relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Hasan basri dengan penelitiannya yang berjudul penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas v sdn 032 kaula kecamatan tambang. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa Nilai evaluasi pada siklus I dan siklus II di kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang setelah menggunakan *role playing* ketuntasan individual siswa kelas V dari nilai evaluasi pada siklus I dan II setelah menggunakan *role playing* di

kelas V SD Negeri 032 Kualu Kecamatan Tambang Tahun Pelajaran 2014/2015, mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada siklus I ketuntasan individual siswa pada indikator memahami kegiatan wawancara dan memperagakan wawancara dan menuliskan daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara sebanyak 28 siswa dengan persentase 77,8% (tuntas). Secara klasikal siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena tidak memenuhi syarat KKM 75 sebesar 85%. Sedangkan ketuntasan individual siswa pada siklus II pada indikator melakukan wawancara dengan nara sumber dan menggunakan kata tanya dengan tepat dalam kalimat sebanyak 33 siswa dengan persentase 91,7% (Tuntas). Secara klasikal kelas V sudah dapat dikatakan tuntas karena telah memenuhi syarat 85% pada KKM 75. Secara klasikal kelas tersebut dikategorikan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 75 maka kelas tersebut dikatakan tuntas (90,00%). dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa baik secara klasikal atau individu. Dilihat dari data peningkatan yang tercantum yaitu secara klasikal sekitar 91,7% dan secara individu yaitu 77,8%.<sup>4</sup>

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu keinginan peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode role playing. Namun terdapat perbedaan yaitu dalam variabel yang akan

---

<sup>4</sup>Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang," *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 1 (2017): 38–53.

ditingkatkan, pelajaran yang diteliti, kelas yang diteliti, dan letak sekolah yang berbeda. Dalam penelitian ini variabel yang ditingkatkan adalah hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian ini pelajaran yang diteliti adalah bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah pada pembelajaran ips. Kemudian dari kelas yang diteliti, dalam penelitian ini kelas yang diteliti adalah kelas v sd sedangkan kelas yang akan dilakukan penelitian yaitu pada kelas III. Begitupun dengan sekolah yang akan diteliti, dalam penelitian ini sekolah yang diteliti yaitu sdn 032 kaula kecamatan tambang dan penelitian yang akan dilakukan adalah di sd nu metro lampung.

2. Penelitian yang dilakukan dedi rizkia saputra dengan judul penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Data yang didapatkan dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari rata rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Sehingga dapat dipastikan dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatnya hasil belajar siswa kelas v.

selain dapat meningkatkan hasil belajar keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan<sup>5</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode dan pembelajarannya, yaitu keduanya sama menggunakan metode role playing dan pembelajaran ips. Dan perbedaan diantara keduanya yaitu terletak pada variabel yang ditingkatkan dan kelas yang diteliti. Dalam penelitian ini variabel yang ditingkatkan adalah hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah motivasi belajar. Kemudian kelas yang diteliti.

---

<sup>5</sup>Dedi Rizkia Saputra, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten," *BASIC EDUCATION* 4, no. 10 (2015).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Motivasi belajar**

##### **1. Pengertian motivasi**

Soemanto (1987) secara umum mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan. Karena pada hakikatnya setiap perilaku manusia memiliki tujuan, dan setiap manusia mengalami perubahan tenaga dalam proses pencapaian tujuan. Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan, misalnya keinginan siswa untuk menjadi juara kelas mendorong siswa untuk semangat belajar. Keinginan akan pengakuan sosial mendorong seseorang untuk melakukan berbagai upaya sosial. Motivasi terbentuk oleh tenaga-tenaga yang bersumber dari dalam dan luar individu itu sendiri. Terhadap tenaga-tenaga tersebut para ahli memberikan istilah yang berbeda, misalnya desakan atau drive, motif atau motive, kebutuhan atau need dan keinginan atau wish.

Desakan atau drive diartikan sebagai dorongan yang diarahkan kepada pemenuhan kebutuhan-kebutuhan jasmani. Motif atau motive merupakan sebuah dorongan yang terarah pada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohani. Kebutuhan atau need merupakan suatu keadaan dimana individu merasa ada sesuatu tindakan yang diperlukan.

Sedangkan wish atau keinginan merupakan harapan untuk mendapatkan sesuatu yang dibutuhkan. Kondisi yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu kegiatan disebut motivasi.<sup>6</sup>

Abi syamsyuddin makmum mengemukakan bahwa untuk memahami motivasi individu dapat dilihat dari berapa indikator, yaitu: durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, persistensi kegiatan, ketabahan, pengorbanan untuk mencapai tujuan, tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, tingkat kualifikasi prestasi atau produk output yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

## **2. Indikator motivasi belajar**

Menurut uno, Dalam penelitiannya Indikator motivasi belajar meliputi :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- d. Adanya penghargaan dalam belajar;
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- f. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan.

---

<sup>6</sup>abdul majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja rosdakarya, n.d.). Hal.308

Menurut Sardiman indikator motivasi belajar meliputi:

- a. Tekun menghadapi tugas;
- b. Ulet menghadapi kesulitan;
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa;
- d. Lebih senang bekerja mandiri;
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin;
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya;
- g. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu;
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>7</sup>

### **3. Fungsi motivasi**

Fungsi motivasi menurut sadirman adalah sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk melakukan sesuatu. Artinya motivasi bisa dijadikan penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dan menyisihkan perbuatan yang kurang mendukung tujuan.<sup>8</sup>

### **4. Sumber motivasi**

Alasan yang menjadikan siswa termotivasi bisa berbeda beda.

Berikut ini merupakan alasan alasan yang berpengaruh terhadap motivasi belajar:

---

<sup>7</sup>Nasrah, A. Muafiah, Jurnal Riset Pendidikan Dasar : *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol.1 No.1 2020,209

<sup>8</sup>abdul majid.hal 309

1. Lingkungan dirumah, yang membentuk prilaku dalam belajar semenjak usia belia.
2. Cara siswa memandang diri mereka sendiri: kepercayaan diri, harga diri maupun martabat.
3. Sifat dari siswa yang bersangkutan: tingkat kesabaran dan komitmen.<sup>9</sup>

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil pembelajaran adalah hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Menurut Purwanto dalam Lastrijanah, hasil (product) merujuk pada penerimaan yang terjadi karena perubahan input yang berfungsi secara tertentu. Sementara menurut Usman dalam Lastrijanah, belajar menghasilkan perubahan perilaku karena hubungan timbal balik antara individu dan lingkungan.<sup>10</sup>

Zulkifli Matondang dkk menyatakan bahwa hasil pembelajaran adalah transformasi tindakan yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses belajar.<sup>11</sup>

Menurut Supriyadi, tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah hasil pembelajaran. Kemajuan atau hasil pembelajaran yang

---

<sup>9</sup>abdul majid.hal 311

<sup>10</sup>Lastrijanah Lastrijanah, Teguh Prasetyo, and Annisa Mawardini, "Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2017): 87, <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895.h.90>

<sup>11</sup>Janner Simarmata Zulkifli Matondang, Ely Djulia, Sriadhi, *Evaluasi Hasil Belajar*, ed. Muhammad Iqbal (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019).h.2.

telah dicapai oleh individu selama proses pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran.<sup>12</sup>

Bloom dalam Supriyadi mendefinisikan hasil belajar adalah sebagai hasil dari perubahan tingkah laku yang meliputi 3 ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, mencakup penerimaan, perhatian, penanggapan, penyesuaian, penghargaan, dan penyatuan.
- 3) Ranah Psikomotorik, mencakup peniruan, penggunaan, ketelitian, koordinasi, dan naturalisasi.<sup>13</sup>

Menurut pandangan para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dicapai oleh siswa dalam bentuk perubahan perilaku, kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan untuk mengetahui apakah prestasi belajar yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

---

<sup>12</sup>Supriyadi, *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar*, ed. Moh. Nasrudin (Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2018).h.13.

<sup>13</sup>Supriyadi.h.14.

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Woolfolk, dalam pernyataan Supriyadi, mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik:

### 1) Faktor Internal

Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri individu (siswa). Faktor internal mencakup :

- a) Faktor fisiologis (jasmani), bersifat bawaan sejak lahir secara fisik
- b) Faktor psikologis terdiri dari:

(1). Aspek intelektual meliputi kemampuan kecerdasan dan bakat, serta kemampuan praktis yang merujuk pada kemampuan berpikir yang sudah dimiliki.

(2). Faktor non intelektual merujuk pada elemen-elemen kepribadian yang sudah ada, seperti perilaku (sikap), rutinitas, ketertarikan, kebutuhan, motivasi, dan emosi.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor luar merupakan faktor yang berasal dari lingkungan peserta didik. Faktor luar meliputi; Faktor Masyarakat, Kebudayaan, dan Lingkungan.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup>Supriyadi.h.15.

### C. Bermain peran (*Role playing*)

#### 1. Pengertian bermain peran(*role playing*)

Metode bermain peran (*role playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* merupakan suatu model 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 ajar.

Bermain peran adalah suatu jenis metode situasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Dalam hal ini siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) bergantung pada tujuan dari penerapan metode tersebut.<sup>15</sup>

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

---

<sup>15</sup>Tien Kartini, "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung," *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2007): 16–17.

## 2. Kelebihan *role playing*

Metode bermain peran (*role playing*) juga memiliki kelebihan.

Adapun beberapa kelebihan metode bermain peran sebagai berikut..

- a. Bagi siswa, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tegang rasa dan toleransi.
- b. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- c. Berpikir dan bertindak kreatif.
- d. Memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata
- e. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- f. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- g. Merangsang perkembangan kemauan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- h. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.
- i. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- k. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- l. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.<sup>16</sup>

Berdasarkan hal tersebut, maka dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran ini siswa dapat merasa menghayati materi pembelajaran melalui peran yang dimainkan.

### 3. Kekurangan *role playing*

Selain mempunyai kelebihan, metode bermain peran (*role playing*) juga mempunyai kelemahan di antaranya:

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini.
2. Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran.
3. Memelukan alokasi waktu yang lebih lama.
4. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, walaupun metode bermain peran (*role playing*) mempunyai kelemahan namun hal tersebut dapat diantisipasi peneliti, salah satu caranya dengan memberikan cerita yang mudah di pahami oleh siswa dan memberikan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

---

<sup>16</sup>Syafruddin Nurdin and Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Radja grafindo persada, 2016).H 299

#### **D. Hipotesis**

Menurut Kurniawan, hipotesis ialah sebuah pernyataan ilmiah yang didasarkan pada kerangka konseptual penelitian dengan penalaran deduktif dan merupakan solusi sementara secara teoretis terhadap permasalahan yang dihadapi, dan dapat diverifikasi kebenarannya dengan fakta empiris. Sementara itu, menurut Salim, hipotesis adalah sebuah dugaan atau solusi sementara terhadap permasalahan yang sedang dihadapi.<sup>17</sup>

Berdasarkan kajian yang sudah di ungkapkan, maka hipotesis tindak penelitian ini adalah Dengan menggunakan metode role playing terdapat kemungkinan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas 3 SD NU metro meningkat.

---

<sup>17</sup>Syahrum & Salim, "Metodologi Penelitian Kuantitatif by Drs. Syahrum, M.Pd (z-Lib.Org).Pdf" (Bandung: Ciptapustaka Media, 2014).h.98.

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

#### **A. Definisi oprasional variable**

Menurut sugiono variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian diambil kesimpulan. Variabel merupakan rangkaian sebuah konsep yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Variabel menjadi penentu isi dalam dalam sebuah laporan penelitian.

Dari penjelasan tersebut maka terdapat dua variabel, yakni variabel bebas dan variable terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (*role playing*), dan variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar siswa. Sesuai pernyataan diatas maka objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Bermain peran (*role playing*)**

Variabel independen variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia disebut sebagai variabel bebas. variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). contohnya adalah penerapan metode mengajar, penerapan media dan penerapan paket pengajaran.<sup>18</sup>Variabel bebas merupakan sebuah objek yang digunakan peneliti untuk

---

<sup>18</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 61

mempengaruhi variabel yang lain. Dan dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah peran metode bermain peran (*role playing*).

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Penerapan metode *role playing* dimulai dari guru mengenalkan apa saja yang nantinya akan dimainkan oleh siswa dan menginformasikan aturan dalam bermain peran, kemudian guru memberi contoh salah satu peran yang nantinya akan diperankan oleh siswa dan juga memberi contoh evaluasi yang harus diselesaikan oleh siswa setelah bermain peran ini selesai. Setelah itu guru meminta siswa untuk belajar dengan mandiri tentang peran yang nantinya akan dia mainkan. Selanjutnya guru menunjuk siswa secara acak untuk memainkan peran yang dia ambil, atau guru yang memilihkan peran apa yang nantinya akan dimainkan oleh siswa. Dan siswa ditugaskan mencatat perbedaan apa saja yang terjadi dari masing masing peran yang dimainkan oleh teman temannya. Tujuannya agar siswa senantiasa belajar untuk memerankan banyak peranan dan suasana kelas tetap terjaga.

## **2. Motivasi dan Hasil Belajar Siswa**

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dan dalam bahasa Indonesia disebut variabel

terikat. variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>19</sup> Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi penentu berhasil atau tidak sebuah penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan. Misalnya keinginan siswa untuk menjadi juara kelas mendorong siswa untuk semangat belajar. Keinginan akan pengakuan sosial mendorong seseorang untuk melakukan berbagai upaya sosial.

Hasil pembelajaran adalah hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Menurut Purwanto dalam Lastrijanah, hasil (product) merujuk pada penerimaan yang terjadi karena perubahan input yang berfungsi secara tertentu. Sementara menurut Usman dalam Lastrijanah, belajar menghasilkan perubahan perilaku karena hubungan timbal balik antara individu dan lingkungan

Sehingganya apabila terjadi peningkatan dalam motivasi dan hasil belajar siswa maka dapat diartikan penelitian ini berhasil, dan indikator yang ingin peneliti capai adalah:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- c. Adanya penghargaan dalam belajar
- d. Meningkatnya hasil belajar siswa

---

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan.*, h.61

## **B. Lokasi penelitian**

Penelitian ini bertempat di SD NU Metro terletak di Jl. Kenanga No. 31, Desa Mulyojati kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung dengan Kode Pos 34125., dalam tahun ajaran 2022/2023

## **C. Subjek dan objek penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah siswa kelas 3A SD NU Metro pada pembelajaran tematik yaitu pada tema delapan .penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan ibu norma selaku guru kelas 3A SD NU Metro.

## **D. Rencana tindakan**

Dalam penelitian tindak kelas ini ada beberapa tahap siklus yang akan di lakukan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.<sup>20</sup>

### **1. Siklus I**

#### **a. Tahap Perencanaan**

- 1) Menetapkan waktu penelitian
- 2) Menetapkan materi pembelajaran
- 3) Membuat rencana pembelajaran
- 4) Mempersiapkan media yang dibutuhkan
- 5) Menyiapkan lembar observasi

#### **b. Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal

---

<sup>20</sup>wina sanjaya, *Penelitian Tindak Kelas* (jakarta: prenada media group, n.d.).h 78

- a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b) Guru dan siswa berdoa bersama sama
- c) Guru mengecek kehadiran siswa
- d) Guru mengenalkan materi yang akan disampaikan

2) Kegiatan inti

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran
- b) Guru menyampaikan aturan dalam metode pembelajaran yang digunakan
- c) Guru memberi contoh peran yang nantinya akan dimainkan siswa
- d) Guru menunjuk siswa secara random untuk memerankan peran
- e) Guru meminta siswa menuliskan peran favorit yang dimainkan
- f) Guru mengapresiasi hasil peran yang diperankan siswa dan memotivasi siswa

3) Kegiatan penutup

- a) Guru mengulas materi pembelajaran
- b) Guru memberikan kesimpulan tentang materi pembelajaran
- c) Guru menutup pembelajaran

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru sebagai observer dan kolabolator peneliti dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang

disiapkan meliputi lembar observasi motivasi belajar siswa menerapkan model bermain peran (*role playing*). Evaluasi terhadap keberhasilan tindakan dilakukan melalui tes formatif, yang juga untuk mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah dari masing-masing siswa.

Data observasi tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

#### d. Refleksi

Selanjutnya dilakukan analisis data sebagai bahan kajian dalam kegiatan refleksi. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang telah didapat sebelumnya. Selain itu pada tahap ini juga peneliti dapat refleksi diri berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan kolaborator.

## 2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan. Dimana hasil belajar siswa masih rendah. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

## E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti. Data yang akan diambil yaitu motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* selama pembelajaran

berlangsung, dengan menggunakan observasi, tes, angket dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menunjang penelitian.

## **F. Instrument pengumpulan data**

### **1. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal hal yang akan diamati dan diteliti. Observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tindakan setiap pengembangan siklus penelitian tindak kelas.<sup>21</sup>

Dalam penelitian ini observasi ditujukan kepada siswa. Hal ini digunakan untuk mengetahui penerapan metode role playing dan mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam setiap siklus. Observasi dilakukan oleh guru sebagai kolaborator dengan alat bantu lembar observasi.

### **2. Tes**

Tes merupakan instrument pengumpul data yang digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran dan juga sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki dua kriteria yaitu kriteria validitas dan reabilitas. Tes

---

<sup>21</sup>wina sanjaya. H 86

terdiri atas tes lisan, tes tulisan dan tes perbuatan.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini tes yang akan digunakan adalah tes tulis yang berupa pre test dan posttest.

### 3. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Orang yang diharapkan memberikan respon ini disebut responden. Menurut cara memberikan respon, angket dibedakan menjadi dua jenis, yaitu angket terbuka dan tertutup.

#### a. angket terbuka

angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka digunakan jika peneliti belum dapat memperkirakan atau menduga kemungkinan alternatif jawaban yang ada pada responden. Mengali informasi mengenai identitas responden biasanya dilakukan dengan membuat pertanyaan terbuka.

1. pada responden: mereka dapat mengisi sesuai dengan keinginan atau keadaannya

2. pada peneliti: mereka akan memperoleh data yang bervariasi, bukan hanya yang sudah disajikan karena sudah diasumsikan demikian.

---

<sup>22</sup>wina sanjaya. H 101

b. Angket tertutup

Angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (v) pada salah satu kolom atau tempat dari 4 kolom yang sesuai. Angket campuran yaitu gabungan antara angket terbuka dan tertutup.<sup>23</sup>

Dalam penelitian ini angket yang digunakan yaitu berupa angket tertutup

4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata Dokumen yang berarti tulisan yang berisikan penjelasan tertulis yang disusun oleh seorang atau instansi untuk kepentingan pengujian suatu kejadian dan berguna untuk sumber data, bukti dan fakta kealamiah yang sulit diperoleh.<sup>24</sup> Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, catatan harian, dan lain sebagainya.

Dokumen yang dapat membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian yang ada relevansinya dengan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas, seperti:

- a) Silabus
- b) RPP
- c) Sarana dan prasarana

---

<sup>23</sup>Elok Sudiby, Budi Jatmiko, Wahono Widodo, Jurnal Penelitian Pendidikan IPA : *PENGEMBANGAN INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR FISIKA: ANGKET*, Vol.1 No.1 2016, 15

<sup>24</sup>*Ibid*, h.183

## G. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar.

### 1. Analisis kuantitatif

Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana, yaitu:

a) Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = rata-rata nilai

$\sum x$  = jumlah semua nilai

n = jumlah data<sup>25</sup>

b) Untuk menghitung presentase

Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai > 75).

Untuk menghitung presentase siswa yang memperoleh nilai > 75, digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{n}$$

---

<sup>25</sup>M.Iqbal hasan, *Pokok Pokok Materi Statistik* (jakarta: Bumi aksara, 2003). H 72

n

keterangan

$\sum x$  =jumlahsemuanilai

N =jumlah data

p =presentase<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Annas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Radja grafindo persada, 1994). H 40

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Latar Belakang Berdirinya SD NU Metro**

SD Nahdlatul Ulama Metro (SD NU) Metro didirikan sejak tahun 2018 dengan luas tanah  $\pm 2118 \text{ M}^2$  dan luas bangunan  $\pm 459 \text{ M}^2$ . Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama (SD NU) Metro merupakan pendidikan formal swasta yang berdiri dibawah naungan LP. Ma'arif Kota Metro yang bersifat umum sebagaimana sekolah dasar pada umumnya, ditambah secara khusus SD NU memiliki beberapa program unggulan keagamaan dan intelektual yang mencirikan salah satu lembaga pendidikan formal yang berhaluan Ahlussunnah wal Jama'ah Annahdliyah. SD NU Metro secara kondusif baik secara kelembagaan maupun individual langsung dibawah pengawasan jajaran PC. NU Kota Metro dan Pengurus LP. Ma'arif Kota Metro, sehingga secara sanad keilmuan khususnya ilmu agama sangat jelas dan terjamin keshahihannya. Diantara Pemrakarsa pendirian SD NU Metro adalah KH. Zainal Abidin, Drs. KH. Ali Qomaruddin, MM. Al-Hafidz, Ismail, S.Ag., MMk'; DR. H. Subandi, MM., DR. Mispani, M.Pd.I. dan Agus Setiawan, M.H.I.

##### **2. Visi, Misi dan Tujuan SD NU Metro**

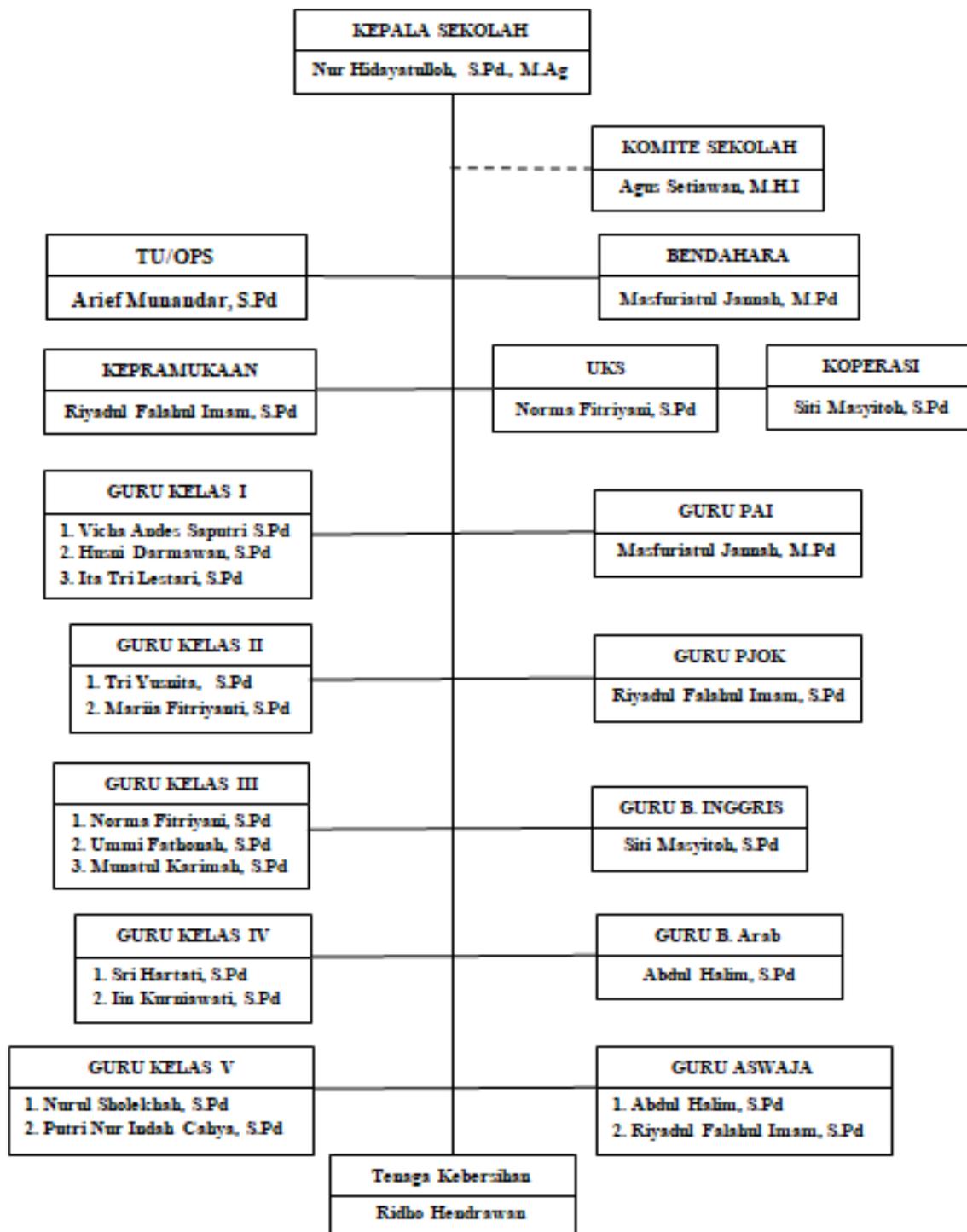
Visi dari pendidikan dasar SD NU Metro adalah "Terwujudnya insan yang bertaqwa, berkarakter, cerdas, mandiri, kompetitif, peduli dan bertanggung jawab pada Agama dan Negara serta memiliki keseimbangan Spiritual, Intelektual, dan Moral menuju generasi Ulul Albab yang

berkomitmen tinggi terhadap kemaslahatan Umat dengan berasaskan pada Ahlussunah wal Jama`ah Annahdliyah.”

Untuk mencapai visi tersebut, SD NU Kota Metro mengembangkan misi sebagai berikut :

1. Menyelenggarakan proses Pendidikan Islam ala Ahlussunah wal Jama`ah Annahdliyah yang berorientasi pada mutu, berdaya saing tinggi, dan berbasis pada sikap Spiritual, Inetelektual dan Moral guna mewujudkan kader umat yang menjadi rahmatan lil alamin.
2. Mendidik keilmuan dan pengembangan wawasan.
3. Mengembangkan bakat, minat dan kreatifitas.
4. Menanamkan kepedulian, pelayanan dan tanggung jawab terhadap Agama, bangsa dan Negara.
5. Meningkatkan citra positif lembaga Pendidikan Nahdlatul Ulama yang berwawasan sains dan teknologi Informasi serta berbudaya modern yang Islami.

### 3. Struktur Organisasi SD NU Metro



#### 4. Data Guru dan Peserta Didik SD NU Metro

##### Data Guru SD Nahdlatul Ulama (SD NU) Metro

NO	NAMA	JABATAN	PENDIDIKAN
1.	Nur Hidayatulloh, S.Pd., M.Ag	Kepala Sekolah	S2
2.	Nurul Sholikah, S.Pd	Guru Kelas 5A	S1
3.	Putri Nur Indah Cahya, S.Pd	Guru Kelas 5B	S1
4.	Sri Hartati, S.Pd	Guru Kelas 4A	S1
5.	Iin Kurniawati, S.Pd	Guru Kelas 4B	S1
6.	Norma Fitriyani, S.Pd	Guru Kelas 3A	S1
7.	Ummi Fathonah, S.Pd	Guru Kelas 3B	S1
8.	Munatul Karimah, S.Pd	Guru Kelas 3C	S1
9.	Tri Yusnita, S.Pd	Guru Kelas 2A	S1
10.	Mariia Fitriyanti, S.Pd	Guru Kelas 2B	S1
11.	Vicha Andes Saputri, S.Pd	Guru Kelas 1A	S1
12.	Husni Darmawan, S.Pd	Guru Kelas 1B	S1
13.	Ita Tri Lestari, S.Pd	Guru Kelas 1C	S1
14.	Masfuriatul Jannah, M.Pd	Guru PAI	S2
15.	Siti Masyitoh, S.Pd	Guru B. Inggris	S1
16.	Abdul Halim, S.Pd	Guru B. Arab/Aswaja	S1
17.	Riyadul Falahul Imam, S.Pd	PJOK/Aswaja	S1
18.	Arief Munandar	TU/OS	S1
19.	Ridho Hendrawan	Tenaga Kebersihan	SMA

Sumber : Profil SDNU Metro

**Tabel 4.2**  
**Data Siswa SD NU Metro**

TP	Kelas I			Kelas II			Kelas III			Kelas IV			Kelas V			JML
	L	P	jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	jml	L	P	jml	
18/ 19	30	20	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	50
19/ 20	31	25	56	29	19	48	-	-	-	-	-	-	-	-	-	105
20/ 21	44	29	73	30	27	57	30	19	49	-	-	-	-	-	-	179
21/ 22	28	31	59	43	31	74	32	25	57	30	20	50	-	-	-	240
22/ 23	44	40	84	30	28	58	45	31	76	33	24	57	31	18	49	324

*Sumber : Profil SDNU Metro*

### 5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di SD NU Metro sudah cukup memadai untuk ukuran sekolah swasta baru, kondisi gedung, jumlah ruang belajar, buku-buku perpustakaan, alat-alat olahraga, dan lain sebagainya yang sudah cukup baik dan memadai untuk melaksanakan proses pembelajaran.

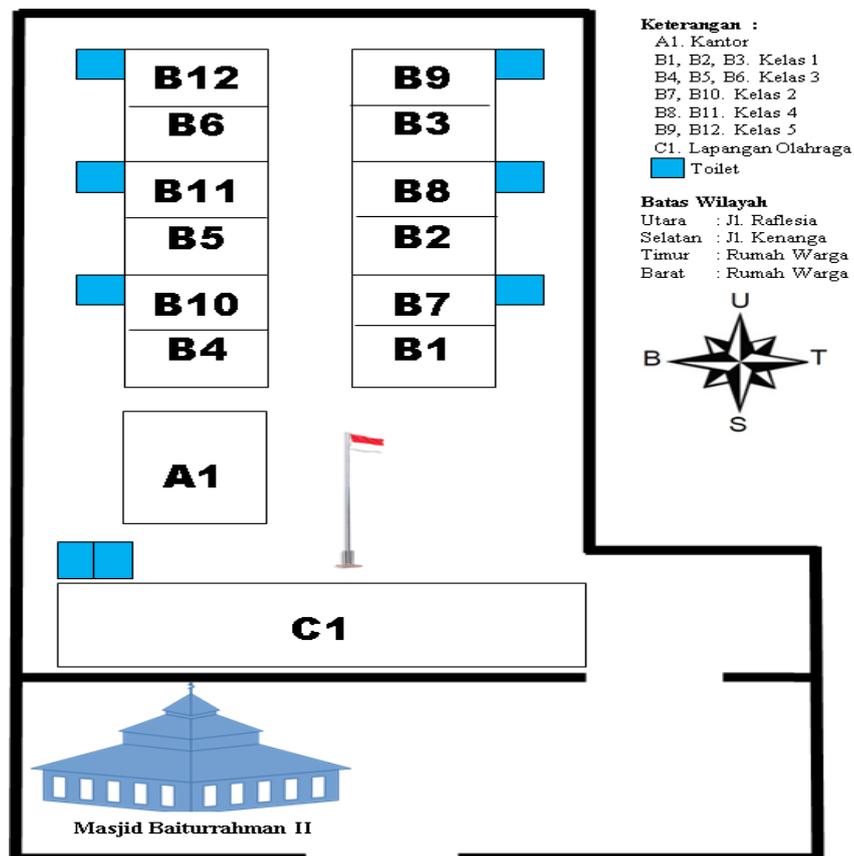
**Tabel 4.3**  
**Sarana dan Prasarana SD NU Metro**

Sarana dan prasarana	Jumlah	Kondisi ( baik,buruk, sangat buruk)
Ruang Kelas	12	Baik
Ruang Administrasi / Kantor	1	Baik
Perpustakaan	1	Baik

Masjid	1	Baik
UKS	1	Baik
Ruang Pertemuan/Aula	-	-
Gudang	1	Baik
Lapangan Olahraga	1	Baik

## 6. Denah lokasi SD NU Metro

Gambar 4. Gambar Denah lokasi SD NU METRO



## B. Deskripsi data Hasil penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas (PTK). Adapun tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing*, mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dikelas 3A SD NU Metro. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap tatap muka.

### 1. Siklus 1

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun tahapan pelaksanaan pada siklus 1 yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan metode *role playing*. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat disesuaikan dengan metode *role playing*
- 3) Mempersiapkan alat evaluasi dengan berdasarkan pada pembuatan kisi kisi soal tes
- 4) Menyiapkan alat instrumen observasi bagi peneliti

- 5) Membuat alat pengumpul data berupa lembar angket motivasi siswa dan tes hasil belajar siswa

b. Pelaksanaan tindakan

1) Pertemuan pertama

pada senin 22 Mei 2023. Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

Pelaksanaan tindakan diawali dengan melakukan pembelajaran pendahuluan yaitu guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama sama, dilanjutkan dengan melakukan absensi siswa, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi kepada siswa dan guru menjelaskan indikator indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari.

Guru membagikan angket motivasi belajar, guna mengetahui seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa kelas 3 SD NU Metro. Setelahnya guru membagikan soal tes (pre test) untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran. Selanjutnya guru menyampaikan materi pembelajaran dan menjelaskan langkah langkah dalam penerapan metode *role playing* dengan membentuk beberapa kelompok yang salah satu darinya akan memainkan peran sesuai dengan teks yang telah dibuat oleh peneliti. Guru membagikan teks drama pada siswa

dan mengajak siswa membaca bersama sama dan perlahan sambil mempelajari intonasinya.

Guru bersama sama dengan siswa melakukan review materi pembelajaran, kemudian guru menugaskan siswa untuk latihan drama dirumah yang nantinya akan dipilih untuk ditampilkan didepan kelas pada pertemuan depan, selanjutnya guru menutup pembelajaran.

## 2) Pertemuan ke dua

dilaksanakan pada selasa 23 Mei 2023 Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

Pelaksanaan tindakan diawali dengan melakukan pembelajaran pendahuluan yaitu guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama sama, dilanjutkan dengan melakukan absensi siswa, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi kepada siswa dan guru menjelaskan indikator indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari.

Guru memulai pembelajaran dengan menggunakan metode role playing, kemudian kelompok yang telah ditunjuk di pertemuan lalu untuk maju menjadi pemeran aktif dan memerankan sesuai dengan teks yang telah dibuat oleh peneliti sedangkan kelompok yang lain menjadi pengamat aktif dengan mengisi soal yang telah disediakan. Setelahnya siswa diberi tes (post-test) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah

dilakukan penerapan metode role playing dalam pembelajaran. Setelahnya diberi angket untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa.

Guru bersama sama dengan siswa melakukan review materi pembelajaran, selanjutnya guru menutup pembelajaran.

c. Observasi

1) Hasil pengamatan motivasi siswa siklus 1

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa kelas tiga A dalam proses pembelajaran siklus 1 sebelum menggunakan metode role playing memperoleh data motivasi belajar siswa yaitu 54% siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa kelas tiga A setelah proses pembelajaran siklus 1 menggunakan metode role playing memperoleh data motivasi belajar siswa yaitu 60% siswa termotivasi untuk belajar

Berdasarkan keterangan diatas bahwasanya penerapan metode role playing dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

## 2) Hasil belajar siswa siklus 1

Berdasarkan soal pre-test yang dibagikan kepada siswa sebelum diterapkannya metode role playing diperoleh data sebagai berikut:

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	ADK	75	60	Belum tuntas
2	AFA	75	60	Belum tuntas
3	ASM	75	60	Belum tuntas
4	BM	75	60	Belum tuntas
5	BFP	75	60	Belum tuntas
6	GSA	75	75	Tuntas
7	HAS	75	80	Tuntas
8	HA	75	60	Belum tuntas
9	ADF	75	70	Belum tuntas
10	JFM	75	60	Belum tuntas
11	KPR	75	65	Belum tuntas
12	MZM	75	70	Belum tuntas
13	MHA	75	75	Tuntas
14	MA	75	60	Belum tuntas
15	MF	75	65	Belum tuntas
16	NA	75	70	Belum tuntas
17	NK	75	60	Belum tuntas

18	NAS	75	70	Belum tuntas
19	PAM	75	60	Belum tuntas
20	PR	75	70	Belum tuntas
21	QBT	75	60	Belum tuntas
22	RP	75	60	Belum tuntas
23	TRK	75	60	Belum tuntas
24	WIR	75	60	Belum tuntas
	Total		1550	
	Rata-Rata		64,5833333	
Belum tuntas		21	Tuntas	3

Berdasarkan soal post-test yang dibagikan kepada siswa setelah diterapkannya metode role playing dalam pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut:

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	ADK	75	60	Belum tuntas
2	AFA	75	60	Belum tuntas
3	ASM	75	80	Tuntas
4	BM	75	60	Belum tuntas
5	BFP	75	70	Belum tuntas
6	GSA	75	80	Tuntas
7	HAS	75	80	Tuntas

8	HA	75	60	Belum tuntas
9	ADF	75	80	tuntas
10	JFM	75	80	Tuntas
11	KPR	75	70	Belum tuntas
12	MZM	75	60	Belum tuntas
13	MHA	75	80	Tuntas
14	MA	75	70	Belum tuntas
15	MF	75	80	Tuntas
16	NA	75	60	Belum tuntas
17	NK	75	60	Belum tuntas
18	NAS	75	60	Belum tuntas
19	PAM	75	70	Belum tuntas
20	PR	75	80	Tuntas
21	QBT	75	70	Belum tuntas
22	RP	75	60	Belum tuntas
23	TRK	75	60	Belum tuntas
24	WIR	75	70	Belum tuntas
	Total		1660	
Rata-Rata		69,16666667		
Belum Tuntas		16	Tuntas	8

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Siswa belum terbiasa menggunakan model bermain peran (*role playing*)
- 2) Siswa sebagai pengamat aktif belum terbiasa memahami jawaban melalui teks dialog
- 3) Ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri, serta belum dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan baik
- 4) Hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a) Guru sebaiknya menekankan pada siswa untuk lebih memahami proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- b) Guru sebaiknya lebih memperhatikan siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik
- c) Guru memberikan pujian dan penghargaan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar lebih baik lagi dan agar lebih berani dalam mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.

## 2. Siklus II

Setelah diadakan refleksi pada siklus I, maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan tindakan.

### a. Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan refleksi pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pada siklus ini guru lebih menekankan penjelasan materi dan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memantau kesulitan siswa dan memotivasi untuk lebih semangat dalam berdiskusi ataupun bekerja sama. Dengan diakhir pertemuan dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dan dibagikan angket motivasi untuk mengetahui motivasi siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*RolePlaying*).

### b. Pelaksanaan Tindakan

#### 1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin 29 Mei 2023 dengan indikator Alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x 35 menit).

Pada kegiatan pendahuluan, Sebelum memulai pembelajaran guru membuka dengan salam dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan disampaikan. Setelah itu guru mempersiapkan skenario drama “Peristiwa Penerimaan tamu ”yang akan ditampilkan. Guru menunjuk kelompok lain untuk mementaskan drama didepan kelas. Setelah itu guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Siswa yang lain berada dikelompoknya masing-masing sambil mengamati drama yang sedang diperagakan. Ketika siswa mementaskan drama gurulebih memperhatikan kondisi siswa dan suasana kelas agar selalu kondusif. Setelah selesai pementasan, siswa tersebut duduk membentuk satu kelompok. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi. Gurumelakukan tanya jawab

kepada siswa, hal itu dilakukan agar siswa faham dengan materi pelajaran. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Pada kegiatan penutup guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru menunjuk kelompok lain untuk mempelajari drama yang akan dipentaskan pada pertemuan selanjutnya. Dan kemudian guru memberi motivasi dan salah satu siswa memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam

## 2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Selasa 30 Mei 2023 dengan indikator menemukan kosa kata dan kalimat efektif dari teks narasi . pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru meminta salah satu siswa untu maju kedepan memimpin doa. setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, guru melakukan persiapan psikis maupun fisik siswa dengan cara ice breaking. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar.

Pada kegiatan inti pembelajaran menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Setelah itu guru mempersiapkan skenario yang akan

ditampilkan. Siswa duduk sesuai kelompok masing-masing. Selanjutnya masing-masing siswa mengerjakan dan mendiskusikan teks drama sebagai acuan untuk mengisi pertanyaan yang ada didalam buku tematik tersebut dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengontrol dan membimbing jalannya diskusi Setelah selesai mengerjakan. Kemudian guru membagikan tes (post-test) dan meminta siswa untuk mengisinya. Setelah selesai mengerjakan tes (post tes) kemudian guru membagikan angket motivasi belajar , untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa setelah dilakukan metode role playing dalam pembelajaran.

Kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa memberikan kesimpulan secara umum dan. Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa. Akhir pertemuan guru memberimotivasi dan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup dengan salam.

## c. Observasi

## 1) Hasil pengamatan motivasi siswa siklus 1

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa kelas tiga A dalam proses pembelajaran siklus II menggunakan metode role playing memperoleh data motivasi belajar siswa yaitu 66% siswa termotivasi untuk belajar

## 2) Hasil belajar siswa siklus II

Berdasarkan soal post-test yang dibagikan kepada siswa setelah diterapkannya metode role playing dalam pembelajaran Siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	ADK	75	80	tuntas
2	AFA	75	70	Belum tuntas
3	ASM	75	80	Tuntas
4	BM	75	60	Belum tuntas
5	BFP	75	80	tuntas
6	GSA	75	80	Tuntas
7	HAS	75	80	Tuntas
8	HA	75	70	Belum tuntas
9	ADF	75	70	belum tuntas
10	JFM	75	80	Tuntas
11	KPR	75	80	Tuntas
12	MZM	75	70	Belum tuntas
13	MHA	75	80	Tuntas
14	MA	75	70	Belum tuntas
15	MF	75	80	Tuntas
16	NA	75	70	Belum tuntas
17	NK	75	70	Belum tuntas
18	NAS	75	70	Belum tuntas
19	PAM	75	80	tuntas
20	PR	75	80	Tuntas
21	QBT	75	70	Belum tuntas

22	RP	75	70	Belum tuntas
23	TRK	75	60	Belum tuntas
24	WIR	75	70	Belum tuntas
Total			1770	
Rata-Rata			73,75	
belum tuntas		14	tuntas	10

#### d. Refleksi

- 1) Siswa menjadi lebih paham terhadap tema 8 subtema empat dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*)
- 2) Siswa lebih berantusias menyimak pembelajaran yang berlangsung terutama pada saat pementasan drama didepan kelas.
- 3) Siswa lebih aktif dan berani mempresentasikan hasil diskusi dididepan kelas karena siswa hanya mengemukakan pendapatnya.
- 4) Motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan namun kurang signifikan.

### C. Pembahasan

#### 1. Motivasi belajar siswa

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa kelas tiga A dalam proses pembelajaran siklus 1 sebelum menggunakan metode role playing memperoleh data motivasi belajar siswa yaitu 54% siswa termotivasi untuk belajar. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada

siswa kelas tiga A setelah proses pembelajaran siklus 1 menggunakan metode role playing memperoleh data motivasi belajar siswa yaitu 60% siswa termotivasi untuk belajar

peningkatan yang kurang signifikan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu guru kurang menekankan kepada siswa dalam memahami proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan siswa masih belum terbiasa menggunakan metode bermain peran (*role playing*)

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa kelas tiga A dalam proses pembelajaran siklus II menggunakan metode role playing memperoleh data motivasi belajar siswa yaitu 66% siswa termotivasi untuk belajar

Berdasarkan keterangan diatas bahwasanya penerapan metode role playing dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 6%

## 2. Hasil belajar siswa

Dari data yang diperoleh peneliti melalui posttest maka diperoleh data presentase rata-rata ketuntasan belajar siswa. Hal ini secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.18 dibawah ini,

### **Hasil Posttest Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	$\geq 75$	Tuntas	8	10	33%	42%
2	$< 75$	Belum Tuntas	16	14	66%	58%

Dari Tabel 4.18 diatas dapat diketahui bahwa hasil posttest pada siklus II lebih baik dari hasil posttest pada siklus I. Pada siklus I terdapat 8 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 10 siswa yang tuntas dan 14 siswa yang belum tuntas.

Pada siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai presentase sebesar 33% dan pada siklus II berhasil mencapai presentase sebesar 42% Terjadilah peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II presentase sebesar 9%, maka target yang peneliti inginkan tercapai pada ketuntasan belajar pada siklus ini tidak terpenuhi.

Dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk kelas 3A SD NU Metro telah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II disebabkan karena prosedur yang ada dalam metode bermain peran (*role playing*) dilakukan untuk menekankan penjelasan materi, memotivasi siswa untuk lebih giat membaca, mengarahkan siswa untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru. Maka dengan penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran ini siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati permasalahannya. Selain itu penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati, mengajukan saran dan kritik. Maka dengan penerapan model bermain peran (*Role Playing*) siswa dapat mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam cerita, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam cerita tersebut dengan baik. Sehingga

pada saat siswa mengerjakan tes yang diberikan guru siswa dapat mengerjakan dengan baik dan benar.

Dari upaya yang dilakukan tersebut, pada siklus II telah terjadi peningkatan pada psikomotor siswa walaupun hasil belajar siswa yang tidak mencapai target yang diharapkan oleh peneliti, namun dalam penelitian ini peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 6% dan hasil belajar siswa sebesar 9% yang dibuktikan berdasarkan hasil angket dan tes selama masa penelitian.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran
2. Bagi siswa SD NU Metro diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaan siswa dalam aktifitas belajar membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Untuk sekolah, agar pihak sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru-guru mata pelajaran yang akan menerapkan metode bermain peran (*role playing*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja rosdakarya, n.d.
- Annas Sudjiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Radja grafindo persada, 1994.
- Basri, Hasan. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang.” *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 1 (2017): 38–53.
- Elok Sudibyoy, Budi Jatmiko, Wahono Widodo, *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA : Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket, Vol.1 No.1 2016*.
- Furtasan Ali Yusuf and Budi Ilham Maliki. *Manajemen Pendidikan*. Depok: Radja grafindo persada, n.d.
- Kartini, Tien. “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2007): 16–17.
- Lastrijanah, Lastrijanah, Teguh Prasetyo, and Annisa Mawardini. “Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2017): 87. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895>.
- M.Iqbal hasan. *Pokok Pokok Materi Statistik*. jakarta: Bumi aksara, 2003.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia, 2011.
- Mudjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013

- Nasrah, A. Muafiah, Jurnal Riset Pendidikan Dasar : *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19*, Vol.1 No.1 2020,209
- Norma Fitriyani. *Prasurvey*. SD NU Metro Lampung, 2022.
- Saputra, Dedi Rizkia. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten.” *BASIC EDUCATION* 4, no. 10 (2015).
- Salim, Syahrums &. “Metodologi Penelitian Kuantitatif by Drs. Syahrums, M.Pd (z-Lib.Org).Pdf.” Bandung: Ciptapustaka Media, 2014.
- Supriyadi. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar*. Edited by Moh. Nasrudin. Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2018.
- Zulkifli Matondang, Ely Djulia, Sriadhi, Janner Simarmata. *Evaluasi Hasil Belajar*. Edited by Muhammad Iqbal. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019.

Lampiran 1

## OUTLINE

### PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN ( ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD NU METRO

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**NOTA DINAS**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi masalah
- C. Batasan masalah
- D. Rumusan masalah
- E. Tujuan dan manfaat penelitian
- F. Penelitian yang relevan

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Motivasi belajar
  1. Pengertian motivasi belajar
  2. Indikator hasil belajar
  3. Fungsi motivasi
  4. Sumber motivasi
- B. Hasil belajar
  1. Pengertian hasil belajar
  2. faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar
- C. Role playing
  1. Pengertian role playing
  2. Langkah Langkah Role Playing
  3. Kelebihan Metode Role Playing

4. Kekurangan Metode Role Playing

D. Hipotesis Tindakan

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Definisi operasional variabel

1. Bermain Peran (*role playing*)
2. Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

B. Lokasi penelitian

C. Subjek dan objek penelitian

D. Rencana tindakan

1. Siklus I
2. Siklus II

E. Instrumen pengumpulan data

1. Observasi
2. Tes
3. Angket
4. Dokumentasi
5. Teknik analisis data

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi lokasi Penelitian

1. Latar Belakang Berdirinya SD NU Metro
2. Visi Misi Dan Tujuan SD NU Metro
3. Struktur Organisasi SD NU Metro
4. Data Guru Dan Peserta Didik SD NU Metro
5. Sarana Dan Prasarana
6. Denah Lokasi SD NU Metro

B. Deskripsi data Hasil Penelitian

1. Siklus I
2. Siklus II

C. Pembahasan

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

B. Saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN LAMPIRAN**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Metro, Mei 2023

Mengetahui  
Pembimbing

Nur Komariyah  
NPM. 1901030030

H.Nindia yuliwulandana, M.Pd  
NIP. 197007211999031003

Lampiran 2

## SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD NU METRO
Kelas/ Semester	: III/II
Tema	: 8
Sub Tema	: 4
Pelajaran	: BAHASA INDONESIA

### **Kompetensi Inti :**

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

MATA PELAJARAN DAN KOMPETENSI DASAR	Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Sumber Belajar
<p><b>BAHASA INDONESIA</b></p> <p>3.7 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>3.7.1 mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.</p> <p>4.7.1 menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal arah mata angin dengan denah</li> <li>• Mengenal pikiran pokok membaca denah</li> <li>• Menulis cerita berdasarkan pikiran pokok yang ditetapkan</li> <li>• Membuat denah sekolah</li> </ul>	4 jp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• lingkungan</li> </ul>
<p><b>MATEMATIKA</b></p> <p>3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p> <p>4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p>	<p>3.13.1 Menginterpretasikan data dengan Benar</p> <p>4.13.1. Menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca data pada diagram</li> <li>• Membuat Diagram</li> <li>• Membaca dan membuat diagram</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• lingkungan</li> </ul>

<p><b>SBDP</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi ciri-ciri gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan</p> <p>4.4 Membuat karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan/atau sambung</p>	<p>3.1.1. Mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.</p> <p>4.3.1. Merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model</li> <li>• rumah-rumahan</li> </ul> <p>Membuat model sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku guru</li> <li>• Buku siswa</li> <li>• Internet</li> <li>• lingkungan</li> </ul>
---	--	---	---

## Lampiran 3

**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS I**

**Sekolah/Madrasah : SD NU METRO**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas/Semester : 3 / II**  
**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)**  
**Hari/ tanggal : Senin, 22 Mei 2023**  
**Siklus / pertemuan : 1 / 1**

**A. KOMPETENSI INTI**

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

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menentukan arah mata angin dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menginterpretasikan data dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
5. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar.

## C. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
<p><b>BAHASA INDONESIA</b></p> <p>3.8 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.7.1 mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.</p> <p>4.7.1 menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.</p>

<p><b>MATEMATIKA</b></p> <p>3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p> <p>4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p>	<p>3.13.1. Menginterpretasikan data dengan Benar</p> <p>4.13.1. Menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.</p>
<p><b>SBDP</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi ciri-ciri gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan</p> <p>4.4 Membuat karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan/atau sambung</p>	<p>3.1.2. Mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.</p> <p>4.3.1. Merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar</p>

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menentukan Arah Mata Angin

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode :ROLE PLAYING, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah.

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)..

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
----------	--------------------	---------

		Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama yang di pimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>• Guru memberikan kesiapan fisik dan psikis dengan ice breaking.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang 8 arah mata angin</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan soal pre test kepada siswa.</li> <li>• Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang 8 arah mata angin</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan</li> <li>• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil.</li> <li>• Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang pernah melihat denah?</li> <li>• Dimana mereka melihat denah?</li> <li>• Siapa yang tahu arah mata angin?</li> <li>• Siapa yang sudah berani pergi ke sekolah sendirian? Lalu, dilanjutkan berdiskusi hal-hal apa saja yang harus diperhatikan jika berangkat ke sekolah sendirian. Hal ini untuk memperkuat karakter berani.</li> </ul> </li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat mempelajari</li> </ul>	50 menit

	<p>materi hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan membaca dilakukan siswa untuk memahami denah dan arah mata angin.</li> <li>• Siswa dikenalkan dengan denah, bisa melalui berbagai cara. Bisa dengan membaca teks yang ada pada buku, pengamatan gambar pada denah ataupun permainan.</li> <li>• Pengamatan gambar denah dari kartu undangan bekas bisa dijadikan salah satu alternatif untuk mengenalkan siswa pada denah lokasi.</li> <li>• Mengamati denah melalui gambar dari kartu undangan bekas/denah yang ada</li> <li>• pada buku pegangan siswa, dilakukan dengan tahapan berikut.</li> <li>• Siswa bekerja secara berkelompok</li> <li>• Masing masing kelompok diberikan selebar kartu undangan yang dilengkapi dengan denah.</li> <li>• Minta siswa mengamati gambar tersebut, lalu menjelaskan informasi apa saja yang bisa diperoleh dari denah tersebut.</li> <li>• Siswa berlatih untuk mencari cara agar bisa mencapai suatu tempat dengan menggunakan denah lokasi.</li> <li>• Siswa menyimpulkan bersama-sama definisi denah.</li> <li>• Setelah siswa memahami definisi denah, siswa dikenalkan dengan arah mata angin.</li> <li>• Arah mata angin berfungsi menentukan arah pada denah lokasi.</li> <li>• Lalu, untuk membantu siswa menghafal nama-nama arah mata angin, dapat dengan menyanyi. Ubah lirik lagu Pelangi dengan 8 arah mata angin seperti yang ada pada buku.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah presentase siswa selesai guru merefleksikan hasil pembelajaran 8 arah mata angin dan denah..</li> <li>• Guru memberikan tindak lanjut berupa penugasan yang harus dikerjakan diluar</li> </ul>	10 menit

	<p>jam sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya.</li><li>• Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</li></ul>	
--	--	--

#### **H. Penilaian**

Teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian dua aspek yaitu penilaian sikap dan pengetahuan

1. Penilaian pengetahuan individual
2. Penilaian sikap/ aktivitas belajar siswa.

**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS I**

**Sekolah/Madrasah : SD NU METRO**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas/Semester : 3 / II**  
**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)**  
**Hari/ tanggal : Selasa, 23 Mei 2023**  
**Siklus / pertemuan : 1 / 2**

**A. KOMPETENSI INTI**

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

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menentukan arah mata angin dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menginterpretasikan data dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
5. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar.

## A. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
<p><b>BAHASA INDONESIA</b></p> <p>3.9 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah</p>	<p>3.7.1 mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.</p> <p>4.7.1 menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan</p>

dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
<b>MATEMATIKA</b>	
3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	3.13.1. Menginterpretasikan data dengan Benar
4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar	4.13.1. Menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
<b>SBDP</b>	
3.4 Mengidentifikasi ciri-ciri gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan	3.1.3. Mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.
4.4 Membuat karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan/atau sambung	4.3.1. Merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar

## **B. MATERI PEMBELAJARAN**

- Menentukan Arah Mata Angin

## **C. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode :ROLE PLAYING, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah.

## **D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama yang di pimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>• Guru memberikan kesiapan fisik dan psikis dengan ice breaking.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang 8 arah mata angin</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan kegiatan pembelajaran tentang 8 arah mata angin.</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan</li> <li>• Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil.</li> <li>• Guru mengaitkan pelajaran dengan pemahaman siswa, misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siapa yang pernah melihat denah?</li> <li>• Dimana mereka melihat denah?</li> <li>• Siapa yang tahu arah mata angin?</li> <li>• Siapa yang sudah berani pergi ke sekolah sendirian? Lalu, dilanjutkan berdiskusi hal-hal apa saja yang harus diperhatikan jika berangkat ke sekolah sendirian. Hal ini untuk memperkuat karakter berani.</li> </ul> </li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan</li> </ul>	50 menit

	<p>menyampaikan manfaat mempelajari materi hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan membaca dilakukan siswa untuk memahami denah dan arah mata angin.</li> <li>• Siswa dikenalkan dengan denah, bisa melalui berbagai cara. Bisa dengan membaca teks yang ada pada buku, pengamatan gambar pada denah ataupun permainan.</li> <li>• Pengamatan gambar denah dari kartu undangan bekas bisa dijadikan salah satu alternatif untuk mengenalkan siswa pada denah lokasi.</li> <li>• Mengamati denah melalui gambar dari kartu undangan bekas/denah yang ada</li> <li>• pada buku pegangan siswa, dilakukan dengan tahapan berikut.</li> <li>• Siswa bekerja secara berkelompok</li> <li>• Masing masing kelompok diberikan selembar kartu undangan yang dilengkapi dengan denah.</li> <li>• Minta siswa mengamati gambar tersebut, lalu menjelaskan informasi apa saja yang bisa diperoleh dari denah tersebut.</li> <li>• Siswa berlatih untuk mencari cara agar bisa mencapai suatu tempat dengan menggunakan denah lokasi.</li> <li>• Siswa menyimpulkan bersama-sama definisi denah.</li> <li>• Setelah siswa memahami definisi denah, siswa dikenalkan dengan arah mata angin.</li> <li>• Arah mata angin berfungsi menentukan arah pada denah lokasi.</li> <li>• Lalu, untuk membantu siswa menghafal nama-nama arah mata angin, dapat dengan menyanyi. Ubah lirik lagu Pelangi dengan 8 arah mata angin seperti yang ada pada buku.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah presentase siswa selesai guru merefleksikan hasil pembelajaran 8 arah</li> </ul>	10 menit

	<p>mata angin.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberikan soal posttest kepada siswa.</li><li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya.</li><li>• Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</li></ul>	
--	---	--

#### F. Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian dua aspek yaitu penilaian sikap dan pengetahuan

3. Penilaian pengetahuan individual

4. Penilaian sikap/ aktivitas belajar siswa.

**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS II**

**Sekolah/Madrasah : SD NU METRO**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas/Semester : 3 / II**  
**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)**  
**Hari/ tanggal : Senin, 29 Mei 2023**  
**Siklus / pertemuan : II / 1**

**A. KOMPETENSI INTI**

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

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menentukan arah mata angin dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
3. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menginterpretasikan data dengan benar.
4. Setelah mengamati data, siswa dapat menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
5. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.
6. Setelah mengamati, siswa dapat merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar.

**A. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR BAHASA INDONESIA**

Kompetensi Dasar	Indikator
<p><b>BAHASA INDONESIA</b></p> <p>3.10 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.7.1 mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.</p> <p>4.7.1 menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.</p>
<p><b>MATEMATIKA</b></p> <p>3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p> <p>4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p>	<p>3.13.1. Menginterpretasikan data dengan Benar</p> <p>4.13.1. Menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.</p>
<p><b>SBDP</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi ciri-ciri gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan</p> <p>4.4 Membuat karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan/atau sambung</p>	<p>3.1.4. Mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.</p> <p>4.3.1. Merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar</p>

## B. MATERI PEMBELAJARAN

- Menentukan Arah Mata Angin

## C. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode :ROLE PLAYING, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah.

## D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

## E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama yang di pimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>• Guru memberikan kesiapan fisik dan psikis dengan ice breaking.</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan soal pre test kepada siswa.</li> <li>• Setelah itu sebelum melanjut ke materi berikutnya guru mengulas kembali materi yang telah di ajarkan sebelumnya melalui Tanya jawab dengan siswa dan dilanjut dengan mempraktekan.</li> <li>• Kegiatan pengenalan arah mata angin bisa dimulai dengan berdiskusi arah matahari terbit dan tenggelam.</li> </ul>	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajak siswa ke luar kelas. Matahari terbit dari sebelah timur. Saat siswa menghadap matahari terbit, berarti siswa sedang menghadap ke timur. Saat itu punggung siswa menghadap ke arah barat. Tangan kanan siswa ke arah selatan. Tangan kiri siswa ke arah utara.</li> <li>• Guru meminta Siswa berlatih menentukan posisi suatu tempat pada gambar ruang kelas, menggunakan petunjuk arah mata angin.</li> <li>• Materi selanjutnya yaitu menyebutkan informasi dari gambar diagram batang.</li> <li>• Siswa berlatih membandingkan informasi yang bisa diperoleh dari gambar denah dan gambar diagram.</li> <li>• Guru dapat menyediakan contoh gambar diagram yang biasa ditemui siswa sehari-hari. Misalnya diagram data siswa, data nilai atau data penduduk suatu daerah. Lalu, siswa mengamati dan menjawab pertanyaan guru berkaitan dengan diagram tersebut. Contoh diagram sebagai berikut.</li> <li>• Selanjutnya siswa di latih untuk kreatif dan inovatif melalui pembelajaran dengan teknik potong, lipat dan tempel.</li> <li>• Dalam subtema ini, siswa akan berlatih menggambarkan suatu lokasi menggunakan model rumah-rumahan/maket. Sebagai kegiatan permulaan, siswa akan membuat model rumah-rumahan terlebih dahulu. Model lokasi akan dibuat pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>• Siswa akan menggunting pola rumah-rumahan, lalu melipat sesuai garis, dan menempel menggunakan lem.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan</li> <li>• Guru menyampaikan topik pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan</li> </ul>	10 menit

	berikutnya. <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</li></ul>	
--	--	--

#### F. Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian dua aspek yaitu penilaian sikap dan pengetahuan

7. Penilaian pengetahuan individual

8. Penilaian sikap/ aktivitas belajar siswa.

**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS II**

**Sekolah/Madrasah : SD NU METRO**  
**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**  
**Kelas/Semester : 3 / II**  
**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1x pertemuan)**  
**Hari/ tanggal : Selasa, 30 Mei 2023**  
**Siklus / pertemuan : II / 2**

**A. KOMPETENSI INTI**

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

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

9. Setelah membaca teks, siswa dapat menentukan arah mata angin dengan benar.
10. Setelah membaca teks, siswa dapat menggunakan kata delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.
11. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menginterpretasikan data dengan benar.
12. Setelah mengamati data, siswa dapat menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.
13. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.
14. Setelah mengamati, siswa dapat merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR BAHASA  
INDONESIA**

Kompetensi Dasar	Indikator
<p><b>BAHASA INDONESIA</b></p> <p>3.11 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.7.1 mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.</p> <p>4.7.1 menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.</p>
<p><b>MATEMATIKA</b></p> <p>3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p> <p>4.13 Menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar</p>	<p>3.13.1. Menginterpretasikan data dengan Benar</p> <p>4.13.1. Menyajikan dalam bentuk diagram gambar dengan benar.</p>

<p><b>SBDP</b></p> <p>3.4 Mengidentifikasi ciri-ciri gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan</p> <p>4.4 Membuat karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan/atau sambung</p>	<p>3.1.5. Mengidentifikasi langkah-langkah gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dalam karya keterampilan dengan benar.</p> <p>4.3.1. Merancang pembuatan karya keterampilan dengan gabungan teknik potong, lipat, dan sambung dengan benar</p>
<p>Kompetensi Dasar</p>	<p>Indikator</p>
<p>3.12 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p> <p>4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif</p>	<p>3.7.1 mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar.</p> <p>4.7.1 menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.</p>

### C. MATERI PEMBELAJARAN

- Menentukan Arah Mata Angin

### D. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode :ROLE PLAYING, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah.

### E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)..

### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama yang di pimpin oleh salah satu siswa.</li> <li>• Guru memberikan kesiapan fisik dan psikis dengan ice breaking.</li> <li>• Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah itu sebelum melanjutkan ke materi berikutnya guru mengulas kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya melalui Tanya jawab dengan siswa dan dilanjutkan dengan mempraktekan.</li> <li>• Kegiatan pengenalan arah mata angin bisa dimulai dengan berdiskusi arah matahari terbit dan tenggelam.</li> <li>• Ajak siswa ke luar kelas. Matahari terbit dari sebelah timur. Saat siswa menghadap matahari terbit, berarti siswa sedang menghadap ke timur. Saat itu punggung siswa menghadap ke arah barat. Tangan kanan siswa ke arah selatan. Tangan kiri siswa ke arah utara.</li> <li>• Guru meminta Siswa berlatih menentukan posisi suatu tempat pada gambar ruang kelas, menggunakan petunjuk arah mata angin.</li> <li>• Materi selanjutnya yaitu menyebutkan informasi dari gambar diagram batang.</li> <li>• Siswa berlatih membandingkan informasi yang bisa diperoleh dari gambar denah dan</li> </ul>	50 menit

	<p>gambar diagram.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dapat menyediakan contoh gambar diagram yang biasa ditemui siswa sehari-hari. Misalnya diagram data siswa, data nilai atau data penduduk suatu daerah. Lalu, siswa mengamati dan menjawab pertanyaan guru berkaitan dengan diagram tersebut. Contoh diagram sebagai berikut.</li> <li>• Selanjutnya siswa di latih untuk kreatif dan inovatif melalui pembelajaran dengan teknik potong, lipat dan temple.</li> <li>• Dalam subtema ini, siswa akan berlatih menggambarkan suatu lokasi menggunakan model rumah-rumahan/maket. Sebagai kegiatan permulaan, siswa akan membuat model rumah-rumahan terlebih dahulu. Model lokasi akan dibuat pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul> <p>Siswa akan menggunting pola rumah-rumahan, lalu melipat sesuai garis, dan menempel menggunakan lem.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah presentase siswa selesai guru merefleksikan hasil pembelajaran 8 arah mata angin.</li> <li>• Guru memberikan soal posttest kepada siswa.</li> <li>• Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan.</li> <li>• Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ul>	10 menit

### G. Penilaian

Teknik penilaian yang digunakan adalah penilaian dua aspek yaitu penilaian sikap dan pengetahuan

1. Penilaian pengetahuan individual
2. Penilaian sikap/ aktivitas belajar siswa.

## Lampiran 4

**KISI KISI SOAL PRETEST DAN POSTEST  
SIKLUS I DAN SIKLUS II**

Nama sekolah : SD NU Metro  
 Mata pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Tema/ sub tema : 7/2  
 Kelas : IV  
 Kompetensi Dasar :

4.7 Mencermati informasi tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam teks lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan

4.7 Menjelaskan konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

No	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran		
			Mudah	Sedang	Sulit
1	mengidentifikasi pokok pikiran tentang konsep delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan benar	2,3,4,8	√		
2	menceritakan kembali ide pokok dari informasi yang didengar/disajikan tentang delapan arah mata angin dan pemanfaatannya dalam denah dengan tepat.	1,5,6,7,9, 10		√	√

## Lampiran 5

**Soal pretest dan posttest siklus I dan siklus II**

1. Salah satu alat yang dapat menunjukkan arah mata angin adalah ...
2. Arah mata angin yang pokok ada ...
3. Arah mata angin utara berlawanan dengan ...
4. Pada suatu denah, arah utara menghadap ke ...
5. Arah mata angin timur berlawanan dengan ...
6. Arah mata angin yang berada antar utara dan barat adalah
7. Arah mata angin yang berada pada timur dan selatan adalah ...
8. Saat kita menghadap ke arah timur maka tangan kanan kita berada di sebelah..
9. Lembaran yang digunakan untuk menunjukkan letak ruangan atau tempat dinamakan..
10. Denah sekolah dibutuhkan oleh ...

## Lampiran 6

**Kunci Jawaban Pretest Dan Postest Siklus I Siklus II**

1. Kompas
2. Empat
3. Selatan
4. Atas
5. Barat
6. Barat Laut
7. Tenggara
8. Utara
9. Denah
10. Semua Warga Sekolah

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PROSES  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
(ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : SD NU METRO

Mata pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas/semester : 3/2

Siklus/pertemuan: 1/1

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Skor
		1	2	3	4	
1	Kemampuan membuka pelajaran dan menarik perhatian anak					
2	Kemampuan memahami metode role playing					
3	Kemampuan menerapkan metode role playing					
4	Kemampuan pengelolaan kelas					
5	Pengembangan materi pembelajaran					
6	Melaksanakan pembelajaran secara runtut					

7	Keterampilan menjelaskan kegiatan					
8	Keterampilan guru dalam menerapkan langkah langkah metode role playing					
9	Keterampilan menutup pembelajaran					
10	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana rpp					
11	Bimbingan anak yang mengalami kesulitan					
Jumlah						
Presentase						

SKOR	NILAI
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Penilaian =  $\frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Skor maksimal = skor tertinggi x jumlah item = 4 x 11 = 44

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROGRAM  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
(ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : SD NU METRO

Mata pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas/semester : 3/2

Siklus/pertemuan: 1/1

No	Nama siswa	Kriteria			
		1	2	3	4
1	ADK				
2	AFA				
3	ASM				
4	BM				
5	BFP				
6	GSA				
7	HAS				
8	HA				
9	IDF				
10	JM				
11	KPR				
12	MZM				
13	MHA				
14	MA				
15	MFK				
16	NA				
17	NK				
18	NAS				
19	PAMG				
20	PR				
21	QBT				
22	RP				
23	TRK				
24	WIR				
Jumlah skor					
Presentase					

Aspek penilaian aktivitas siswa sebagai berikut

1. Bertanya
2. Berdiskusi
3. Memperhatikan
4. Menjelaskan

SKOR	NILAI
1	Kurang
2	Cukup

## ANGKET

Nama : SD NU METRO

Kelas : 3A

Petunjuk : Beri tanda (√) pada kolom jawaban yang dipilih

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang	Tidak pernah
1	Saya hadir disekolah sebelum bel masuk bunyi				
2	Saya merasa rugi jika tidak masuk sekolah				
3	Saya mengikuti pelajaran siapa pun yang mengajar				
4	Saya belajar dirumah dengan jam pelajaran yang teratur				
5	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan tugas yang sulit				
6	Saya mengajak teman untuk berdiskusi jika menemukan kesulitan dalam belajar				
7	Jika saya sudah mencoba dan tidak dapat mengatasi kesulitan, maka saya terus mencoba lagi				
8	Saya memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan baik				
9	Saya ingin menjadi juara kelas				
10	Jika ada jam kosong saya mempelajari kembali pelajaran sebelumnya				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Hasil angket siklus I pra penerapan metode bermain peran (*role playing*)

No	Nama	Skor Hasil Angket										Jumlah S	Skor Maksimal N	%	% Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	ADK	2	3	3	3	2	1	2	2	2	3	23	40	57,5	54,79166667
2	AFA	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	21	40	52,5	
3	ASM	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	21	40	52,5	
4	BM	2	2	3	3	1	2	2	2	3	2	22	40	55	
5	BFP	2	2	2	3	4	2	2	3	1	1	22	40	55	
6	GSA	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	19	40	47,5	
7	HAS	2	2	2	2	1	3	1	1	2	2	18	40	45	
8	HA	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	22	40	55	
9	ADF	3	1	3	3	2	3	2	3	2	2	24	40	60	
10	JFM	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	20	40	50	
11	KPR	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	19	40	47,5	
12	MZM	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	40	52,5	
13	MHA	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	25	40	62,5	
14	MA	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	40	52,5	
15	MF	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	24	40	60	
16	NA	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	22	40	55	
17	NK	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	23	40	57,5	
18	NAS	2	2	3	2	2	3	2	2	4	2	24	40	60	
19	PAM	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	23	40	57,5	
20	PR	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	22	40	55	
21	QBT	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	22	40	55	
22	RP	3	2	4	3	2	4	2	2	2	2	26	40	65	
23	TRK	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	40	52,5	
24	WIR	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	40	52,5	
	jumlah	50	55	52	58	54	54	52	53	51	47				
	skor maksimum	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96				
	%	52	57	54	60	56	56	54	55	53	49				
	% rata rata	54,79166667													

Hasil angket siklus I pasca penerapan metode bermain peran (*role playing*)

no	nama	skor hasil angket										jumlah	skor maksimal	%	% rata rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N		
1	ADK	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	26	40	65	60,52083
2	AFA	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	24	40	60	
3	ASM	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	22	40	55	
4	BM	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	26	40	65	
5	BFP	2	2	4	3	4	2	2	3	2	2	26	40	65	
6	GSA	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	40	52,5	
7	HAS	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	40	52,5	
8	HA	2	2	2	2	4	4	2	2	4	2	26	40	65	
9	ADF	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	26	40	65	
10	JFM	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	23	40	57,5	
11	KPR	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	24	40	60	
12	MZM	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	23	40	57,5	
13	MHA	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	25	40	62,5	
14	MA	3	2	4	3	2	2	4	2	3	2	27	40	67,5	
15	MF	2	3	2	2	3	2	3	4	2	2	25	40	62,5	
16	NA	2	4	2	2	4	2	3	2	2	2	25	40	62,5	
17	NK	2	4	2	2	2	3	2	3	2	2	24	40	60	
18	NAS	2	2	3	2	4	3	2	2	4	2	26	40	65	
19	PAM	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	25	40	62,5	
20	PR	2	2	4	3	2	2	2	3	2	2	24	40	60	
21	QBT	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	22	40	55	
22	RP	3	2	4	3	2	4	4	2	2	2	28	40	70	
23	TRK	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	40	52,5	
24	WIR	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	40	52,5	
	jumlah	53	59	61	59	64	61	62	56	57	49				
	skor maksimum	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96				
	%	55	61	64	61	67	64	65	58	59	51				
	% rata rata	60,52083333													

Hasil angket siklus II pasca penerapan metode bermain peran (*role playing*)

no	nama	skor hasil angket										jumlah	S	%	% rata rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N		
1	ADK	2	3	3	3	4	2	2	2	2	3	26	40	65	66,35417
2	AFA	3	2	2	4	2	2	4	3	2	2	26	40	65	
3	ASM	2	2	2	3	4	2	3	2	3	2	25	40	62,5	
4	BM	3	2	3	3	2	4	4	2	3	3	29	40	72,5	
5	BFP	2	2	4	3	4	2	2	3	2	2	26	40	65	
6	GSA	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	23	40	57,5	
7	HAS	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	25	40	62,5	
8	HA	2	3	2	2	4	4	2	4	4	2	29	40	72,5	
9	ADF	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	27	40	67,5	
10	JFM	2	2	4	2	2	4	4	3	4	2	29	40	72,5	
11	KPR	2	3	2	3	4	2	3	4	2	2	27	40	67,5	
12	MZM	2	2	2	4	3	2	2	2	4	3	26	40	65	
13	MHA	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	25	40	62,5	
14	MA	3	2	4	3	2	2	4	2	3	3	28	40	70	
15	MF	2	3	3	2	3	2	3	4	4	2	28	40	70	
16	NA	2	4	2	2	4	2	3	4	2	3	28	40	70	
17	NK	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	26	40	65	
18	NAS	2	2	3	2	4	3	2	2	4	3	27	40	67,5	
19	PAM	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	25	40	62,5	
20	PR	4	4	4	3	2	2	4	3	2	3	31	40	77,5	
21	QBT	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	26	40	65	
22	RP	3	2	4	3	2	4	4	2	2	2	28	40	70	
23	TRK	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	23	40	57,5	
24	WIR	2	2	2	3	3	2	4	2	2	2	24	40	60	
	jumlah	55	65	66	65	70	65	67	63	61	60				
	skor maksimum	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96				
	%	57	68	69	68	73	68	70	66	64	63				
	% rata rata	66,35416667													



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2145/In.28.1/J/TL.00/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Nindia Yuliwulandana (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **NUR KOMARIYAH**  
NPM : 1901030030  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 3 SD NU Metro

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Mei 2023  
Ketua Jurusan,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP 19800607 200312 2 003

Nomor : B-3822/In.28/J/TL.01/08/2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
 Nur hidayatullah S. Pd M. Ag SDNU  
 Metro  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **NUR KOMARIYAH**  
 NPM : 1901030030  
 Semester : 7 (Tujuh)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)  
 Judul : **UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJARIPS  
 KELAS 3 SDNU METRO LAMPUNG**

untuk melakukan prasurvey di SDNU Metro, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Agustus 2022  
 Ketua Jurusan,



**H. Nindia Yuliwulandana M.Pd**  
 NIP 19700721 199903 1 003



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA (SD NU) METRO  
KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO

Jl. Kenanga No. 31 Mulyojati Metro Barat Kota Metro. Kode Pos 34125 Hp. 0852 6730 1013

Nomor : 156/VI.18/SDNU/XII/2022  
Lampiran : -  
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan PGMI IAIN Metro  
Di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan selalu sukses dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Amin.

Selanjutnya, sesuai dengan surat yang kami terima dengan nomor : B-3822/In.28/J/TL.01/08/2022 tanggal 11 agustus 2022 perihal izin Prasurvey Mahasiswa Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Metro atas nama :

Nama : NUR KOMARIYAH  
NPM : 1901030030  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : PENERAPAN MODEL BERMAIN 9ROLE PLAYING)  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS  
KELAS 3 SDNU METRO

Dengan ini kami memberikan kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan izin Prasurvey di SDNU Metro.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

*Wallahul Muwafiq Illa Aqwmith Thorieq  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 5 Desember 2022

Kepala SD Nahdlatul Ulama Metro



Nur Hidayatulloh, S.Pd., M.Ag.



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-2431/In.28/D.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

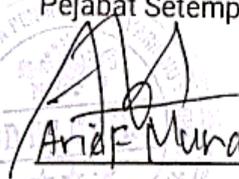
Nama : **NUR KOMARIYAH**  
NPM : 1901030030  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD NU METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD NU".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 22 Mei 2023

Mengetahui,  
Pejabat Setempat

  
**Anif Mubandor, S. Pd**

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU  
SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA (SDNU) METRO  
KECAMATAN METRO BARAT KOTA METRO  
Email : [sdnumetro@gmail.com](mailto:sdnumetro@gmail.com) NPSN : 69986436

Jl. Kenanga No. 31 Mulyojati Metro Barat Kota Metro. Kode Pos 34125 Hp. 0852 6730 1013

Nomor : 179/M.18/SDNU/V/2023  
Lampiran :-  
Perihal : Izin Research

Kepada Yth.  
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
IAIN Metro  
Di -  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan selalu sukses dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Amin.

Selanjutnya, sesuai dengan surat yang kami terima dengan nomor: B-2431/in.28/D.1/TL.01/05/2023 tanggal 22 Mei 2023 perihal izin penelitian atas nama :

Nama : NUR KHOMARIYAH  
NPM : 19010030  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD NU METRO.

Dengan ini kami memberikan izin Research kepada mahasiswa tersebut dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsinya di SD Nahdlatul Ulama Metro.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wallaahul Muwafiq Illaa Aqwamith Thoriq  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Mei 2023

Kepala SD Nahdlatul Ulama Metro

Nur Hidayatulloh, S. Pd., M. Ag.





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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nur Komariyah  
 NPM : 1901030030

Jurusan : PGMI  
 Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1	07/12/22	H. Nindia Yuliwulandana M.Pd.	Ace judul Teori BKS I & II	
			Desain & Paduan Kurikulum	
			Ace Proposal Loop Kurikulum	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003

Dosen Pembimbing

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Jongmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.iainmetro.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@iainmetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nur Komariyah  
 NPM : 1901030030

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	16 Mei 2023		<p>- Review of Redaksi</p> <p>- Ace Outline Tender APD</p> <p>- Ace APD way ambil data di lapangan.</p>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

**H. Nindia Yulwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003



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

Jalan Ki. Hajar Dowanlara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metro.uiv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouiv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Nur Komariyah  
 NPM : 1901030030

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 19/06/23		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kal. 19 Essay</li> <li>- Tambahkan teori/ literatur di BAB II</li> <li>- Daftar Pustaka di tautkan.</li> <li>- Ace BAB I &amp; II</li> <li>- Copy Mengajar.</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
 NIP. 19800607 200312 2003

Dosen Pembimbing

**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
 NIP. 19700721 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: [digilib.metrouniv.ac.id](http://digilib.metrouniv.ac.id); [pustaka.iain@metrouniv.ac.id](mailto:pustaka.iain@metrouniv.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-504/ln.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

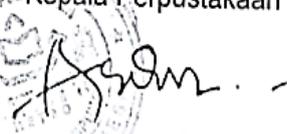
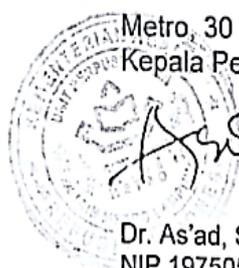
Nama : NUR KOMARIYAH  
NPM : 1901030030  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901030030

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 30 Mei 2023  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

### BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : NUR KOMARIYAH  
 NPM : 1901030030  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Judul Skripsi : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)  
 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR  
 SISWA KELAS 3 SD NU METRO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 31 Mei 2023

Ketua Program Studi PGMI

  
**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
 NIP. 19800607 200312 27003

## DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR



Siklus I pertemuan pertama



Siklus I pertemuan kedua



Siklus II pertemuan pertama



Siklus II Pertemuan kedua

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nur Komariyah adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orangtua yang bernama bapak Mujiono dan ibu Herlin muasyaroh sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara. Penulis dilahirkan di desa Sumber Agung, Kecamatan Rawa Pitu, Kabupaten Tulang Bawang pada tanggal 07 Mei 2000. Saat ini penulis sedang dalam proses penyelesaian gelar S1 di Institut Agama Islam Negeri, sebelumnya penulis menempuh jenjang pendidikan dimulai dari

MI AL FALAH Batanghari lulus pada tahun 2013, lalu melanjutkan ke MTs AL FALAH Batanghari lulus pada tahun 2016, setelah itu lanjut ke MA DARUL A'MAL Metro lulus pada tahun 2019.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD NU Metro”**