

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Oleh :

**Laela Safitri
NPM. 1901031035**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
TAHUN 1444H / 2023 M**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH:

LAELA SAFITRI
NPM. 1901031035

Pembimbing : Nuryanto S.Ag.M.Pd.I

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
TAHUN 1444 H / 2023 M**



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

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725)4507, Fax.(0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id,
e-mail: iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Lampiran : -
Perihal : Permohonan di Munaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro
di -
Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : LAELA SAFITRI
NPM : 190103035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN
ILAMPUNG TIMUR

Sudah dapat kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di Munaqosyahkan.

Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Ketua Jurusan,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Metro, 24 Mei 2023
Pembimbing,

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

Nurvanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

PERSETUJUAN

Nama : LAELA SAFITRI
NPM : 190103035
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN ILAMPUNG
TIMUR

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Ketua Jurusan,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Metro, 24 Mei 2023
Pembimbing,



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



Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



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-3627/In-28-1/P/PP-00:1106/2023*

Skripsi dengan judul: UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR, yang disusun oleh Laela Safitri, NPM. 1901031035, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/13 Juni 2023.

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator : Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I

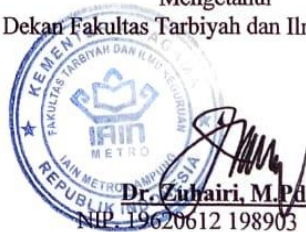
Penguji I : Suhendi, M.Pd

Penguji II : Dea Tara Ningtyas, M.Pd

Sekretaris : Revina Risqiyani, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd.

NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR

OLEH:

LAELA SAFITRI
NPM:1901031035

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi di MIN 1 Lampung Timur, yaitu rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih jauh dari KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 70 . Berdasarkan observasi juga diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPS adalah peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran serta kurangnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran di kelas.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 1 Lampung Timur pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 23 siswi perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM pada mata pelajaran IPS tema 7 subtema 2 pada siklus 1 adalah 60% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 20% menjadi 80%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata ketuntasan mencapai lebih dari 75%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS MIN 1 Lampung Timur.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar dan Metode Pembelajaran *Role Playing*

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laela Safitri

NPM : 1901031035

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

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

Metro, 30 Mei 2023

Yang Menyatakan



Laela Safitri

NPM: 1901031035

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ..."

Artinya: “ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”. (Q.S. Al – Baqarah: 286)¹

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: “ Karena sesungguhnya kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”. (Q.S. Al – Insyirah: 5-6)²

¹ *Q.S Al- Baqarah*, n.d., 286.

² *Q.S Al- Insyirah*, n.d., 5–6.

PERSEMBAHAN

Terhadap segala proses yang telah dilalui, saya mengucapkan terimakasih kepada Allah Swt yang sudah memberikan kekuatan hingga detik ini. Entah sudah berapa banyak emosi yang terbangun, keprihatinan yang tersimpan, kekecewaan yang terpendam, serta harapan yang tergenggam dalam penulisan karya besar pertama saya hingga selesai. Maka dengan penuh kerendahan hati saya persembahkan karya ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Soleman (Alm) beliau memang tidak sempat melihat penulis menyelesaikan tugas akhirnya ini karena beliau sudah berada di surganya Allah Swt. Namun beliau telah mampu mendidik penulis, memberikan semangat hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjanah
2. Pintu surgaku, Ibunda Sudinem terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan , terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terimakasih sudah menjadi tempatku untuk pulang bu.
3. Kedua saudari Kakak ku Rizki Beta Saranti S.E terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, nasihat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis dan adik ku Alaika Khoirotus Salma terimakasih untuk cinta dan kasih sayangnya yang selalu menjadi support system yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuh menjadi versi paling hebat adiku.

4. Bapak Nuryanto S.Ag, M,Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan dan motivasi demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini
5. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 19 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran di bangku kuliah ini.
6. Almamater tercinta yang ku banggakan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
7. Dan yang terakhir, terimakasih kepada diri penulis. Hebat bisa tetap berdiri tegap menghadapi segala liku kehidupan walau kadang jenuh dan ingin berhenti, kamu keren dan hebat.

KATA PENGANTAR

Syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulis skripsi ini.

Dalam upaya penyelesaian skripsii ini, penulis telah menerima banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis menghaturkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., Pia., selaku Rektor IAIN Metro, Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd.I., selaku ketua jurusan PGMI, dan Bapak Nuryanto S.Ag. M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberi arahan dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skirpsi ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibu Hj. Rosida S,S.Pd.I selaku kepada MIN 1 Lampung Timur yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian dan IbuYulistina S.Pd. selaku wali kelas IV yang banyak membantu selama di sekolah. Tidak kalah pentingnya orang tua dan kakak yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan pendidikan. Saran dan masukan demi perbaikan skirpsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Metro, 13 Desember 2022



LAELA SAFITRI
NPM 1901031035

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PEBELITIAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
HALAMAN KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
F. Penelitian yang Relevan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil belajar.....	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
3. Macam-macam Hasil Belajar	17
B. Metode Pembelajaran Role Playing	20
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	21
2. Kelebihan <i>Role Playing</i>	22
3. Kelemahan <i>Role Playing</i>	23
4. Manfaat Metode <i>Role Playing</i>	24
5. Langkah-langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	26
C. Ilmu Pengetahuan Sosial	27
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	27
2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	28
3. Tujuan Pembelajaran IPS	30
D. Materi	31
E. Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional	34
1. Variabel Bebas	34
2. Variabel Terikat	35
B. Lokasi Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	36
D. Prosedur Penelitian	36
E. Teknik pengumpulan Data.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	48
H. Indikator Keberhasilan	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
a. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 1 Lampung Timur	51
b. Visi,Misi dan Tujuan MIN 1 Lampung Timur	52
c. Kondisi Sekolah	53
d. Data Guru dan Pegawai MIN 1 Lampung Timur	55
e. Struktur Organisasi MIN 1 Lampung Timur	57
f. Denah Lokasi MIN 1 Lampung Timur	57
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
a. Kondisi Awal	59
b. Pelaksanaan Siklus I.....	60
c. Pelaksanan Siklus II	78
B. Pembahasan	95
1. Analisis Data Penggunaan Metode Bermain Peran (<i>role playing</i>) Siklus I dan II	96
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	111
RIWAYAT HIDUP	201

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Ujian Akhir Semester	3
Tabel 2.1 KD dan Indikator Pembelajaran	32
Tabel 3.1. Kompetensi Dasar dan Indkator Pencapaian	36
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	42
Tabel 3.3. Kisi-kisi soal Siklus I	46
Tabel 3.4. kisi-kisi Soal Siklus II.....	47
Tabel 4.1. Data Identitas Sekolah MIN 1 Lampung Timur.....	52
Tabel 4.2. Data Jumlah Kelas Yang Di Gunakan	53
Tabel 4.3. Sarana Pendukung Di MIN 1 Lampung Timur.....	54
Tabel 4.4. Data Sarana Penunjang Di Kantor	55
Tabel.4.5. Data Guru Dan Pegawai.....	55
Tabel 4.6. kegiatan-kegiatan siswa di MIN 1 Lampung Timur	56
Tabel 4.7. kegiatan rutinitas siswa di MIN 1 Lampung Timur	56
Tabel 4.8. data rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dengan metode <i>role playing</i> siklus 1	71
Tabel 4.9. Data Hasil Aktivitas Guru Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Siklus 1	74
Tabel 4.10. Hasil Belajar Siswa Pretest Siklus 1	75
Tabel 4.11. Hasil Belajar Siswa Posttest Siklu 1	76
Tabell 4.12. Data Rata-Rata Persentase Aktivitas Belajar Siswa Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus II	89
Tabel 4.13. Data Hasi; Aktivitas Guru Dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	92
Tabel 4.14. Hasil Belajar Siswa Posttest Siklus II.....	93
Tabel 4.15. Data Rat-Rata Aktivitas Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I Dan II.....	96
Tabel 4.16. Aktivitas Guru Pada Siklus I Dan II	99
Tabel 4.17. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan II.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Siklus Tindakan Kelas	37
Gambar 4.1. Struktur Organisasi.....	57
Gambar 4.2 Denah Lokasi Min 1 Lampung Timur.....	58
Gambar 4,3 Kegiatan Pelaksanaan Pretest Peserta Didik Siklus I.....	61
Gambar 4.4. Kegiatan Diskusi Kelompok Peserta Didik.....	66
Gambar 4.5 Menjelaskan Materi Kepada Peserta Didik.....	68
Gambar 4.6 Kelompok Siswa Yang Melakukan Kegiatan Bermain Peran	69
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Belajar Siswa Dengan Metode <i>Role Playing</i>	72
Gambar 4.8. Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus 1	76
Gambar 4.9. Kegiatan Guru Membimbing Siswa Melakukan Diskusi.....	82
Gambar 4.10. Kegiatan Peserta Didik Melakukan Permainan Peran	87
Gambar 4.11. Presentase Akhir Belajar Siswa Dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus II	90
Gambar 4.12. Peningkatan Hasil Belajar <i>Posttest</i> Siklus II.....	94
Gambar 4.13. Persentase Aktivitas Pembelajaran Siklus 1 Dan Siklus II	96
Gambar 4.14. Persentase Aktivitas Guru Pada Siklus I Dan Siklus II.....	100
Gambar 4.15. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan II.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 1 Lampung Timur	113
Lampiran 2 Outline	114
Lampiran 3 Silabus	117
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	127
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus 1	160
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> Siklus II	161
Lampiran 7 Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus 1	162
Lampiran 8 Jawaban <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus 1	163
Lampiran 9 Soal <i>Posttest</i> Siklus II	164
Lampiran 10 Jawaban <i>Posttest</i> Siklus II	165
Lampiran 11 Lembar Hasil Observasi Aktiitas Siswa Siklus 1	166
Lampiran 12 Lembar Hasul Observasi Aktivitas Guru Siklus 1	169
Lampiran 13 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1	175
Lampiran 14 Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	177
Lampiran 15 Lembar Hasil Observasi Akivitas Guru Siklus II	180
Lampiran 16 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	186
Lampiran 17 Naskah Drama Siklus 1	188
Lampiran 18 Naskah Drama Siklus II	190
Lampiran 19 Lembar Penilaian	192
Lampiran 20 Surat Izin <i>Prasurvey</i>	194
Lampiran 21 Balasan Suart Izin <i>Prasurvey</i>	195
Lampiran 22 Surat Bimbingan Skripsi	196
Lampiran 23 Surat Izin <i>Research</i>	197
Lampiran 24 Suart Balasan Izin <i>Research</i>	198

Lampiran 25 Surat Tugas	199
Lampiran 26 Bukti Bebas Pustaka Prodi PGMI	200
Lampiran 27 Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan IAIN Metro.....	201
Lampiran 28 Kartu Bimbingan Skripsi	202
Lampiran 29 Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar.....	206

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang pada hakekatnya melibatkan studi tentang masyarakat dan interaksi antar individu dalam masyarakat, dengan interaksi institusi sosial, politik dan dengan lingkungan mereka. Mata pelajaran IPS dalam jenjang Sekolah Dasar adalah untuk memungkinkan siswa memahami, berpartisipasi, dan membuat keputusan yang tepat dan dalam kaitannya dengan masyarakat sosial sekitar.³ Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru diuntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan nyaman.

Mata pelajaran IPS juga merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hafalan dan bukan berpikir logis sehingga cenderung kurang di gemari oleh kebanyakan siswa, karena banyaknya materi yang harus dihafal.

IPS berguna untuk membantu peserta didik mengembangkan kecakapan dalam memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dan berperan aktif dalam membangun masyarakat yang demokratis. Dalam pembelajaran IPS tentu terdapat hasil pembelajaran yang akan dicapai. Hal tersebut bisa ditandai dengan perubahan sikap, kemampuan, maupun kecakapan peserta didik.

³ Siti Kowiyah, Yatim Riyanto, and Harmanto Harmanto, "Contextualization and Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 3 (2021): 821,.

Berdasarkan prasurvey yang dilakukan pada tanggal 29 November 2022 dikelas IV MIN 1 Lampung Timur bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS siswa terdapat nilai yang masih belum maksimal atau belum mencapai target ketuntasan yang diinginkan.. Hal ini dapat dilihat dari Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023

Tabel 1.1
Data hasil prasurvey Nilai Ujian Akhir Semester kelas IV
MIN 1 Lampung Timur
Tahun pelajaran 2022/2023

No	Nilai	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	11	37%
2	< 70	Belum tuntas	19	63%
Jumlah			30	100%

Sumber: Data hasil UAS semester ganjil pelajaran IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur⁴

Berdasarkan table 1.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS dikelas IV MIN 1 Lampung Timur adalah 70. Berdasarkan data dari hasil prasurvey nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV yang mencapai KKM sebanyak 11 siswa atau hanya 37% dari 30 orang siswa dan jumlah tersebut masih kurang dari yang diharapkan yaitu sebesar 75%. Sedangkan untuk nilai siswa yang dibawah KKM berjumlah 19 orang siswa atau 63%. Data dari hasil prasurvey tersebut membuktikan bahwa masih terdapat siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan prasurvey tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV terkait pembelajaran yang diberikan dikelas tersebut.

⁴ *Dokumen MIN 1 Lampung Timur, 2022.*

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 November 2022 dengan wali kelas IV diperoleh informasi bahwa:

Persepsi siswa mengenai mata pelajaran IPS yaitu pelajaran yang dalam pelaksanaannya terkesan hanya menjelaskan materi saja tanpa ada pengaplikasiannya secara nyata. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan menganggap bahwa pelajaran IPS itu pembelajaran yang pasif, membosankan serta membuat suasana belajar kurang menyenangkan serta antusiasme dalam belajar menjadi rendah. Hal ini juga di sebabkan karena penggunaan metode pembelajaran dari guru yang kurang maksimal. Dalam pembelajaran IPS guru menggunakan metode ceramah dan juga metode membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan menyusun bangku dikelas berbentuk huruf U. Kemudian siswa diberi tugas untuk diselesaikan bersama kelompoknya masing-masing.

Dari permasalahan tersebut harus ada cara untuk mengatasi hasil belajar siswa yang masih rendah khususnya pembelajaran IPS, maka diperlukan model atau metode kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* atau metode bermain peran.

Role Playing sendiri memiliki arti yaitu metode pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia, yang dilakukan dua orang atau lebih, sebagai

bahan analisis pokok. *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah membantu siswa menganalisis situasi, menambah rasa percaya diri pada peserta, dapat digunakan pada kelompok besar dan kecil.⁵

Dalam metode pembelajaran *Role playing* siswa akan lebih aktif, dan percaya diri selama memperagakan drama atau bermain peran dibandingkan jika siswa didik belajar secara individual. Melalui metode pembelajaran dengan role playing siswa akan lebih memahami materi secara keseluruhan serta siswa di didik untuk lebih disiplin, kreatif, percaya diri, kerja keras dan komunikatif⁶. Melalui metode pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran IPS materi “Keanekaragaman suku dan budaya di Negeriku”. Siswa akan dilatih untuk mengenal berbagai suku dan budaya yang ada di Negara Indonesia.

Dengan *role playing* atau bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran dan menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilakunya dan perilaku orang lain. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur**”

⁵ Suharti Dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Tika Lesta (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), 36–37.

⁶ Ari Yanto, “METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS,” *Jurnal Cakrawala Pendas I*, no. 1 (2015): 54.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalahnya yaitu:

1. Guru sudah menggunakan beberapa metode pembelajaran namun hasilnya kurang maksimal
2. Siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran IPS sehingga siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran
3. Terdapat siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi KKM

C. Batasan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV MIN 1 Lampung Timur

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur ?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur

2. Manfaat penelitian

- a. Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk dapat memberikan peningkatan terhadap pembelajaran IPS dan memberikan ilmu yang bermanfaat dalam dunia pendidikan dan pembaca dapat mengetahui metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi peneliti, memberikan pengalaman dan dapat menambah pengetahuan penulis mengenai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pelajaran IPS.
- 2) Bagi siswa, dengan metode *Role Playing*, siswa diharapkan akan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Dapat membuat siswa lebih menarik dan antusias dalam belajar mata pelajaran IPS karena adanya perubahan semangat belajar tentang pelajaran IPS yang sebelumnya kurang disukai menjadi pelajaran yang disukai, sehingga hasil belajar mata pelajaran IPS menjadi meningkat.
- 3) Bagi Guru, dapat memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan kreativitas dalam menggunakan berbagai macam metode yang bervariasi
- 4) Bagi Sekolah, bagi sekolah agar dapat mengambil manfaat dengan adanya peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai masukan di pembelajaran yang akan datang.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Tien Kartini yang berjudul “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan kelas yang diterapkan melalui empat siklus tindakan. Teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari dijumpainya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru IPS itu sendiri maupun yang terjadi pada diri siswa, terutama perubahan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.⁷
2. Penelitian Dedi Rizia Saputra dengan judul “ Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Keceem, Manisrenggo, Klaten”. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah hasil belajar IPS siswa. Metode

⁷ Tien Kartini, “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung,” *Journal Pendidikan Dasar*, no. 8 (2007).

pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian 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%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan. Jadi ini membuktikan adanya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik⁸

3. Penelitian Febry Fahreza dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Role Playing pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat”. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Perolehan persentase keterampilan sosial siswa kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat.

⁸ Dedi Rizkia Saputra, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2015): IV.

Peningkatan keterampilan sosial pada siklus I pada Siklus I sebesar 53,93% dan pada Siklus II sebesar 84,25%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dan pelaksanaan penelitian dihentikan⁹.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian relevan yaitu, variabel bebas yang diambil adalah metode *role playing*. Sedangkan perbedaannya terletak dari lokasi, kelas dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur.

⁹ Febry Fahreza, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasing Pinag Kabupaten Aceh Barat," *Bina Gogik* 5, no. 1 (2018): 79–90.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relative lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya.¹⁰

Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses perubahan tingkah laku individu dan perubahan itu berupa peningkatan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, sikap dan peningkatan kemampuan lainnya

Menurut Zakky Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Setelah satu proses belajar berakhir maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan

¹⁰ M. Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran* (Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.), 3.

untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.¹¹

Menurut Mulyasa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.¹²

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dalam bentuk ranah kognitif, afektif dan psikomotorik saat melakukan proses belajar mengajar dan hasil belajar dapat diukur dengan melakukan sebuah penilaian.

Allah SWT melalui rasul-Nya mengajurkan orang Islam belajar ke negeri Cina memerintahkan supaya menuntut ilmu dari buaian pentingnya belajar, sebagaimana sabdanya yang artinya “Barang siapa menghendaki keberhasilan untuk dunia maka haruslah memiliki ilmunya dan barang siapa menghendaki keberhasilan untuk akhirat maka ia harus memiliki ilmunya juga, dan barang siapa yang megendaki keduanya maka haruslah ia menguasai ilmu itu pula”. Dalam Islam, proses belajar pertama kali bisa dilihat pada kisah nabi Adam as, di mana Allah SWT berfirman dalam surat al-Baqarah:33

¹¹ Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*, ed. M.Hidayat, Cet 1 (Lombok Tengah NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 36.

¹² Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa* (Penberbit NEM, 2022), 9.

قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ ۖ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ
 غَيْبَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ

Artinya: “wahai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama benda-benda ini”. Maka setelah diberitahukan kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman “bukankah sudah Ku-katakan kepadamu, bahwa sesungguhnya aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lakukan dan apa yang kamu sembunyikan?” (Q.S. al-Baqarah:33)

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT telah mengajarkan kepada nabi Adam tentang nama-nama benda, tabiat dan sifat-sifatnya dan nabi Ada, as disuruh mengulangi pelajaran tersebut di hadapan malaikat. Setiap orang memerlukan ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan itu tidak ada begitu saja tanpa usaha, salah satu usahanya adalah dengan belajar. Dengan adanya usaha seseorang untuk belajar maka orang tersebut akan mendapatkan hasil dari prosesnya tersebut.

Mencari dan menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi seorang muslim. Rasulullah SAW menjadikan kegiatan menuntut ilmu dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh kaum muslimin untuk menegakkan urusan-urusan agamanya sebagaimana hadits yang telah di riwayatkan oleh Ibnu Majah:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “*Belajar dan Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu muslim*” (HR.Ibnu Majah)¹³

Hadits diatas menjelaskan bahwa belajar dan menuntut ilmu itu wajib hukumnya bagi setiap muslim dan Allah SWT juga menjanjikan kepada umatnya bagi siap yang hendak belajar dan mencari ilmu maka Allah akan tinggikan derajatnya. Jadi kesimpulnya bahwa dalam belajar setiap siswa yang ingin belajar ilmu pengetahuan maka siswa tersebut akan dapat mendapatkan hasil yang di dapat dari proses belajar tersebut

2. Faktor-Fakor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar karena siswa dalam memperoleh hasil belajar memerlukan aktivitas fisik dan berfikir. Hasil belajar di pengaruhi oleh faktor internal dan eskternal. Faktor dari dalam diri siswa (Internal), yaitu fisiologi dan psikologi. Faktor dari luar diri siswa (eskternal), yaitu sosial dan non sosial.

- a. Faktor internal adalah faktor yang berada di diri siswa yang berpengaruh untuk meraih hasil belajar

Faktor internal, meliputi:

- 1) Faktor kecakapan, kecakapan seseorang adalah faktor pembawaan, meskipun bisa diupayakan dengan banyak berlatih pada kejiwaan yang berada di otak, dalam segi psikologis kognitif merupakan sumber, pengendali ranah kejiwaan lain, yaitu rasa (afektif) dan karsa (psikomotor). Ada dua perkara yang terkait

¹³ Nidawati, “Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama,” *Jurnal Pionir* 1, no. 1 (2013): 18–19.

dengan kecakapan kognitif, yaitu menghafal kaidah-kaidah yang terdapat dalam materi, menerapkan prinsip-prinsip meteri. Dengan memiliki kecakapan itu siswa dapat menyelesaikan masalah belajar dan masalah lain yang berada di lingkungannya.

- 2) Faktor motivasi dan minat. Minat ialah perasaan suka, tertarik pada sesuatu kegiatan tanpa adanya paksaan. Motivasi adalah sesuatu hal yang kompleks yang dapat menimbulkan perubahan pada seseorang, sehingga bergantung dengan persoalan perasaan, kejiwaan dan emosi kemudian melakukan tindakan. Siswa yang memiliki minat pada suatu pelajaran akan senang melakukannya dan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Dan siswa yang memiliki motivasi kuat dalam belajar akan merasa semangat dalam belajar ini juga dapat berakibat terhadap hasil belajar yang akan di capai.
- 3) Faktor cara belajar. Cara belajar adalah dengan jalan apa seseorang melakukan belajar. Persoalan ini meliputi:
 - a) Konsentrasi belajar
 - b) Usaha mendalami materi yang telah dipelajari
 - c) Berusaha menguasai dengan membaca teliti
 - d) Selalu berupaya meuntaskan dan berlatih menggarap soal.
- b. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Yang tergolong faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

- 1) Faktor keluarga. Keluarga mempunyai andil yang cukup besar dalam memajukan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan waktu kebersamaan dengan keluarga lebih banyak dari pada waktu belajar di sekolah. Sehingga dukungan keluarga berpotensi besar dan positif pada proses pembelajaran. Hubungan antara orang tua dengan anak, antara sesama anak berjalan baik, harmonis, maka mengarah ke rangsangan dan respon yang baik. Orang tua aktif membimbing belajar. Selalau memperdulikan belajar anak di rumah membantu meningkatkan hasil belajar anak. Dan untuk anak yang mengalami kesulitan dalam belajar di rumah, sebaiknya belajar secara kelompok bersama temanya di bawah pengawasan orang tua.
- 2) Faktor sekolah. Sekolah mempunyai peranan yang penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.. seperti kurikulum, hubungan antar guru, hubungan antar siswa, sarana prasarana dan lain sebagainya. Sekolah merupakan rumah kedua setelah keluarga. Kecenderungan hasil belajar siswa ditentukan oleh lingkungan sekolah, oleh sebab itu penting artinya menciptakan kondisi belajar di sekolah secara efektif agar setiap siswa bisa meningkatkan diri secara optimal. Faktor-faktor di sekolah yang memengaruhi peningkatan hasil belajar adalah kurikulum yang dipakai, guru, sarana prasarana dan lain sebagainya.

- a) Kurikulum yang dipakai. Kurikulum sendiri ialah seperangkat rancangan dan pengaturan tentang bahan pelajaran, isi dan tujuan serta cara penggunaan sebagai pedoman pengelolaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Isi kurikulum memengaruhi kedalaman dan keseringan belajar siswa. Proses dan hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi isi kurikulum. Pada dasarnya penyingkapan hasil belajar ideal meliputi segenap bidang psikologis yang berubah sebagai akibat kepandaian dan proses belajar siswa. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa mengerjakan sejumlah materi pelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat diukur dengan tes hasil belajar yang diperoleh siswa. Tes biasanya dilakukan dalam bentuk penilaian hasil belajar, pelaksanaannya ditunjukkan kepada hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas,
- b) Guru. siswa belajar dengan baik dibimbing oleh guru yang memiliki kemampuan dan keahlian di bidangnya. Seorang pendidik mempunyai tanggung jawab membimbing, mengajar, mendidik dan menggali potensi siswa agar bisa berkembang dengan baik. Kompetensi pendidik dalam pembelajaran, mempunyai peran serta dalam pencapaian hasil belajar siswa. Seorang guru yang kompeten di

bidangnya, tentu dalam membimbing siswa lebih maksimal karena bidang keahliannya¹⁴.

3) Faktor Masyarakat. Sedangkan kan dalam faktor ini yang berasal dari masyarakat antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.¹⁵

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Pada dasarnya, hasil belajar terdiri pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Seperti pemikiran Gagne bahwa hasil belajar berupa.

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang
- c. Strategi kognitif, yaitu kemampuan dalam menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan dalam melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi
- e. Sikap, yaitu kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

¹⁴ Erna Wurjanti, *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar*, M. hidayat (Lombok Tengah NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), 50–54.

¹⁵ Aulia Ar Rakhman Awaludin, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI* (Desa Baroh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 3.

Ada beberapa macam hasil belajar dan diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yaitu:

1) Ranah Kognitif

Menurut Bloom, ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan :

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. Penerapan
- d. Analisis
- e. Sintesis
- f. Evaluasi

Hasil belajar kognitif merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya atau penguasaan siswa terhadap sesuatu dalam kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan atau teori yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual yang meliputi penarikan kembali atau pengakuan dari fakta-fakta, pola prosedural dan konsep dalam pengembangan sebuah kemampuan dan keterampilan intelektual siswa.¹⁶

2) Ranah Afektif

Ranah afektif. Pada ranah ini hasil belajar akan terlihat dalam perubahan sikap siswa seperti minat siswa terhadap belajar,

¹⁶ Yulia Pramusinta dan Silviana Nur Faizah, *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar*, Ummu Khair (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022), 8.

disiplin waktu, menghargai guru dan teman sekelas, serta memiliki hubungan sosial yang baik.¹⁷

3) Ranah Psikomotor

Dalam ranah psikomotor terdapat empat aspek yaitu:

- a. Persepsi
- b. Kesiapan
- c. Gerakan terbimbing
- d. Gerakan yang terbiasa

Ranah psikomotor merupakan taksonomi belajar Bloom yang terfokus pada keterampilan siswa yang berkaitan dengan tugas motorik.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri dari 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dari masing-masing ranah tersebut memiliki aspek yang berbeda. Adapun keaktifan peserta didik dalam hal analisis termasuk aspek kognitif yang melibatkan akal atau rasional secara komprehensif dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang menjadi target hasil belajar adalah dalam bentuk ranah psikomotorik, afektif dan ranah kognitif. Melalui metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran maka akan membuat siswa aktif dalam belajar

¹⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan: Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah* (Malang: UIN Maliki Press, 2010), 5.

¹⁸ Faizah, *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar*, 11.

sambil bermain sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS khususnya pada materi keanekaragaman suku bangsa di Negeri ku

B. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Metode bermain peran atau *Role Playing* adalah memperoleh materi melalui pertumbuhan dan penghayatan siswa. Menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa dengan bertindak sebagai tokoh yang ada dalam cerita. Pada prinsipnya bermain peran adalah pembelajaran menampilkan peran yang ada di dunia nyata sebagai bermain peran di dalam kelas yang kemudian dijadikan bahan reflektif bagi siswa untuk menilai pembelajaran yang telah dilakukan.

Bermain peran adalah kegiatan menguasai materi pembelajaran dengan mengembangkan khayalan dan apresiasi siswa. Pengembangan khayalan dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan menyamar sebagai figure hidup atau benda mati, tergantung apa yang dimaninkan.¹⁹

Bermain peran *role playing* adalah cara menyajikan suatu bahan pelajar atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial²⁰. Jadi dengan kata lain *role playing* merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaannya

¹⁹ Fahrurrozi Dkk, *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berfikir Kritis Di Sekolah Dasar* (Jakarta Timur: UNJ PRESS, 2022), 82.

²⁰ Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS," 54.

siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.

Menurut Istarani metode *role playing* atau bermain peran merupakan penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dan hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.²¹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* merupakan metode bermain peran dengan cara penguasaan pembelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dilakukan dengan memerankan sebuah tokoh hidup ataupun benda mati.

2. Sejarah *Role Playing*

Sejarah panjang *role playing* sebelum diadopsi untuk latihan calon pemeran adalah acara simulasi yang dilakukan oleh para raja dan panglima perang mengatur strategi perang yang dilakujan di mejra strategi yang berisi peta dan kedaan alam berbentuk miniature, kemudian melakukan simulasi ini mewakili kekuatan yang dibayangkan da;a, rencana strategi perang.

²¹ Fahreza, "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasing Pinag Kabupaten Aceh Barat," 84.

Simulasi perang dilakukan selama ribuan tahun oleh bangsa China dan suku Han, bangsa Romawi dan bangsa Eropa sering menyelenggarakan acara. Dimana semua orang akan berpura-pura menjadi orang lain.

Tahun 1932 konsep *role playing* diperkenalkan kepada masyarakat luas, dengan anggapan bahwa orang akan bisa lebih banyak belajar tentang dirinya dan orang lain dalam menyelesaikan masalah sosial daripada hanya membicarakan saja. Pada akhir tahun 1960 *role playing* dipandang sebagai bentuk relaksasi yang menyenangkan dari psikoterapi masyarakat yaitu Gary Gaygax, dia mengembangkan seperangkat aturan tentang *role playing* dan memasyarakatkannya. Dari konsep dasar *role playing* yang sederhana kemudian berkembang menjadi permainan modern dan berkembang luas di masyarakat. Konsep ini kemudian diadopsi oleh teater sebagai media pelatihan calon pemeran. Konsep ini juga diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode pembelajaran memecah dan masalah yang di hadapi peserta didik.²²

3. Kelebihan *Role Playing*

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

- a. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi atau cocok untuk kelas besar
- b. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam berkerja sama

²² Heru Subagiyo, *ROLEPLAY* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menenga Kejuruan, 2013), 6–8.

- c. Peserta didik juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar
- d. Memberikan kepada siswa kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan atau belajar sambil bermain
- e. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- f. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- g. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- h. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa karena merupakan pengalaman yang menyenangkan yang susah untuk dilupakan
 - i. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi sangat antusias
 - j. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetia kawan sosial yang tinggi

4. Kelemahan *Role Playing*

Beberapa kelemahan dari metode *role playing* yaitu:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relative panjang atau banyak
- b. Proses metode ini memerlukan kreativitas dan daya kerasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Dan tidak semua guru memilikinya

- c. Ada siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan sautu adegan tertentu
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini²³

5. Manfaat Metode *Role Playing*

- a. Bagi siswa
 - 1) Belajar menggunakan *role playing* membuat peserta didik berani dalam berpendat. Setelah proses pembelajaran *role playing*. Setelah proses pemebelajaran , aktivitas peserta didik dalam melakukan metode pembelajaran. Walaupun pendapat yang diberikan peserta didik tidak sepenuhnya benar namun dalam segi keberanian *role plying* bisa disebut sebagai pembelajaran yang memberikan kontribusi.
 - 2) Metode *role playing* dilakukan untuk meningkatkan kesadaran terhadap hubungan yang diperankan dalam kehidupan sosial yang sebenarnya. Pembelajaran metode *role playing* dilakukan untuk mengembangkan perasaan empati peserta didik terhadap isu sosial yang ada
 - 3) Pembelajaran metode *role playing* memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang diberikan sebagai kegiatan kelompok. Interaksi antar kelompok dapat membantu peserta didik untuk menerima dan menerapkan pada informasi yang didapat

²³ Wiwy T, *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2021), 71–72.

4) Metode *role playing* membuat siswa menjadi perhatian terhadap proses pembelajaran. Selain itu peserta didik menjadi akrab dengan teman yang satu dan yang lainnya. Dan melalui metode pembelajaran ini siswa dapat menumbuhkan semangat belajar dan sikap ketergantungan antar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Metode pembelajaran *role playing* dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Dari beberapa pembelajaran yang dilakukan akan terdapat perubahan yang berkaitan dengan aktivitas tenaga pengajar. Seperti kemampuan guru dalam menjelaskan tujuan dari kegiatan belajar. Pemilihan peran, penyiapan pengamat, serta pembagian pengalaman belajar.
- 2) Metode pembelajaran *role playing* menumbuhkan kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang nyaman.
- 3) Metode pembelajaran *role playing* menumbuhkan kemampuan guru untuk selalu konsisten dengan tujuan pembelajaran maupun pokok pembahasan yang disampaikan. Pengamatan pada tindakan kelas menunjukkan jika tenaga pengajar berusaha mengarahkan agar proses belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dijelaskan tiap permainan peran dimulai. Usaha guru tidak membua adanya rasa terbatas pada sikap spontan berbagai peranan yang dilakukan siswa. Kemampuan

guru pada bidang ini harus diimbangi dengan upaya yang dilakukan guru dengan mengaitkan beberapa pokok pembahasan yang diperankan sesuai dengan kehidupan nyata.²⁴

6. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah metode ini adalah:

- a. Guru menyusun atau menyiapkan scenario yang akan ditampilkan
- b. Guru membentuk beberapa kelompok peserta didik
- c. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dilakukan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
- h. Masing masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- i. Guru memberikan kesimpulan
- j. Penutup.²⁵

Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* secara garis besar yaitu pertama guru menyiapkan scenario pembelajaran, kedua memilih para pelaku untuk bermain peran dengan membagi

²⁴ Purwaningrum puji Lestari dan Adi Sucipto, *Strategi Pembelajaran Ekonomi* (Indonesia: PTTeguh Ikhyak Properti Sedulur, 2022), 117–18.

²⁵ Wiwy T, *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*, 72.

siswa menjadi beberapa kelompok, ketiga guru menyampaikan kompetensi, keempat memanggil siswa yang akan memerankan drama sesuai nomor urut yang sudah dibagi, kelima yaitu tahap pelaksanaan drama, keenam siswa yang lain melakukan diskusi dan penilaian terhadap siswa yang sedang bermain peran. Ketujuh setelah selesai setiap kelompok akan dibagi lembar kerja oleh guru untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah di perankan, kedelapan berbagi pengalaman dan kesimpulan.²⁶

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan dengan dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial diatas.

Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, adapun sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-

²⁶ Ismawati Alidha Nurhasanah, Sujana Atep, and Sudin Ali, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 614.

aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual,, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya yang terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi sosial.²⁷

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat, serta mengkaji system kehidupan manusia dengan meninjau semua hal tersebut dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.²⁸

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran atau bidang studi yang mempelajari ilmu kehidupan sosial masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan sosial.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Pembelajaean IPS berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia. IPS juga berkaitan dengan bagaimana usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya baik kebutuhan materi,budaya, jiwa, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur

²⁷ AHMAD Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), 6–7.

²⁸ Inge Ayudia Dkk, *Pendidikan IPS Sekolah Dasar* (Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2021), 2.

kesejahteraan dan pemerintahannya, untuk mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Pada prinsipnya hakikat yang dipelajari IPS adalah bagaimana mempelajari, menelaah, mengkaji system kehidupan manusia di muka bumi. Kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat banyak dan luas, maka pembelajaran IPS dalam setiap jenjang pendidikan perlu diadakan pembatasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada jenjang masing-masing. seperti ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada gejala dan sejarah. Yang diutamakan pada gejala dan masalah sosial sehari-hari yang ada di lingkungan siswa.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu :

- a. Sistem sosial dan budaya, diantaranya: individu, keluarga dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode. Sosial kebudayaan dan perubahan sosial budaya
- b. Manusia, tempat dan lingkungan meliputi: sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur intenal suatu tempat/wilayah dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian dan kewirausahaan serta pengelolaan keungan perusahaan.

- d. Waktu, berkelanjutan dan perubahan meliputi: dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa dan proses.²⁹

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki lima tujuan yang di antaranya yaitu:

- a. IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut pada *sciences* jika siswa nantinya masuk ke perguruan tinggi. Untuk itu, mata pelajaran seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi dan Antropologi budaya harus;ah diberikan lepas-lepas Sebagai hak tersendiri. Kompetensi guru yang memberikan pembelajaran harus sesuai dengan bidang keilmuannya.
- b. IPS memiliki tujuan untuk mendidik kewarganegaraan yang baik. Mata pelajaran yang disajikan ditempatkan dalam konteks budaya melalui pendekatan ilmiah dan psikologis yang tepat
- c. IPS merupakan suatu kompromi antara 1 dan 2 di atas inilah yang ditemukan dalam penyederhanaan dan penyaringan terhadap ilmu sosial yang disajikan di sekolah dan sesuai dengan kemampuan guru dan disesuaikan dengan daya tangkap siswa
- d. IPS yang mempelajari *closed areas* atau masalah-msalah sosial yang pantang untuk dibicarakan secara umum. Dengan IPS siswa diajarkan secara demokratis memahami lingkup sosial dalam permasalahannya yang kompleks
- e. Secara garis besar tujuan pembelajaran IPS terbagi dalam dua hal penting, yaitu:

²⁹ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 19–21.

- 1) Pembinaan warga Negara Indonesia atas dasae moral Pancasila/UUD 1945, nilai-nilai dan sikap hidup yang dikandung oleh Pancasila/UUD 1945 secara sadar dan intensif ditanamkan kepada siswa sehingg terpupuk kemauan dan tekad untuk hidup bertanggung jawab demi keselamatan diri, bangsa, Negara dan tanah air
- 2) Sikap sosial yang rasional dalam kehidupan. Untuk dapat memahami dan selanjutnya mampu memecahkan masalah-masalah sosial yang memerlukan pandangan terbuka dan rasional. Dengan berani dan sanggup melihat kenyataan yang ada, akan terlihat segala persoalan dan akan dapat ditemukan jalan memecahkannya. Termasuk kenyataan menurut sejarah perjuangan bangsa bahwa Pancasila adalah falsafah hidup yang menyelamatkan bangsa dan menjamin kesejahteraan hidup kita bersama.³⁰

D. Materi

Adapaun materi yang menjadi kajian dalam penelitian ini yaitu Keanekaragaman Suku dan Bangsa di Negeriku pada tema 7 subtema 2 dengan kompetensi dasar dan indicator materi pembelajaran sebagai berikut:

³⁰ Eliana Yunitha dan Mardawani, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 3–4.

Tabel 2.1

Tabel KD dan Indikator pembelajaran³¹

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai indentifikasi bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat
		3.2.2	Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar
		4.2.2	Mempersiapkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai

³¹ Dokumen MIN 1 Lampung Timur.

			identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.
--	--	--	---

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang , dapat di rumuskan hipotesis pada penelitian tindakan kelas ini adalah: Terdapat peningkatan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Sedangkan, Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu titik perhatian suatu penelitian.³² Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)

PTK adalah penelitian yang berusaha untuk memecahkan permasalahan di kelas oleh guru atau praktis pendidikan. Permasalahan yang dimaksud adalah permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan siswa menyerap materi pembelajaran.³³

Penelitian tindakan kelas (PTK) di dalamnya akan mengkaji hubungan antara dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi variabel terikat secara positif ataupun negative.³⁴

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)”

³² Sandu Siyoto & M Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publisng, 2015), 50.

³³ Warsiman, *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Malang: Media Nusa Creative, 2022), 5.

³⁴ Muh. Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus* (Jawa Barat: CV Jejak, 2017), 124.

Adapun langkah-langkah penggunaan metode Role Playing diawali dengan guru mempersiapkan materi dan menentukan scenario drama yang akan dimainkan oleh siswa, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara acak. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk memainkan drama yang telah disiapkan. Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk mengamati dan menilai kelebihan dan kekurangan hasil pementasan drama dari masing-masing kelompok. Siswa menyampaikan kesimpulannya. Setelah itu guru memberikan evaluasi kepada siswa menguji pemahaman siswa terhadap isi drama tersebut. Guru memberikan kesimpulan tentang materi pelajaran dan isi drama tersebut.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan variabel lainnya dan merupakan variabel yang menjadi perhatian utama dalam penelitian.³⁵

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Hasil Belajar siswa”. Kemudian dalam penelitian indikator dari hasil belajar siswa yang ingin dicapai adalah

Tabel 3.1

Indikator pembelajaran IPS kelas IV ³⁶

No	INDIKATOR PEMBELAJARAN IPS KELAS IV
1.	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia

³⁵ Luthfiyah, 123.

³⁶ *Dokumen MIN 1 Lampung Timur.*

2.	.3.2.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai
3.	4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, budaya, adat istiadat dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa dan upaya keseimbangan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.
4.	4.2.2 menentukan sikap yang baik terhadap suku bangsa dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa Indonesia

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tindakan kelas ini adalah MIN 1 Lampung Timur Kecamatan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

C. Subjek Penelitian

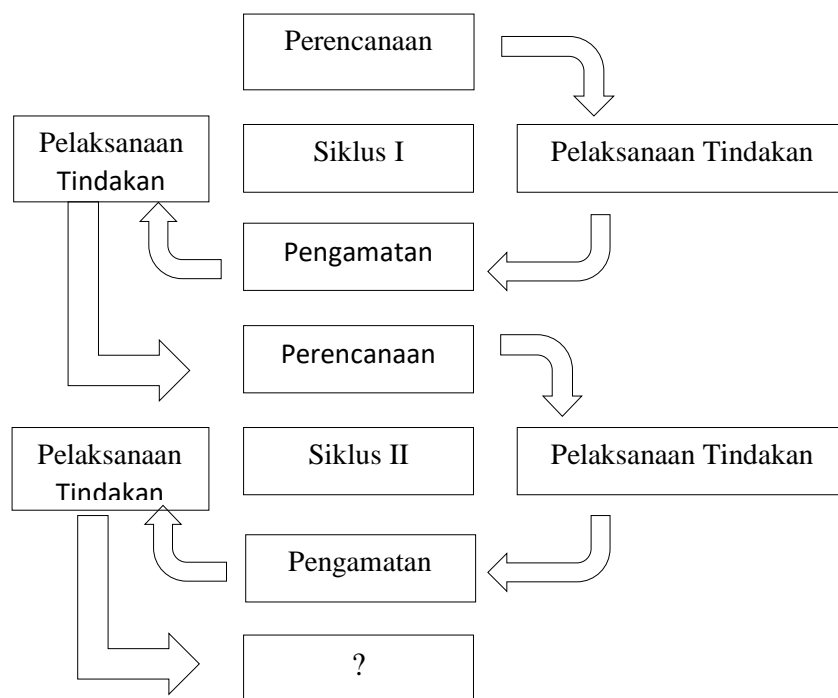
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 1 Lampung Timur pada pembelajaran Tematik pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku difokuskan pada materi IPS semester. Dengan jumlah siswa 30 orang.

D. Prosedur Penelitian

Model penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas³⁷



Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus seperti pada gambar diatas. Setiap siklus meliputi tahap-tahap sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap
- 2) Menetapkan materi pelajaran IPS yang akan digunakan
- 3) Membuat rencana pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*)

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakartab: Bumi Aksara, 2011), 16.

- 4) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (teks drama)
 - 5) Menetapkan cara pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan metode role playing
 - 6) Menyiapkan lembar observasi
- b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Adapun prosedur penerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru membuka dengan mengucapkan salam
 - b) Guru dan siswa berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa
 - c) Guru menanyakan kabar dan mengecek kabar siswa
 - d) Apersepsi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan Tanya jawab serta mengulas pelajaran yang akan dipelajari) dan memberikan memotivasi siswa
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa
- 2) Kegiatan inti
 - a) Guru menjelaskan materi yang akan di sampaikan
 - b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok selanjutnya setiap kelompok dibagikan dialog drama untuk

dibaca dan untuk diperagakan sedangkan kelompok lain sebagai pengamat.

- c) Siswa ditunjuk sesuai nomor urut kelompok untuk melakukan scenario drama yang sudah dipersiapkan
- d) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperagakan
- e) Setelah selesai pementasan, setiap siswa diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan
- f) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dan hasil kerjanya
- g) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- h) Guru memberkan tes kepada siswa.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- b) Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa bersama

c. Observasi (pengamatan)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi atau pengamatan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap jalanya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode role playing. Penelitian tindakan kelas yang telah di rancang harus benar-benar dilaksanakan sebagai upaya memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Observasi ini ditekankan pada proses

pembelajaran, pengelolaan kelas, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan dengan menggunakan metode *role playing*.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilaksanakan refleksi. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer. Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi, selanjutnya analisis sebagai bahan kinerja pada kegiatan refleksi diantaranya menganalisis kegiatan dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada saat observasi, menganalisis keberhasilan atau tindakannya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* setelah itu hasil analisis digunakan sebagai bahan kajian untuk merencanakan siklus II apabila target hasil belum tercapai.

2. Siklus II

Tahap-tahap penelitian siklus II seperti tahap kerja pada 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 di siklus I

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan macam data yang diinginkan. Data kegiatan yang akan dikumpulkan pada penelitian adalah

hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Sedangkan untuk memperoleh data akan dilakukan tes hasil belajar yang dilakukan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data meliputi Observasi, Tes dan Dokumentasi.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Observasi

Observasi adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi tadi harus objektif, nyata serta dapat dipertanggung jawabkan.³⁸

Bahwa observasi merupakan pengamat secara langsung terhadap suatu objek yang terdapat dilingkungan baik yang sedang berlangsung meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan pengindraan dan tindakan yang dilakukan dengan sengaja atau sadar dan sesuai urutan.

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukam adalah untuk memperoleh data tentang hasil dari proses pembelajaran guru setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing*.

a. Format lembar observasi guru

³⁸ Muhammad Ilyas Ismail, *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020), 131.

Lembar observasi guru ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan metode *role playing* pada pelajaran IPS berikut adalah table lembar observasi guru.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			
	b. Membuka pelajaran			
	c. Mengkondisikan siswa			
	d. Melakukan apresepsi			
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			
2.	Kegiatan pembelajaran			
	a. Menjelaskan materi			
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran			
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok			
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan			
	e. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan			
	f. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok			
	g. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa			
3.	Penutup			
	a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan			

	b. Memberikan tes lisan atau tertulis			
	c. Menutup pelajaran			
	Jumlah Skor			
	Persentase (%)			

Keterangan:

4: sangat baik 80-100 = (sangat baik)

3: baik 70-79 =(baik)

2: cukup 60-69 = (cukup)

1: kurang 50-59 = (kurang)³⁹

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus presentase⁴⁰

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : angka presentase

N : jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi

F : frekuensi atau jumlah skor

b. Lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 3.3
Lembar observasi aktivitas siswa

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani				
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo				
3.	Aluna Sasma Meysun				
4.	Alya Lintang Adilla				
5.	Alinnaya Dewi A.D				
6.	Aqilah Syira Putri				
7.	Afika Zurmi Y.S				

³⁹ Zainal Arifin, *EVALUASI PEMBELAJARAN* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), 157.

⁴⁰ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 43.

8.	Arkan Ataya Said				
9.	Aura Humairo				
10	Azkie Umi Nadliroh				
11	Elena Chusnul M				
12	Fattah Maula.A				
13	Fattiah Maula.A				
14	Hafiza Khaira. L				
15	Hanum Harpita.S				
16	Karel Assyafia.Q				
17	Oca Umi Masalahah				
18	Raesya Muthia.R				
19	Sabrina Mega				
20	Sabrina Sebening.C				
21	Sakila Al Zahra				
22	Satria Sholbie.R				
23	Syafa Naulia Sari				
24	Syifa Aulia Sari				
25	Taufiqurahman.A.A				
26	Vania Sanjaya R.N				
27	Venecia Ayunda Putri				
28	Yasmin Fitria Lathifa				
29	Zahra Febriani				
30	Zulaikha Alisha.A				
Jumlah					
Persentase (%)					
Rata-rata					

Observer memberikan penilaian dengan memberi skor pada kolom sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Keterangan:

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan penjelasan guru
2. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat
3. Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan oleh guru
4. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya

5. Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran

Kriteria Penilaian

4 = sangat baik (80-100)

3 = baik (70-79)

2 = cukup (60-69)

1 = kurang (50-59)

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : angka presentase

N : jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi

F : frekuensi atau jumlah skor⁴¹

1) Soal Tes

Tes merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data dimana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrument. Siswa didorong untuk menunjukkan kemampuan maksimalnya. Siswa diharuskan mengeluarkan kemampuan semaksimal mungkin agar data yang diperoleh dari hasil jawaban siswa benar-benar menunjukkan kemampuannya.⁴²

⁴¹ Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 2010.

⁴² Muhammad Rizal Pahleviannur, *Penelitian Tindakan Kelas* (Sukoharjo: CV Pradina Pustaka Grup, 2022), 85.

Dalam penelitian ini menggunakan dua macam tes yaitu pretes dan posttes. Pre tes merupakan tes diberikan sebelum proses pembelajaran. Tes ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang akan diajarkan setelah dapat dikuasi oleh peserta didik. Sedangkan post tes adalah tes yang akan diajarkan setelah dilaksanakan proses pembelajaran. Tes ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi siswa setelah proses pembelajaran. Biasanya tes ini berisi pertanyaan yang sama dengan pretes. Tes ini akan digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar

Tabel 3.3
Kisi-kisi soal *Pretest dan Posttest*
siklus I

No	Indikator	TK Ranah Indikator	No Item	Jumlah Butir
1.	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	C1	1,4 dan 5	3
2.	3.2.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia	C2	8,6 dan 10	3
3.	4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, budaya, adat istiadat dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa dan upaya keseimbangan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.	C2	2,7 dan 9	3

4.	4.2.2 menentukan sikap yang baik terhadap suku bangsa dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	C3	3	1
Jumlah				10

Keterangan:

C1 : pengetahuan

C2 : pemahaman

C3 : penerapan

Tabel 3.4

Kisi-kisi soal *Posttest* siklus II

No	Indikator	TK Ranah Indikator	No Item	Jumlah Butir
1.	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	C1	5,6 dan 7	3
2.	3.2.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia	C2	9,10	2
3.	4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, budaya, adat istiadat dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa dan upaya keseimbangan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.	C2	1,2 dan 8	3
4.	4.2.2 menentukan sikap yang baik terhadap suku bangsa dan agama di provinsi setempat sebagai	C3	3 dan 4	2

identitas bangsa Indonesia			
Jumlah			10

Keterangan:

C1 : pengetahuan

C2 : pemahaman

C3 : penerapan

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen baik berupa buku-buku, majalah, catatan harian dan yang bersifat lisan.⁴³

Dokumentasi yang dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data peneliti dalam penelitian tindakan kelas, seperti: Silabus, RPP, jumlah siswa, sarana prasarana dan lain sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

1. Analisis data kuantitatif

Untuk menghitung nilai rata-rata dengan rumus:

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

⁴³ Cosmas Gatot Haryono, *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 90.

Keterangan

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

n = Banyaknya data⁴⁴

a. Untuk menghitung Presentase

Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai ≥ 70).

Untuk menghitung peresentase siswa memperoleh nilai ≥ 70 Digunakan

rumus :

$$P = \frac{\sum X}{n} X 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah semua nilai

n = Jumlah data⁴⁵.

2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk memberikan informasi yang menggambarkan peningkatan hasil kinerja guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang diterapkan selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Data yang terkumpul dari lembar observasi dianalisis kualitatif dalam bentuk presentase %. Untuk menghitung presentase digunakan rumus:⁴⁶

⁴⁴ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik I* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 72.

⁴⁵ Annas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994), 40.

⁴⁶ Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, 2010, 43.

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

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah siswa yang aktif

N = jumlah siswa

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dari siklus ke siklus, yaitu peningkatan hasil belajar siswa tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran IPS dengan nilai ≥ 70 dan penelitian ini dikatakan berhasil jika peningkatan keberhasilan belajar minimal mencapai 75% di akhir siklus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah MIN 1 Lampung Timur

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Lampung Timur didirikan pada tahun 1970 dengan nama MIN "PELITA" yang berlokasi didesa/dusun Adirejo 30A kecamatan Pekalongan dibangun diatas wakaf dari bapak Katib, seluas 2 hektar adapun pendiri awal Madrasah ini adalah:

- 1) Bapak Sukardi Hajo : Kepala Desa/Kampung
- 2) Bapak Musnan : Kepala Dusun
- 3) Bapak Suhardi : Kamituo (sesepuh)
- 4) Bapak Saefudin : Tenaga Pengajar
- 5) Bapak katib : Tokoh Masyarakat

Sejak berdiri tahun 1970 hingga sekarang telah terjadi pergantian kepala Madrasah sebanyak 7 kali dengan urutan sebagai berikut:

- 1) Bapak Saefudin : periode 1970-1976
- 2) Bapak Saeful Majono : periode 1976-1981
- 3) Bapak Mukiran : periode 1981-1985
- 4) Bapak Chomsiyah : periode 1985-2002
- 5) Bapak Rubangi : periode 2002-2014

- 6) Bapak Warwoto : periode 2015-2019
 7) Ibu Rosida : periode 2019- sekarang

b. Visi Dan Misi MIN 1 Lampung Timur

- 1) Visi
 Taqwa, Cerdas, Unggul, dan Terampil
- 2) Misi
- a) Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan menjalankan ajaran agama secara utuh
 - b) Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas.
 - c) Meningkatkan Pengetahuan dan Profesional Pendidik sesuai dengan perkembangan
 - d) Memberikan keterampilan membentuk jiwa raga yang sehat.
- 3) Tujuan
- a) Menjadikan alimninya menjadi insan kamil.
 - b) Membentuk pribadi supel dan peramah serta harmonis dalam masyarakat
- 4) Identitas Madrasah

Tabel 4.1
Data Identitas Sekolah MIN 1 Lampung Timur

Profil Madrasah	
Nama Madrasah	MIN 1 Lampung Timur
Alamat/Desa	Jl. Nuri No. 1 Adirejo
Kecamatann	Pekalongan
Kabupaten	Lampung Timur
Kode pos	34191
Nomor Statistik Sekolah	111120410367
NSM	111118070001
NPSN	10806262
NPWP	2099810321000

Tanggal SK Pendirian	25/10/1993
No SK Izin Operasional	B-1063
Status Akreditasi	B
Tahun Akreditasi	2012
No. SK Akreditasi	BAN-SM 2012
Tahu Didirikan/beroperasi	1993
Alamat E-mail	min_adyrejo@yahoo.co.id
Luas Tanah	2.210 M ²
Luas Bangunan	602 M ²
Nama Kepala Sekolah	H. Rosida, S.S.Pd

Sumber: dokumentasi MIN Lampung Timur

c. Kondisi Sekolah

1) Keadaan Sarana dan Prasarana

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Lampung Timur memiliki gedung sendiri yang luasnya keseluruhan 2210 M², luas bangunan 604 M², gedung tersebut terdiri atas 11 lokal yang terdiri dari:

Tabel 4.2
Data Jumlah Kelas Yang di Pakai

No	Kelas	Jumlah Lokal
1	I (satu)	4
2	II (Dua)	3
3	III (Tiga)	3
4	IV (Empat)	3
5	V (Lima)	3
6	VI (Enam)	3
Jumlah		19

Kelas IV (empat) masuk siang bergantian dengan kelas 2 (Dua). Selain dari itu terdapat 1 lokal untuk guru dan 1 lokal kantor kepala sekolah, satu ruangan komputer, 1 lokasi untuk tenaga TU dan satu perumahan penjaga sekolah 1 ruang untuk perpustakaan dan UKS. Bentuk keseluruhan bangunan permanen dengan dipagari tembok dengan satu pintu gerbag

Serta ditunjang dengan mobile yang lengkap disetiap ruangan terdapat meja, kursi, lemari, rak sepatu, kontak sampah, jam dinding dan lain-lain sebagai infentaris ruangan. Serta satu ruang multimedia dan peralatan extra kulikuler yang lengkap.

2) Sarana Pendukung Belajar

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Lampung Timur Memiliki sarana yang cukup lengkap. Adapaun sarana lain yang belum ada akan segera menyusul sesuai dengan anggaran pertahun.

Tabel 4.3
Sarana pendukung belajar di MIN 1 Lampung Timu

No	Jenis Ruang	Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Ruang Kelas	√	
2	Ruang Kepala Madrasah	√	
3	Ruang Guru	√	
4	Ruang Tata Usaha	√	
5	Ruang Laboratorium IPA	—	
6	Ruang Laboratorium Komputer	√	
7	Ruang Laboratorium Bahasa	—	
8	Ruang Perpustakaan	√	
9	Ruang UKS	√	
10	Ruang Keterampilan	√	
11	Ruang Kesenian	√	
12	Ruang Toilet Guru	√	
13	Ruang Toilet Siswa	√	

Sumber:dokumentasi MIN 1 Lampung Timur

3) Keadan Kantor dan Pegawai

Kantor terdiri tiga bagian yaitu untuk: kepala, guru dan pegawai. Berikut data dibawah ini:

Tabel 4.4
Data Sarana Penunjang Di Kantor

No	Jenis barang
1	Meja tamu dan 1 set kursi
2	Meja dan Kursi Kerja
3	Lemari
4	Laptop
5	Telfon
6	Kamar mandi

Sumber: dokumentasi MIN 1 Lampung Timur

Sedangkan kantor guru terdapat seperangkat meja kursi sejumlah guru loker sejumlah guru dan terdapat 4 lemari tempat alat perga. Terdapat juga data guru, data siswa, grafik keadaan siswa pertahun , profil sekolah dan lain-lain.

Sementara MIN 1 Lampung Timur mempunyai tenaga pengajar PNS sebanyak 21 orang dan guru honorer berjumlah 9 orang jadi jumlah pengajar pendidik di MIN 1 Lampung Timur berjumlah 30 orang guru dengan rata-rata berijazah S.1 dan S2.

d. Data Guru dan Pegawai MIN 1 Lampung Timur

Tabel 4.5
Data Guru dan Pegawai

No	Nama Lengkap Personal	Status	Jabatan
1	Rosida, S,S.Pd.	PNS	Kepala Madrasah
2	Muhamad Saekoni,S.Pd.I	PNS	Wali Kelas 6b
3	Siti Aminah,S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 1d
5	Siti Lutiyah, S.Pd.I	PNS	Guru kelas 5c
6	Linda Wati, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 2c
7	Aminatun, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 4b
8	Sujatno, M.Pd.I	PNS	Guru Kelas 6c
10	Samijah,S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 3a
11	Siti Munawaroh,S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 1a
12	M. Gufronudin, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas
13	Nurdiah,S.Ag	PNS	Guru PAI
14	Nining Yuningsih, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 5b
15	Cahaya Sumartin,S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 2a

16	Ely Zendrawati,S.Pd.I	PNS	Guru Kelas 3b
17	Tommi Erwanto,S.Pd	PNS	Guru Penjaskes

Sumber: dokumentasi MIN 1 Lampung Timur

e. Kegiatan-kegiatan siswa di MIN 1 Lampung Timur

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Lampung Timur memiliki kegiatan rutinitas sehari-hari maupun mingguan seperti halnya sekolah lain. Hanya saja di MIN 1 ini lebih banyak kegiatan religious.

Tabel 4.6
Kegiatan-Kegiatan siswa di MIN 1 Lampung Timur

No	Jenis Kegiatan Harian
1	Berbaris di halaman
2	Do'a bersama.
3	Membaca surat-surat pendek.
4	Bersalam dengan guru sebelum memulai pelajaran
5	Sholat zuhur berjamaah

Sumber dokumen MIN 1 Lampung Timur

Tabel 4.7
Kegiatan Rutinitas

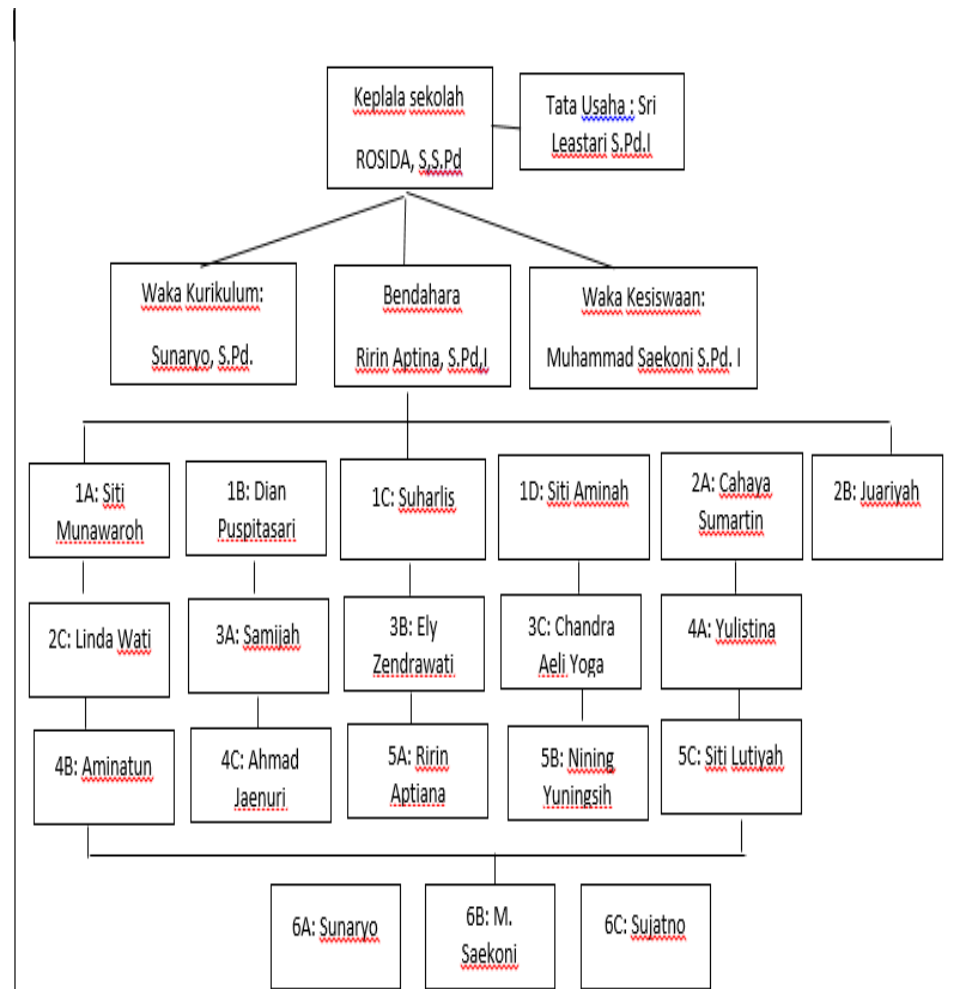
No	Jenis Kegiatan Rutin
1	Upacara bendera setiap hari senin.
2	Senam kesegaran setiap jum'at.
3	Extra kulikuler setiap sabtu
4	Kerja bakti lingkungan sekolah.
5	Ujian tengah semester, ulangan semester dan lomba kebersihan antar kelas
6	PHBI, Pesantren kilat, Karyawisata, UASBN, pelepasan siswa kelas 6.

Sumber dokumen MIN 1 Lampung Timur

f. Struktur Organisasi MIN 1 Lampung Timur

Susunan Organisasi MIN 1 Lampung Timur sebagai berikut:

Gambar 4.1
Struktur Organisasi

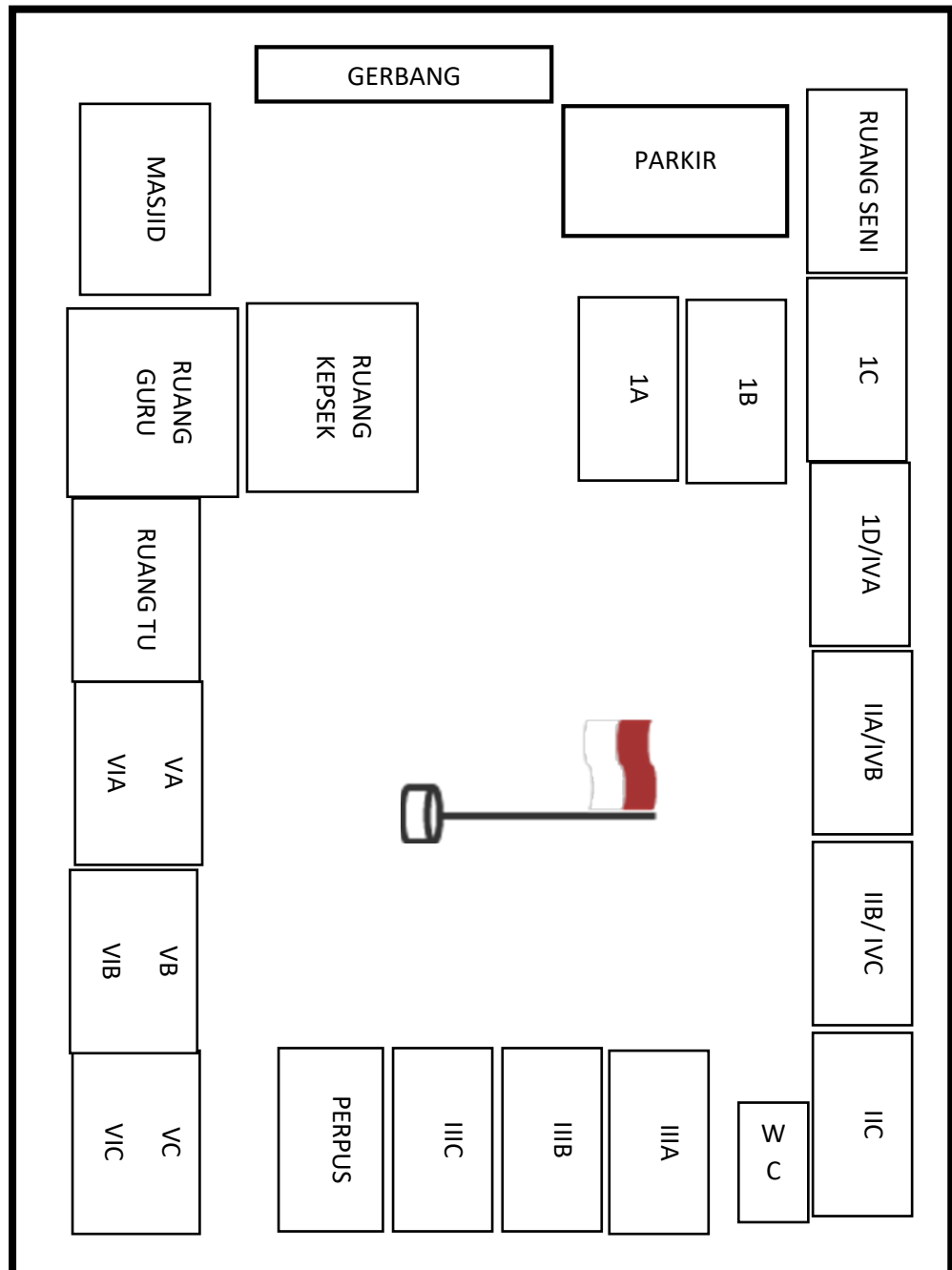


g. Denah Lokasi MIN 1 Lampung Timur

Adapun susunan ruang yang ada di MIN 1 Lampung

Timur dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.2
Denah Lokasi MIN 1 Lampung Timur



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas IV MIN 1 Lampung Timur. Dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, sehingga menghabiskan 6 kali pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku subtema 2 indahya Keberagaman Budaya di Negeriku Fokus pada penelitian ini yaitu mata pelajaran IPS

a. Kondisi Awal

Penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan dikelas IV B MIN 1 Lampung Timur. Dimana peneliti menemukan masalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang ditandai dengan hasil belajar UTS yaitu terdapat 63% peserta didik belum tuntas hasil belajarnya. Dalam pembelajaran IPS dikelas IV, terdapat beberapa kesulitan yang dialami peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, sehingga peserta didik kurang faham dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, peserta didik mengalami kesulitan menjawab ketika diberi pertanyaan tentang materi pelajaran yang diajarkan dan kesulitan dalam menjelaskan kembali materi pelajaran walaupun telah dijelaskan. Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam

pembelajaran IPS dikelas IV merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Mengacu pada kondisi awal di atas, peneliti mengajukan penggunaan metode *role playing* untuk diterapkan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan selama 3 kali pembelajaran yaitu dimulai pada tanggal 6-11 Maret 2023 dengan pemaparan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*, banyak persiapan yang dilakukan, diantaranya:

- a) Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (silabus, RPP yang menggunakan metode bermain peran *role playing*).
- b) Mempersiapkan sumber, bahan dan media pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran
- c) Mempersiapkan lembar pengamatan (observasi) kegiatan pembelajaran
- d) Mempersiapkan perangkat evaluasi atau tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

2) Tahap Tindakan

- a) Pertemuan 1 (pertama)

Dilaksanakan pada hari senin, 06 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 30 orang.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal terdiri dari membuka pembelajaran, melakukan apersepsi dan motivasi yaitu mulai dari pendidik mengkondisikan kesiapan peserta didik dan penataan kelas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mengajak berdoa bersama, melakukan absensi kehadiran peserta didik. Setelah itu pendidik melakukan pretest kemampuan yang dimiliki peserta didik sebelum melakukan pembelajaran.



Gambar 4.3
Kegiatan Pelaksanaan Pre-Test Peserta Didik
Siklus 1

(2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti pada pertemuan 1 terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kedua melakukan penjelasan mengenai metode bermain peran (*role playing*) yang akan di perankan oleh peserta didik nantinya. Guru

memulai pembelajaran dengan bertanya kepada siswa tentang jumlah suku yang ada di kelas ini kemudian siswa menjawab dengan antusias menyebutkan sukunya masing-masing. Setelah itu siswa diminta untuk memperhatikan gambar peta persebaran pulau yang terdapat di buku dan diminta untuk menyebutkan suku-suku apa saja yang tersebar di berbagai pulau. Masih terdapat banyak siswa yang belum mampu menyebutkan berbagai suku yang terdapat di Indonesia kemudian guru dan siswa bersama-sama menyebutkan suku-suku yang tersebar di Indonesia. Kemudian guru menjelaskan materi pelajaran

Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan permainan uji konsentrasi tepuk pagi, siang dan malam yang cukup membuat siswa kembali bersemangat. Setelah permainan tepuk dilakukan guru memberikan penjelasan kembali tentang permainan bermain peran (*Role playing*) yang akan dilakukan. Guru juga menjelaskan bahwa permainan bermain peran ini akan dilakukan saat pertemuan ke 2 mendatang. Dalam bermain peran ini akan dilakukan secara berkelompok satu kelompok berjumlah 10 orang sedangkan kelompok yang tidak bermain peran akan memperhatikan

kelompok yang sedang bermain dan berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja siswa.

Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian kelompok siswa kelas IV berjumlah 30 orang sehingga guru membagi siswa kedalam 3 kelompok dengan cara mengurutkannya dengan nomor absen siswa. Sebelum memainkan peranan guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok yang bermain peran disarankan untuk memakai perlengkapan bermain peran. Dan setelah itu siswa diminta untuk mempelajari scenario yang telah dibagikan oleh guru yang akan di tampilkan saat pertemuan ke 2 mendatang.

(3) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hal yang belum jelas terkait materi maupun metode *role palying* yang telah di sampaikan. Pendidik memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran dan mengingatkan agar mempelajari scenario bermain peran yang telah diberikan. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas

b) Pertemuan 2 (Dua)

Dilaksanakan pada hari Jum'at, 10 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Pada

pertemuan kedua ini guru lebih mengelaborasi dalam penyampaian materi dan penerapan metode saat pembelajaran.

(1) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru masuk ke dalam kelas membuka pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa guna menanamkan semangat Nasionalisme siswa kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru memberikan ulasan sedikit tentang materi yang telah diberikan sebelumnya kepada peserta didik sebelum melakukan pembelajaran kedua ini. Pada pertemuan kedua ini pendidik mengelaborasi materi dan metode *role playing* dalam pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini pendidik meminta peserta didik untuk mengingat kembali materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Negeri yaitu membahas tentang persebaran suku di pulau Indonesia. Pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk

bertanya apabila ada yang belum mengerti mengenai materi yang telah di peajari sebelumnya.

Selanjutnya guru menjelaskan materi mengenai macam-macam suku yang terdapat di di pulau Indonesia dan mengaitkan materi dengan bermain peran yang akan dilakukan. Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan yang dilakukan oleh kelompok 1 dimana pembagian kelompok sudah di tentukan saat pertemuan pertama dilakukan.

Sebelum permainan dimulai pendidik memberikan penjelasan berupa arahan pada kelompok 1 dan saat permainan peran dimulai satu kelompok hanya memiliki waktu maksimal 15 menit kemudian bergantian dengan kelompok selanjutnya. Pendidik meyiapkan skenario dan atribut sebagai pendukung. Selama kegiatan bermain peran, kelompok yang tidak berperan akan memperhatikan permainan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah disiapkan. Pendidik juga menghimbau bahwa setiap anggota kelompok harus aktif memberikan pendapat saat mengerjakan lembar kerja siswa.

Permainan peranan yang pertama dilakukan oleh kelompok 1 dan 2. Saat permainan peranan dimulai siswa terlihat malu-malu dalam mengekspresikan diri dan melantangkan suaranya, beberapa adegan juga harus melakukan pengulangan karena siswa tertawa dan salah dalam membaca naska.

Setelah permainan peranan dilakukan. Pendidik membimbing siswa melakukan diskusi kelompok untuk menilai permainan peran yang telah dilakukan oleh kelompok 1 dan 2. Kemudian menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa.



Gambar 4.4
Kegiatan diskusi kelompok peserta didik

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa mengulang materi yang telah di sampaikan dan membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan guru mengajak

siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka.

c) Pertemuan 3 (Tiga)

Dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 30 orang. Pada pertemuan ketiga ini guru lebih mengelaborasi dalam penyampaian materi dan penerapan metode saat pembelajaran. Adapun proses pelaksanaannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru masuk ke dalam kelas membuka pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. Kegiatan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa guna menanamkan semangat Nasionalisme siswa kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru memberikan ulasan sedikit tentang materi yang telah diberikan sebelumnya kepada peserta didik sebelum melakukan pembelajaran ketiga ini. Pada pertemuan ketiga ini pendidik mengelaborasi materi dan metode *role playing* dalam pembelajaran



Gambar 4.5
Menjelaskan materi kepada peserta didik

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan III siklus 1 terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan lanjutan materi mengenai keragaman Suku Bangsa dan Negara dan kegiatan kedua melanjutkan bermain peran dari kelompok yang belum tampil.

Guru memulai pembelajaran dengan melanjutkan penjelasan materi mengenai keragaman suku bangsa dan Negara dengan mengenal bahasa-bahasa disetiap suku bangsa. Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peran yang di lakukan oleh kelompok 3. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan kembali berupa arahan pada kelompok 3. Selama kegiatan bermain peran, kelompok yang tidak berperan akan memperhatikan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan

pada lembar kerja siswa yang telah disiapkan. Guru juga menghimbau bahwa setiap anggota kelompok harus aktif memberikan pendapat saat mengerjakan lembar kerja siswa.

Kegiatan bermain peran dilakukan, seluruh siswa memperhatikan permainan yang dilakkan oleh kelompok 3. Permainan peranan ketiga ini cukup baik, siswa mulai memahamo cerita yang tertulis di naskah. Namun tingkat keseriusan masih rendah karena siswa masih sering tertawa dan salah membava naskah sehingga harus melakukan pengulangan.

Setelah kegiatan bermain peran dilakukan, guru membimbing masing-masing kelompok secara bergantian dalam kegiatan dikusi. Guru menugaskan perwakilan kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan.



Gambar 4.6
Kelompok siswa yang melakukan kegiatan
bermain peran

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan tes diakhir pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus 1.

Sebelum mengakhiri kegiatan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.

c. Hasil Observasi Siklus 1

Setelah tahapan tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan. Observasi ini dilakukan oleh mahasiswi saudari Laela Safitri sebagai observer.

Ada beberapa tahapan dalam melakukan observasi yang pertama adalah observasi kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*. Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil format observasi dan

evaluasi yang sudah disiapkan. Berikut daftar yang diobservasi aktivitas belajar siswa, diantaranya:

Tabel 4.8
Data rata-rata Persentase Aktivitas
Belajar Siswa dengan Metode Role Playing Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket
		I	II	III		
1.	Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan penjelasan guru	60%	65%	71%	65%	C
2.	Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	55%	60%	65%	60%	D
3.	Melaksanakan tugas yang telah diberikan guru	57%	63%	68%	62%	C
4.	Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran <i>role playing</i>	54%	64%	68%	62%	C
Rata-Rata		56%	63%	68%	62%	C

Penskoran

81%-100% = A (Sangat Baik)

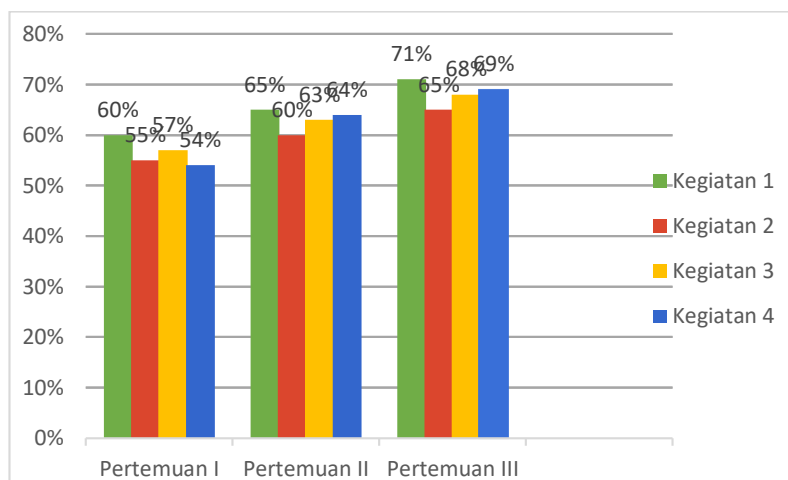
71%-80% = B (Baik)

61%-70% = C (Cukup)

50%-60% = D (Kurang Baik)⁴⁷

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

⁴⁷ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011), 157.



Gambar 4.7
Persentase Aktivitas Belajar Siswa dengan
Metode Role Playing Siklus 1

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa ketika membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru yaitu 60% pada pertemuan satu, 65% pada pertemuan ke dua dan 71% pada saat pertemuan ke tiga, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 65%.

Aktivitas kekedua siswa aktif bertanya, menjawab dan berpendapat, pertemuan pertama yaitu 55% sedangkan pada pertemuan kedua 60% dan 65% pada pertemuan ketiga sehingga diperoleh rata-rata 60%.

Aktivitas ketiga yaitu siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan guru. persentase yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu 57% sedangkan pada pertemuan kedua 63% dan pada saat pertemuan ketiga memperoleh 68% sehingga diperoleh rata-rata 62%.

Aktivitas keempat yaitu siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran *role playing*, presentase pada pertemuan pertama yaitu 54%, 64% pada pertemuan kedua dan 69% pada pertemuan ketiga sehingga memperoleh rata-rata 62%.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Pada siklus 1 petemuan satu rata-rata aktivitas siswa 56%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yakni menjadi 63%. Sedangkan, pada pertemuan ke tiga rata-rata aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan yakni 68%. Sehingga diketahui hasil keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I menunjukkan angka 62%. Hal tersebut menjadi dasar perlunya diadakan perbaikan guna mendapatkan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 75%.

Selanjutnya yaitu hasil observasi aktivitas guru dengan metode pembelajaran *Role Playing* pada siklus I. pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Aktivitas Guru dengan Menggunakan
Metode Role Playing Siklus 1

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	3	3	3
	b. Membuka pelajaran	3	3	3
	c. Mengkondisikan siswa	3	3	3
	d. Melakukan apresepsi	2	3	3
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	3
2.	Kegiatan pembelajaran			
	a. Menjelaskan materi	3	3	3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	2	2	3
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok	2	3	3
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan	2	2	3
	e. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan	2	2	3
	f. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	2	2	3
	g. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa	2	3	3
3.	Penutup			
	a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan	3	3	3
	b. Memberikan tes lisan atau tertulis	2	3	3
	c. Menutup pelajaran	3	3	3
	Jumlah Skor	36	38	45
	Persentase (%)	60%	63%	75%

Berdasarkan siklus I dalam setiap pertemuan diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan pada awalnya guru belum terbiasa dengan metode *Role Playing* dan lama kelamaan guru mulai memahami alurnya. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebanyak 60% sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 65% dan 75% pada pertemuan ketiga

Setelah itu, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu dengan melihat pretest dan posttest yang telah diberikan guru kepada siswa dikelas IV MIN 1 Lampung Timur berjumlah 30 siswa dengan KKM IPS 70. Berikut ini data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.10
Hasil Belajar Siswa pretest Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	8	27%
2.	< 70	Belum Tuntas	22	73%
Jumlah			30	100%

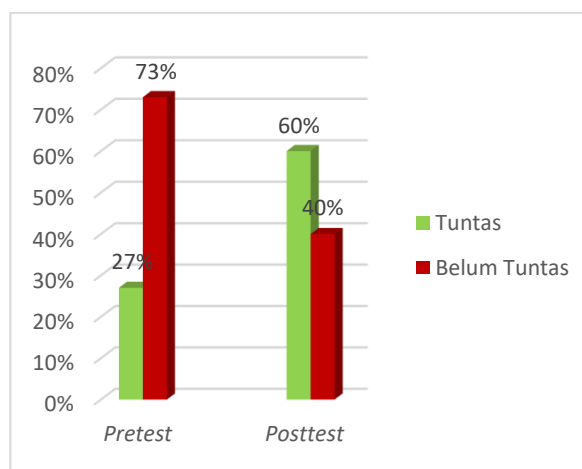
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Dikarenakan 30 siswa hanya 8 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase 27%. Persentase hasil posttest siswa setelah peserta didik melakukan pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.11
Hasil belajar siswa posttest siklus 1

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	18	60%
2.	< 70	Belum Tuntas	12	40%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa 30 siswa, terdapat 60% siswa yang tuntas dan 40% siswa yang belum tuntas setelah peserta didik mendapatkan materi yang diberikan oleh guru.

Untuk lebih jelasnya, grafik hasil belajar pretest dan posttest siklus 1 terdapat pada gambar4.. berikut ini:



Gambar 4.8
Peningkatan Hasil Belajar Pretest dan Posttest
Siklus 1

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, Meskipun hasil belajar peserta didik yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, namun hasil belajar pada posttest mengalami

peningkatan 33%. Hal ini dapat dilihat pada tabel di atas bahwa peserta didik yang tuntas hanya 27% lalu pada posttest meningkat menjadi 60%. Meskipun telah terjadi peningkatan pada siklus 1, karena tingkat ketuntasan belum mencapai 75% maka perlu diadakan penelitian kembali di siklus II.

d. Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi, bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus 1 ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. Beberapa aspek yang perlu diperbaiki diantaranya:

- a) Kurangnya penjelasan guru dalam memberikan arahan kepada siswa sebelum bermain peran dilakukan
- b) Kurangnya pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode role playing
- c) Kurangnya antusias dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- d) Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi pelajaran seperti mengobrol atau sibuk sendiri sehingga pemahaman kurang maksimal.
- e) Kurangnya keseriusan siswa dalam melakukan permainan peranan mengakibatkan ketidaksesuaian pembelajaran dengan waktu yang disediakan.

- f) Kurangnya pengawasan dan bimbingan lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam melakukan diskusi

Adapun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a) Pendidik harus terampil dalam membangun kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan atau mengungkapkan pendapat dengan memberi reward atau pujian kepada siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- b) Perlunya ketegasan pendidik dalam memberikan aturan sebelum kegiatan pembelajaran.
- c) Perlunya pendidik memberikan penjelasan tentang pemanfaatan waktu saat kegiatan bermain peran
- d) Perlunya pendekatan dan bimbingan langsung kepada siswa saat melakukan kegiatan diskusi.
- e) Pendidik harus terampil dalam menggunakan media dan lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran
- f) Pendidik harus memberi pengawasan dan perhatian lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam melakukan diskusi.

e. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan selama 3 kali pembelajaran yaitu pada tanggal 13-18 Maret 2023 dengan harapan bahwa pelaksanaan siklus II dapat mencapai indikator keberhasilan dengan pemaparan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berdasarkan refleksi pada pembelajaran siklus 1. Proses pembelajaran pada siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan. Pada siklus ini dilanjut oleh pendidik dengan melakukan diskusi dengan wali kelas mengenai perencanaan ulang dalam pembelajaran yang akan diterapkan kembali di siklus II yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Setelah itu menentukan pokok bahasan dengan melakukan analisis melalui silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus II menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Menyiapkan alat evaluasi berupa soal yang akan diteskan pada akhir siklus serta lembar kerja siswa dan menyiapkan naskah drama dan alat bantu permainan peranan sebagai penunjang keberhasilan proses belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan 1 (pertama)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada Jumat, 13 Maret 2023. Adapun proses pembelajaran mengacu pada perencanaan berdasarkan refleksi pada siklus 1, sehingga diharapkan

kekurangan pada siklus 1 tidak terulang lagi pada siklus II. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran seperti pada siklus 1. Langkah-langkah kegiatan pada pertemuan 1 yaitu sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Kegiatan diawali dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran siswa dan semua siswa hadir. Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kesiapan siswa untuk merapikan tempat duduk.

Sebelum pembelajaran dimulai. Dilanjut dengan menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa guna menanamkan rasa Nasionalisme siswa. Kemudian guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan 1 sebagai menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kegiatan kedua melakukan permainan peranan. Guru memulai pembelajaran dengan meminta siswa untuk mengingat kemabli materi yang telah

disampaikan pada siklus 1. Siswa diajak untuk mengamati gambar yang telah disiapkan oleh guru yaitu gambar berbagai macam pakaian adat di Indonesia. Setelah itu pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai gambar apa yang tertera pada teks tersebut kemudian siswa diminta untuk membaca teks tentang ragam pakaian adat yang ada di Indonesia. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang ragam pakaian adat yang ada di Indonesia.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain peran. Sebelumnya guru membagi ulang kelompok yang telah terbagi pada siklus 1 dengan cara membagi acak kelompok dengan 3 kelompok yang berisi 10 siswa. Selanjutnya guru memberikan penjelasan kembali tentang aturan permainan peranan yang akan dilakukan dan waktu yang disediakan. Guru menjelaskan kembali bahwa dalam setiap pertemuan akan dilakukan 1 kali permainan peran dari 1 kelompok sedangkan kelompok yang tidak bermain peran memperhatikan permainan peran dan berdiskusi untuk mengerjakan lembar kerja siswa.

Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peran sebelum memainkan peranan. Guru menyajikan

scenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok berperan disarankan untuk memakai atribut atau perlengkapan peranan yang telah disiapkan. Permainan peran dilakukan oleh kelompok 1 sebelum memulai permainan guru memberi waktu kepada kelompok 1 untuk membaca dan memahami naskah. Saat permainan peran dilakukan kondisi terlihat tidak jauh berbeda dengan siklus awal. Terdapat siswa yang masih malu-malu dalam mengekspresikan diri dan melantangkan suaranya sehingga beberapa adegan perlu diulang.

Setelah permainan peran dilakukan. Guru membimbing siswa melakukan diskusi kelompok untuk menilai permainan peranan yang telah dilakukan oleh kelompok 1 dan membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah disediakan. Pada proses konfirmasi guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dipelajari dan guru memberikan informasi tambahan sebagai penguatan pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari.



Gambar 4.9
Kegiatan guru membimbing siswa melakukan diskusi

(3) Kegiatan Penutup

Sebelum menutup kegiatan pembelajaran. Guru meminta siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari dan membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan diakhiri dengan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka dan guru mengucapkan salam.

b) Pertemuan 2 (Dua)

Dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 30 orang. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan diawali dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran siswa dan semua siswa hadir.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kesiapan siswa untuk merapikan tempat duduk.

Sebelum pembelajaran dimulai. Dilanjut dengan menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa guna menanamkan rasa Nasionalisme siswa. Kemudian guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan 2 terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kegiatan kedua melakukan permainan peran. Guru memulai pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan mengadakan Tanya jawab seputar keragaman suku bangsa, budaya dan adat di Indonesia. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan mengenai persebaran adat di Indonesia.

Setelah guru menjelaskan mater. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan peran yang di lakukan oleh kelompok II. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan tentang aturan dalam bermain peran. Guru menyiapkan skenario dan atribut sebagai pendukung. Berbeda dari pertemuan pertama, pada

pertemuan kedua ini sebelum memulai peranan siswa diberi kesempatan untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan oleh guru selama 5 menit. Selama pelaksanaan berlangsung kelompok yang tidak berperan akan menilai penampilan kelompok yang bermain. Guru meminta bahwa setiap anggota kelompok harus berdiskusi dan memberikan pendapat saat mengerjakan lembar kerja siswa.

(3) Kegiatan akhir

Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai hal yang belum jelas terkait materi yang telah disampaikan. Pendidik memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.

c) Pertemuan 3 (ketiga)

Pertemuan ketiga siklus 2 dilaksanakan pada Sabtu, 18 Maret 2023 dengan jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 30 orang. Pada pertemuan ketiga guru lebih mengelaborasi materi dalam penerapan metode role playing dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terlihat sangat maksimal. Dan kelas semakin hidup karena peserta didik semakin semangat dalam melakukan proses pembelajaran.

(1) Kegiatan awal

Kegiatan diawali dengan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengecek kehadiran siswa dan semua siswa hadir. Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kesiapan siswa untuk merapikan tempat duduk.

Sebelum pembelajaran dimulai. Dilanjut dengan menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa guna menanamkan rasa Nasionalisme siswa. Kemudian guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan III siklus 2 terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan lanjutan materi pada pertemuan ke 2 mengenai adat di Indonesia. Siswa cukup tenang dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.

Setelah guru menjelaskan materi, kegiatan selanjutnya yaitu permainan peran yang dilakkan oleh kelompok 3. Sebelum permainan dimulai guru memberikan kembali penjelasan tentang aturan dalam bermain peran. Pada pertemuan ini guru cukup tegas kepada siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak

terlalu banyak benda dan mampu mengatur waktu dengan baik.

Pendidik menyiapkan skenario dan atribut sebagai pendukung. Sama dengan pertemuan sebelumnya sebelum memulai peranan siswa diberi kesempatan untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan oleh pendidik selama 5 menit. Selama pelaksanaan peranan. Kelompok yang tidak berperan akan menilai penampilan kelompok yang memainkan peran. Pendidik juga mengingatkan bahwa setiap anggota kelompok harus berdiskusi dan memberikan pendapat saat mengerjakan lembar kerja siswa.

Kegiatan permainan peran berlangsung, seluruh siswa memperhatikan peran yang dilakukan oleh kelompok 3. Permainan pada pertemuan ini bercerita tentang asal adat dan nama-nama adat budaya di Indonesia. Setelah permainan peran dilakukan. Pendidik membimbing masing-masing kelompok secara bergantian dalam kegiatan diskusi. Pendidik menugaskan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atas peranan yang dilakukan oleh kelompok 3.



Gambar 4.10
Kegiatan peserta didik melakukan permainan peran

(3) Kegiatan akhir

Pada kegiatan penutup pendidik memberikan pertanyaan lisan dan sebagian siswa mencoba untuk menjawab pertanyaan. Namun pendidik memilih siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Jawabanya bermacam-macam dan pendidik mengapresiasi keberanian siswa dengan memberikan reward kepada siswa yang paling benar menjawab.

Selanjutnya guru memberikan tes diakhir pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Sebelum mengakhiri kegiatan pendidik mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.

f. Hasil Observasi Siklus II

Setelah tahapan tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dalam melakukan penelitian hasil tindakan. Observasi ini dilakukan oleh mahasiswa saudari Laela Safitri sebagai observer.

Ada beberapa tahapan dalam melakukan observasi yang pertama adalah observasi kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing. Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil format observasi dan evaluasi yang sudah disiapkan. Berikut daftar yang diobservasi aktivitas belajar siswa, diantaranya:

Tabel 4.12
Data rata-rata Persentase Aktivitas
Belajar Siswa dengan Metode *Role Playing* Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket
		I	II	III		
1.	Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan penjelasan guru	72%	82%	87%	80%	B
2.	Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	67%	70%	78%	72%	B
3.	Melaksanakan tugas yang telah diberikan guru	68%	73%	86%	76%	B
4.	Melakukan permainan sesuai	70%	72%	85%	76%	B

	dengan metode pembelajaran <i>role playing</i>					
	Rata-Rata	69%	74%	84%	76%	B

Penskoran

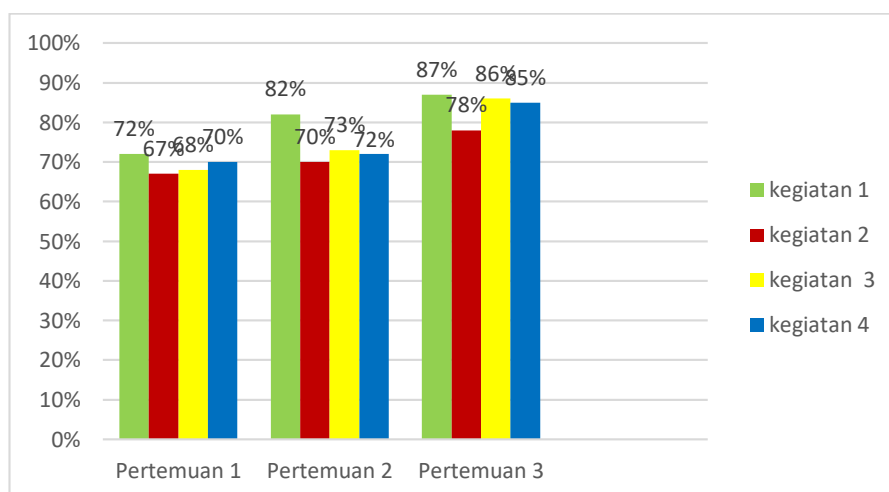
81%-100%= A (Sangat Baik)

71%-80% = B (Baik)

61%-70% = C (Cukup)

50%-60% = D (Kurang Baik⁴⁸)

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.12
Presentase Akhir Belajar Siswa dengan
Metode Pembelajaran Role Playing Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa peserta didik ketika memperhatikan penjelasan guru yaitu 72% pada pertemuan satu, pada pertemuan dua yaitu 82% dan pada pertemuan tiga 87%, sehingga dapat dihitung rata-rata adalah 80%.

⁴⁸ Arifin, 157.

Aktivitas kedua yaitu siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat, pertemuan pertama yaitu 67%, pada pertemuan ke dua 70% dan pada pertemuan ketiga 78% sehingga diperoleh rata-rata 72%.

Aktivitas ketiga yaitu siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan guru. pertemuan pertama yaitu 68%, pada pertemuan ke dua 73% dan pada pertemuan ketiga 86% sehingga diperoleh rata-rata 76%.

Aktivitas keempat yaitu siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran *role playing*. Pada pertemuan pertama yaitu 70%, pada pertemuan ke dua yaitu 72% dan pada pertemuan ketiga 85% sehingga diperoleh rata-rata 76%.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dari setiap pertemuan meningkat. Pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebanyak 5% dan pertemuan kedua ke pertemuan ketiga meningkat sebanyak 10%. Rata-rata seluruh aspek pada siklus II adalah 76%, dalam catatan penskoran observasi peneliti tergolong dalam kategori baik.

Selanjutnya yaitu hasil observasi aktivitas guru dengan metode *role playing* pada siklus II. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi siswa. Hasil

pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13
Data Hasil Aktivitas Guru dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* Siklus II

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Kegiatan Pendahuluan			
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	4	4	4
	b. Membuka pelajaran	3	4	4
	c. Mengkondisikan siswa	3	3	3
	d. Melakukan apresepasi	3	3	4
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
2.	Kegiatan pembelajaran			
	a. Menjelaskan materi	3	3	3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	3	3	3
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok	3	3	3
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan	3	3	4
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan	3	3	3
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	3	4	4
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa	2	3	3
3.	Penutup			
	a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	2	3	3
	b. ,Memberikan tes lisan atau tertulis	2	3	3

	c. Menutup pelajaran	3	3	3
	Jumlah Skor	43	48	50
	Persentase (%)	72%	80%	83%

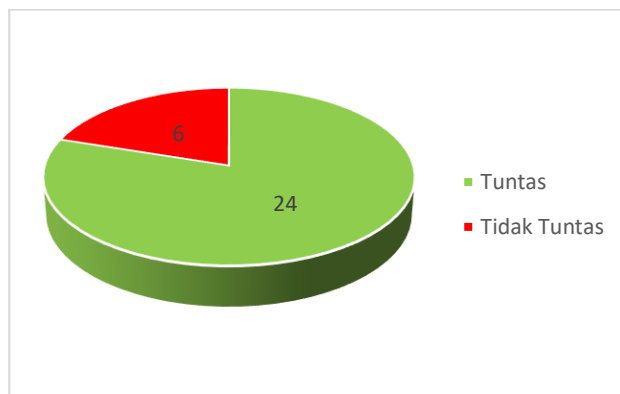
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus II dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan pula, hal ini karena guru sudah terbiasa dengan metode *role palying* dan telah melakukan evaluasi dari siklus I. pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebesar 72%, pada pertemuan kedua sebesar 80% dan pada pertemuan ketiga sebesar 83%.

Setelah itu, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berdasarkan tes hasil belajar peserta didik pada siklus II dengan melihat hasil *post-test* yang telah diberikan kepada siswa kelas IV MIN 1 Lampung Timur yang berjumlah 30 siswa dengan KKM IPS 70. Data belajar *post-test* adalah sebaga berikut:

Tabel 4.14
Hasil belajar siswa *posttest* siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	24	80%
2.	< 70	Belum Tuntas	6	20%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 30 siswa terdapat 24 siswa atau 80% yang tuntas dan 6 siswa atau 20% yang belum tuntas. Untuk lebih jelasnya, grafik persentase hasil belajar *post-test* II siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.12
Peningkatan Hasil Belajar Posttest II siklus II

Penjelasan tersebut menerangkan bahwa hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar pada siswa setelah diberikan tindakan menggunakan metode *role playing*. Maka dapat diketahui dalam siklus II hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu minimal 75% sedangkan dalam penelitian ini yaitu tercapainya hasil belajar pada mata pelajaran IPS dengan rata-rata ketuntasan mencapai 80%.

Faktor yang mendorong terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II, diantaranya yaitu, pada siklus I guru belum memahami dengan baik proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*role playing*), sedangkan pada siklus II guru sudah dengan maksimal menjalankan langkah-langkah metode *role playing* dengan baik. Sehingga hasil belajar peserta didik juga lebih meningkat dari siklus sebelumnya, selain itu, pada siklus II peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran menggunakan metode

role playing, karena dalam metode pembelajaran *role playing* ini sendiri yaitu metode dengan bermain peran sambil belajar yang menjadikan peserta didik antusias dan berani bertanya terkait langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dan materi yang sedang dipelajari, sehingga pada siklus II hasil peserta didik meningkat dan sudah mencapai target yang diharapkan peneliti.

g. Refleksi Siklus II

Pada tahapan refleksi siklus II, pendidik telah menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan baik. Hal ini terlihat aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan di tiap siklus. Oleh karena itu maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak. Tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Pembahasan

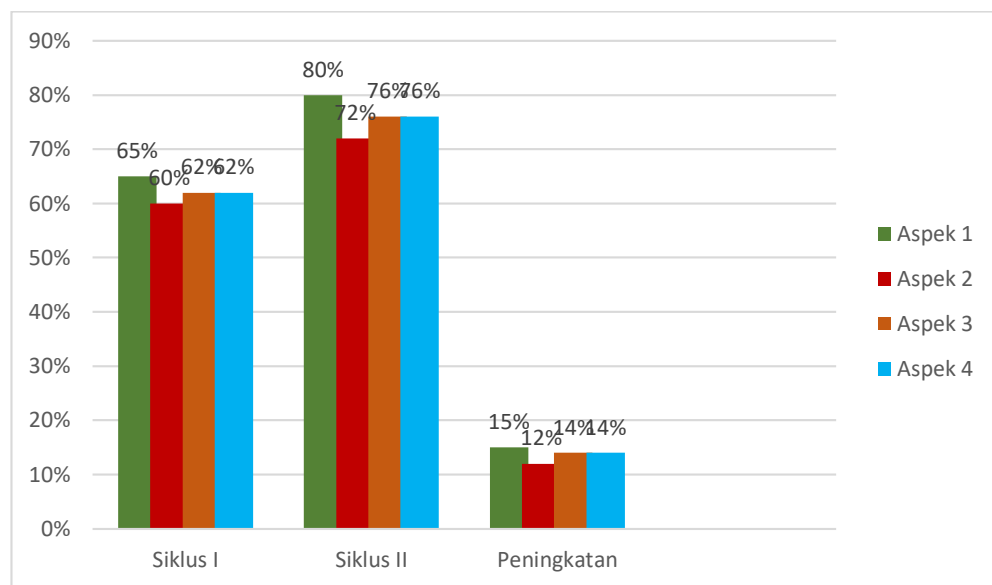
1. Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Siklus I dan II

Berdasarkan analisis data observasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang dilakukan pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.15
Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Role Playing Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1.	Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan penjelasan guru	65%	80%	15%
2.	Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	60%	72%	12%
3.	Melaksanakan tugas yang telah diberikan guru	62%	76%	14%
4.	Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran <i>role playing</i>	62%	76%	14%
Rata-Rata		62%	76%	14%

Untuk lebih jelasnya, grafik aktivitas pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4.13
Persentase Aktivitas Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Pembahasan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II pada tiap-tiap aspek yang akan diamati adalah sebagai berikut:

a. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru

Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan dari pertemuan 1 pertama berikutnya mengalami peningkatan. Pada siklus 1 yaitu hanya 65%, pada siklus II aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru yaitu 80% dan mengalami peningkatan sebesar 15%. Jadi untuk indikator siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru, target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat dari siklus 1 hingga siklus II, hal tersebut terwujud karena guru dalam menjelaskan materi perhatian guru terjuru keseluruhan siswa.

b. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat.

Pada siklus I kegiatan siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat masih terwujud dengan baik. Kurangnya kepercayaan diri siswa dan pemahaman materi menjadi halangan bagi siswa untuk menjawab dan mengeluarkan pendapat. Pada siklus II siswa mulai berani aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan ataupun meminta siswa untuk mengutarakan pendapat.

Aspek bertanya dan mengeluarkan pendapat meningkat sebesar 12% pada siklus I sebesar 62% meningkat pada siklus II menjadi 72%. Jadi untuk indikator bertanya dan mengeluarkan pendapat target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat pada siklus I hingga II, hal tersebut disebabkan karena siswa mulai memahami materi yang dipelajari sehingga kepercayaan diri pada siswa meningkat. Sehingga siswa berani untuk menjawab dan mengeluarkan pendapat.

c. Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan guru

Pada aspek ini ditekankan pada proses diskusi. Pada siklus I masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi. Siswa terlihat mengobrol atau asik sendiri dan menyerahkan tanggung jawab kepada siswa yang tingkat pemahamannya lebih. Ada siswa yang cenderung hanya mengajak diskusi siswa yang aktif

sedangkan teman satu kelompoknya yang kurang aktif tidak diikutsertakan dalam diskusi.

Aktivitas diskusi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh nilai 62% dan pada siklus II 76%. Terjadi peningkatan sebesar 14%. Hal tersebut dipengaruhi oleh sikap guru dalam mengawasi dan membimbing kegiatan diskusi siswa.

- d. Melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran *role playing*

Aktivitas melakukan permainan sesuai dengan metode pembelajaran *role playing*. Mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Hal ini terlihat pada siswa yang melakukan peranan saja, tetapi siswa lain yang tidak berperan terlihat memperhatikan kegiatan permainan peran tersebut.

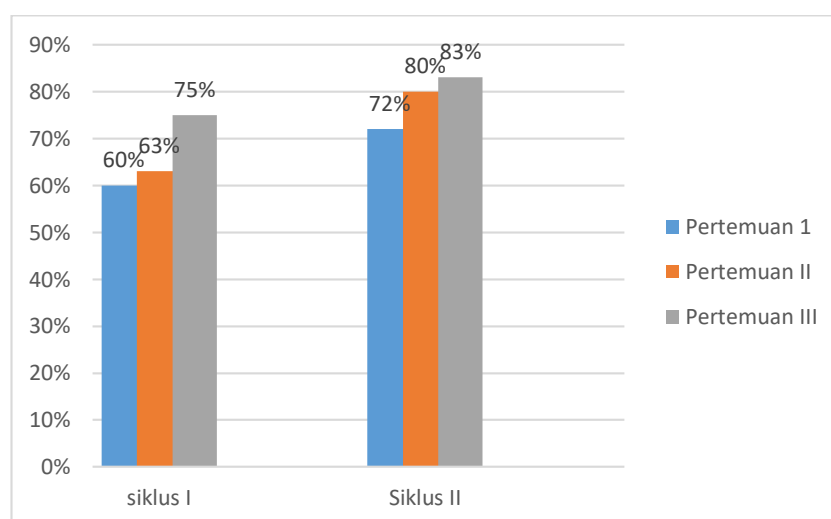
Hal ini ditunjukkan pada siklus I dan II untuk indikator siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode yang diterapkan. Pada aspek ini mengalami peningkatan sebesar 14% yakni pada siklus I yaitu 62% dan pada siklus II yaitu 76%. Jadi untuk indikator mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran target yang diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat pada siklus I hingga siklus II, hal tersebut disebabkan karena bermain peran merupakan metode yang baru yang diterapkan dan setiap siswa ingin mencoba hal tersebut.

Selanjutnya, hasil pengamatan aktivitas guru telah diperoleh dan guru melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum maksimal. Untuk melihat perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.16
Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan			Jumlah	Rata-rata
	1	2	3		
Siklus I	60%	63%	75%	198%	66%
Siklus II	72%	80%	83%	235%	78%

Untuk lebih jelasnya data aktivitas guru pada siklus I dan II dibentuk dalam grafik berikut ini:



Gambar 4.14
Presentase Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Dari tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 66% dan pada siklus II adalah 78%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru sebesar 12%. Adanya peningkatan tersebut

karena guru bersama peneliti sebelumnya telah mengevaluasi adanya kekurangan yang ada pada siklus I dan memperbaiki aktivitas guru pada siklus II saat pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik. Aktivitas yang dilakukan oleh guru berorientasi pada metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

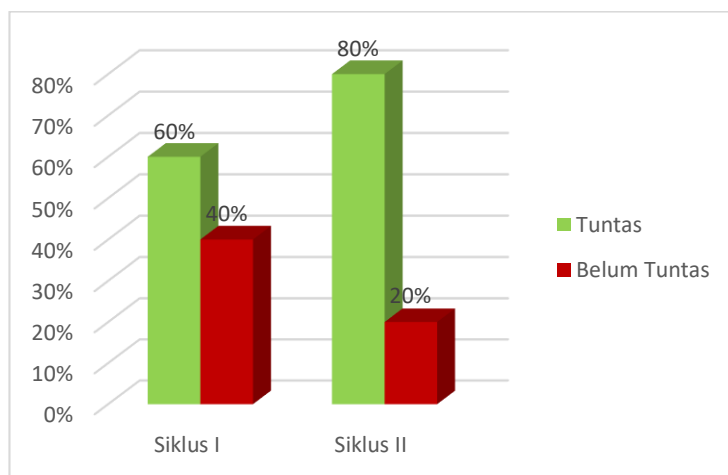
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Dari hasil penelitian dengan 2 siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.17
Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Persentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	≥ 70	Tuntas	18	24	60%	80%
2.	< 70	Belum Tuntas	12	6	40%	20%
Jumlah			30	30	100%	100%

Untuk lebih jelasnya, grafik persentase hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4.15
Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II lebih baik di banding pada saat *posttest* siklus I. pada siklus I terdapat 18 peserta didik yang tuntas dan 12 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 24 peserta didik yang tuntas dan 6 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus I, persentase ketuntas hasil belajar mencapai 60% dan pada siklus II mencapai 80%. Jadi dalam hal tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II sebesar 20%. Maka dalam hal ini target yang diinginkan peneliti telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus tersebut.

Peningkatan ini terjadi karena terlaksananya pembelajaran pada siklus II lebih baik dari siklus I ke siklus II disebabkan oleh faktor prosedur penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) benar-benar di evaluasi, diupayakan dan diterapkan dengan

baik, dimana peserta didik terlibat langsung dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami apa yang dipelajari.

Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) menerapkan sebuah kerja kelompok yang dilakukan oleh peserta didik. Serta metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini didorong dengan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dimana siswa harus melakukan interaksi dengan siswa lain dalam bermain peran sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dan metode *role playing* menggunakan imajinasi dan penghayatan dalam bermain peran sehingga membuat siswa akan terdorongnya motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik⁴⁹.

Menurut teori Dimiyanti dan Mudjiono yang dimaksud dengan hasil belajar adalah suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar⁵⁰. Menurut teori ngalim purwanto hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung,

⁴⁹ Hasrian Rudi Setiawan & Achamd Bahtiar, *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)* (Medan: UMSU Press, 2020), 36.

⁵⁰ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999),

yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa, sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya⁵¹. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat perubahan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik yang lebih baik dari siklus I.

Dari upaya yang dilakukan tersebut, pada siklus II telah terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang mencapai target yang diharapkan oleh peneliti, jadi dalam penelitian ini peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

⁵¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), 82.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas dari Pembahasan yang telah dipaparkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pembelajaran IPS kelas IV MIN 1 Lampung Timur. Dapat dilihat dari hasil belajar *posttest* siklus 1 rata-rata ketuntasan yang diperoleh yaitu 60% sebanyak 19 peserta didik melebihi KKM, sedangkan pada siklus II rata-rata ketuntasan *posttest* adalah 80% sebanyak 24 peserta didik melebihi KKM. Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dengan siklus II yaitu 20%. Dan hal ini sudah mencapai target yang diharapkan peneliti yaitu minimal 75%.

Sedangkan untuk aktivitas siswa dengan metode *role playing* mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 62% dan siklus II 76% atau mengalami peningkatan sebesar 14%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 1 Lampung Timur.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) memberi dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar

2. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru pada mata pelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sesuai yang diinginkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- . *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Awaludin, Aulia Ar Rakhman. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*. Desa Baroh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Bahtiar, Hasrian Rudi Setiawan & Achamd. *Metode Role Play (Upaya, 2022 Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*. Medan: UMSU Press, 2020.
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999.
- Fahrurrozi Dkk. *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berfikir Kritis Di Sekolah Dasar*. Jakarta Timur: UNJ PRESS, 2022.
- Inge Ayudia Dkk. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2021.
- Suharti Dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. Tika Lesta. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020.
- Dokumen MIN 1 Lampung Timur, 2022.*
- Fahreza, Febry. “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri Pasing Pinag Kabupaten Aceh Barat.” *Bina Gogik* 5, no. 1 (2018)
- Faizah, Yulia Pramusinta dan Silviana Nur. *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar*. Ummu Khair. Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022.

- Fatirani, Herneta. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Edited by M.Hidayat. Cet 1. Lombok Tengah NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Haryono, Cosmas Gatot. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Statistika I*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Ismail, Muhammad Ilyas. *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- Kartini, Tien. "Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung." *Journal Pendidikan Dasar*, no. 8 (2007).
- Kowiyah, Siti, Yatim Riyanto, and Harmanto Harmanto. "Contextualization and Connectivity of Digital Literacy in Primary School Social Studies During the Covid-19 Pandemic." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 3 (2021)
- Kurniati, Sri. *Metode Pembelajaran LBS Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Penberbit NEM, 2022.
- Luthfiyah, Muh. Fitrah &. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak, 2017.
- Mardawani, Eliana Yunitha dan. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan: Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. Malang: UIN Maliki Press, 2010.
- Nidawati. "Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama." *Jurnal Pionir* 1, no.

1 (2013).

Nurhasanah, Ismawati Alidha, Sujana Atep, and Sudin Ali. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016)

Pahleviannur, Muhammad Rizal. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: CV Pradina Pustaka Grup, 2022.

Purwanto, Ngalmim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.

Saputra, Dedi Rizkia. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (2015)

Setiawan, M. Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.

Siska, Yulia. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2016.

Sodik, Sandu Siyoto & M Ali. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publising, 2015.

Subagiyo, Heru. *ROLEPLAY*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menenga Kejuruan, 2013.

Sucipto, Purwaningrum puji Lestari dan Adi. *Strategi Pembelajaran Ekonomi*. Indonesia: PT Teguh Ikhyak Properti Sedulur, 2022.

Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.

Sudjiono, Annas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1994.

Susanto, AHMAD. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta:

Kencana, 2014.

Warsiman. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang: Media Nusa Creative, 2022.

Wiwiy T. *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2021.

Wurjanti, Erna. *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar*. M. hidayat. Lombok Tengah NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021.

Yanto, Ari. "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas I*, no. 1 (2015).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR PENILAIAN TENGAH SEMESTER MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Adinda Nayla Oktaviani	75	T
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	58	TT
3.	Aluna Sasma Meysun	68	TT
4.	Alya Lintang Adilla	70	T
5.	Alinnaya Dewi A.D	68	TT
6.	Aqilah Syira Putri	85	T
7.	Afika Zurmi Y.S	65	TT
8.	Arkan Ataya Said	80	T
9.	Aura Humairo	60	TT
10	Azkia Umi Nadliroh	67	TT
11	Elena Chusnul M	60	TT
12	Fattah Maula.A	68	TT
13	Fattiah Maula.A	75	T
14	Hafiza Khaira. L	64	TT
15	Hanum Harpita.S	62	TT
16	Karel Assyafia.Q	70	T
17	Oca Umi Masalahah	66	TT
18	Raesyia Muthia.R	68	TT
19	Sabrina Mega	73	T
20	Sabrina Sebening.C	68	TT
21	Sakila Al Zahra	78	T
22	Satria Sholbie.R	67	TT
23	Syafa Naulia Sari	80	T
24	Syifa Aulia Sari	77	T
25	Taufiqurahman.A.A	66	TT
26	Vania Sanjaya R.N	78	T
27	Venecia Ayunda Putri	65	TT
28	Yasmin Fitria Lathifa	68	TT
29	Zahra Febriani	69	TT
30	Zulaikha Alisha.A	66	TT

keterangan

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Lampiran 2

OUTLINE

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PALYING* PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 3. Macam-Macam Hasil Belajar
- B. Metode Pembelajaran *Role Playing*
 1. Pengertian *Role Playing*
 2. Kelebihan *Role Playing*
 3. Kelemahan *Role Playing*
 4. Manfaat Metode *Role Playing*

5. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*
- C. Ilmu Pengetahuan Sosial
 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial
 2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS
 3. Tujuan Pembelajaran IPS
- D. Materi
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Definisi Operasional
 1. Variabel Bebas
 2. Variabel Terikat
- B. Lokasi Penelitian
- C. Subjek Penelitian
- D. Prosedur Penelitian
- E. Teknik Pengumpulan Data
 1. Observasi
 2. Tes
 3. Dokumentasi
- F. Instrumen Pengumpulan Data
 1. Lembar Observasi
 2. Lembar soal
- G. Teknik Analisis Data
 1. Analisis Kuantitatif
 2. Analisis kualitatif
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Daerah Penelitian
 1. Sejarah Singkat MIN 1 Lampung Timur
 2. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah
 3. Data Guru
 4. Data Siswa
 5. Sarana Dan Prasarana
 6. Struktur Organisasi MIN 1 Lampung Timur
 7. Denah Lokasi MIN 1 Lampung Timur
- B. Hasil Penelitian
 1. Kondisi Awal Sebelum Dilakukan Penelitian
 2. Pelaksanaan Siklus I

3. Pelaksanaan Siklus II
- C. Pembahasan
1. Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* Siklus I dan II
 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

BAB V PENUTUP


- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA


LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mengetahui
Dosen Pembimbing


Nurwanto, S.Ag. Pd.I
NIP.19861217 2015032006

Metro, 28 Februari 2023
Peneliti,


Laela Safitri
NPM. 1901031035

Lampiran 3

SILABUS

Tema 7 : Indahnya Keragaman di Negeriku
 Subtema 2 : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik	3.2.1 Mengetahui dan memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis,	<ul style="list-style-type: none"> • Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia dan dengan bimbingan 		Pengetahuan Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Mengatahui nama rumah 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media SCI

<p>ruang.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>		<p>dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.</p> <p>3.2.2 Menerangkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan</p>		<p>guru, siswa secara kelompok mampu mencari informasi tentang daerah asal rumah adat tersebut serta keunikannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan penjelasan guru, siswa mengetahui keragaman pakaian adat di Indonesia. • Dengan berdiskusi, siswa dapat menjelaskan cara melestarikan pakaian adat di Indonesia. • Guru menekankan kepada siswa untuk ikut melestarikan 		<p>adat dan daerah asalnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami keunikan rumah adat yang ada di • Mengatahui nama, keunikan, dan penggunaan pakaian adat di Indonesia. • Memahami cara melestarikan pakaian adat di Indonesia. • Memahami jenis-jenis tarian daerah di Indonesia. • Mengetahui 		<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Lingkungan

		<p>karakteristik ruang dengan tepat.</p> <p>4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan keragaman sosial,</p>		<p>pakaian adat di Indonesia.</p>		<p>nama alat-alat musik dari berbagai daerah di Indonesia.</p> <p>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan daerah asal dan keunikan rumah adat yang ada dalam gambar. • Berdiskusi tentang nama, keunikan, dan penggunaan pakaian adat. <p>.</p>		
--	--	--	--	-----------------------------------	--	---	--	--

		<p>ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hi ROSIDA S.S.Pd.I
NIP.197108092007012007

Guru Kelas IV



YULISTINA S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : **Indahnya Keragaman Di Negeriku**
Alokasi Waktu : 1 x 135 Menit
Siklus/Pertemuan : 1/1

A. Kompetensi Inti (KI)

- 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. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai indentifikasi bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat

		3.2.2	Menjelaskan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar
		4.2.2	Mempersertakan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
2. Peserta didik mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar ‘
3. Peserta didik mampu menyebutkan dan mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

D. Materi

1. Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya jawab, diskusi

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media, alat dan sumber belajar
 - a. Spidol

- b. Papan tulis
 - c. Naskah drama
 - d. Gambar
2. Sumber Belajar
- a. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017
 - b. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita 4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme 5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membaca teks pada buku sebagai pengetahuan awal pembelajaran 2. Guru menjelaskan mengenai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum faham 4. Guru membagi siswa dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang siswa 5. Guru menjelaskan dan mengaitkan 	115 menit

	<p>penjelasan permainan drama dengan materi yang di pelajari</p> <p>6. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melatih drama sebelum memainkan perannya masing-masing</p> <p>7. Guru memanggil setiap kelompok berdasarkan nomor urut kelompoknya setelah itu bergiliran untuk bermain peran</p> <p>8. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju</p> <p>9. Guru membagikan soal evaluasi</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup pembelajaran</p> <p>3. Guru mengucapkan salam penutup</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan

a. Instrumen penilaian: Tes Tertulis

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB(sangat baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (kurang)

2. Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia	Menyebutkan dengan benar 3 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 2 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 1 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Tidak menyebutkan dengan benar faktor penyebab keragaman di indonesia

Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam memainkan peran	Pengucapan scenario secara keseluruhan jelas dan tidak melihat tes tidak menggumam dan dapat di mengerti	Pengucapan scenario di beberapa bagian jelas,dan dapat dimengereti	Pengucapan scenario tidak begitu jelas dan melihat teks tapi masih bisa dimengerti oleh pendengar	Pengucapan scenario secara keseluruhan tidak jelas, meggumam dan tidak dapat di mengerti

b. Lembar Instrumen

No	Nama siswa	Performan			Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Afektif	Psikomotor		
1.						
2.						
3.						
Dll.						

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, 21 Februari 2023
Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : **Indahnya Keragaman di Negeriku**
Alokasi Waktu : 1 x 45 Menit
Siklus/Pertemuan : 1/2

A. Kompetensi Inti (KI)

- 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. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai indentifikasi bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
		3.2.2	serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan

			karakteristik ruang dengan tepat.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1 4.2.2	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar Mempersertasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya , etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkunganny dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
2. Peserta didik mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar ‘
3. Peserta didik mampu menyebutkan dan mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

D. Materi

1. Mengetahui keragaman suku bangsa dan Negara di Indonesia

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya jawab, diskusi

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media, alat dan sumber belajar
 - a. Spidol
 - e. Papan tulis
 - f. Naskah drama

2. Sumber Belajar

- a. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Revisi 2017)
- b. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Negeriku2. Siswa telah memahami materi yang telah di sampaikan3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum faham4. Guru membagi siswa dalam kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 orang siswa5. Guru menjelaskan dan mengaitkan penjelasan permainan drama dengan materi yang di pelajari6. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melatih drama sebelum	120 menit

	<p>memainkan perannya masing-masing</p> <p>7. Guru memanggil setiap kelompok berdasarkan nomor urut kelompoknya setelah itu bergiliran untuk bermain peran</p> <p>8. Guru meminta masing-masing kelompok mengamati kelompok yang sedang maju</p> <p>9. Guru membagikan soal evaluasi</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup pembelajaran</p> <p>3. Guru mengucapkan salam penutup</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan

a. Instrumen penilaian: Tes Tertulis

pertanyaan:

1. Di provinsi manakah kalian tinggal?
2. Apakah nama suku di daerahmu?
3. Apa saja bahasa yang digunakan di daerahmu?
4. Sebutkan apa saja suku yang tinggal di daerahmu?

Kunci Jawaban:

1. Provinsi Lampung
2. Suku Lampung Pesisir dan Suku Lampung Pepadun
3. Bahasa Lampung, Jawa, dan Indonesia
4. Suku Lampung, Jawa, Sunda, Batak, Padang dll.

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB(sangat baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (kurang)

2. Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia	Menyebutkan dengan benar 3 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 2 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 1 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Tidak menyebutkan dengan benar faktor penyebab keragaman di indonesia
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam memainkan peran	Pengucapan scenario secara keseluruhan jelas dan tidak melihat tes tidak menggumam dan dapat di mengerti	Pengucapan scenario di beberapa bagian jelas,dan dapat dimengereti	Pengucapan scenario tidak begitu jelas dan melihat teks tapi masih bisa dimengerti oleh pendengar	Pengucapan scenario secara keseluruhan tidak jelas, meggumam dan tidak dapat di mengerti

b. Lembar Instrumen

No	Nama siswa	Perfoman			Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Afektif	Psikomotor		
1.						
2.						
3.						
Dll.						

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, 21 Februari 2023

Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : **Indahnya Keragaman di Negeriku**
Alokasi Waktu : 1 x 135 Menit
Siklus/Pertemuan : 1/3

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutny
- 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai indentifikasi bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
		3.2.2	serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsu setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan

			karakteristik ruang dengan tepat.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1 4.2.2	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar Mempersertasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya , etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
2. Peserta didik mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bangsa dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar ‘
3. Peserta didik mampu menyebutkan dan mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

D. Materi

1. Keragaman, sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya jawab, diskusi

F. Media, Alat,dan Sumber Belajar

1. Media, alat dan sumber belajar
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Naskah drama
2. Sumber belajar
 - a. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017

- b. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita 4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme 5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah siswa bermain peran, siswa berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk memahas tentang penampilan dari kelompok lain 2. Siswa menuliskan hasil diskusinya 3. Selanjutnya, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas 4. Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban kelompok 	115 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan yang telah dipelajari 2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup pembelajaran 3. Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan
 - a. Instrumen penilaian: Tes Tertulis

Pertanyaan :

1. Sebutkan judul teks drama tersebut?
2. Sebutkan isi cerita drama tersebut secara singkat?

Kunci jawaban

1. Keragaman Suku Bangsa di Indonesia
2. Menceritakan tentang berbagai macam suku Bangsa yang ada di Indonesia

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (sangat baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (kurang)

3. Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia	Menyebutkan dengan benar 3 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 2 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 1 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Tidak menyebutkan dengan benar faktor penyebab keragaman di indonesia
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam memainkan peran	Pengucapan scenario secara keseluruhan jelas dan tidak melihat	Pengucapan scenario di beberapa bagian jelas,dan dapat dimengereti	Pengucapan scenario tidak begitu jelas dan melihat teks tapi masih bisa	Pengucapan scenario secara keseluruhan tidak jelas, meggumam

	tes tidak menggumam dan dapat di mengerti		dimengerti oleh pendengar	dan tidak dapat di mengerti
--	--	--	------------------------------	-----------------------------------

b. Lembar Instrumen

No	Nama siswa	Performan			Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Afektif	Psikomotor		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, 21 Februari 2023
Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : **Indahnya Keragaman di Negeriku**
Alokasi Waktu : 1 x 135 Menit
Siklus/Pertemuan : II/1

A. Kompetensi Inti (KI)

- 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. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
		3.2.2	serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.

4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1 4.2.2	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar Mempersetasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya , etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkunganny dengan benar.
-----	---	--------------------	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
2. Peserta didik mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bang dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar ‘
3. Peserta didik mampu menyebutkan dan mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

D. Materi

1. Keragaman, sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya jawab, diskusi

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media, alat dan sumber belajar
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Naskah drama
2. Sumber belajar
 - a. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017

- b. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita 4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme 5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada siklus I 2. Siswa diajak untuk mengamati gambar yang telah di siapkan oleh guru 3. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai gambar apa yang tertera di buku 4. Siswa diminta untuk membaca teks tentang ragam pakaian adat yang ada di Indonesia 5. Siswa diajak bertanya jawab mengenai isi teks, misalnya adanya perbedaan pakaian adat di setiap daerah di Indonesia disebabkan oleh adanya perbedaan kondisi geografis wilayah Indonesia 6. Guru menjelaskan mengenai materi tersebut 7. Setelah itu guru membagi siswa menjadi 5-6 kelompok 8. guru mengacak kelompok yang akan bermain peran 9. kelompok yang terpilih maju kedepan kelas 	115 menit

	<p>untuk mempertunjukkan scenario bermain peran</p> <p>10. setelah itu kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang tampil</p> <p>11. setiap kelompok diberikan lembar kerja dan siswa mendiskusikanya bersama kelompoknya</p> <p>12. siswa mempresentasikan hasil diskusi atas pementasan yang dilaukan kelompok yang bermain peran</p> <p>13. setelah itu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulanya.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup pembelajaran</p> <p>3. Guru mengucapkan salam penutup</p>	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan

a. Instrumen penilaian: Tes Tertulis pertanyaan:

1. Di provinsi mana kalian tinggal?
2. Apa nama pakaian adat di daerahmu?
3. Tuliskan keunikan pakaian adat daerahmu?
4. sebutkan 4 ciri yang melambangkan adat di daerahmu?
5. Dalam upacara apa sajakah pakaiann adat itu biasa digunakan?

Kunci jawaban:

1. Lampung
2. Lampung Saibatin dan Pakaian adat Lampung Pepadun
3. Wanita mengenakan busana menyerupai corak warna dari emas yang disebut siger sedangkan pakaian pria mengombinasikan kain selendang khas Sumatera dengan ornament keris khas jawa dan menggunakan kopiah
4. Kalung papan jajar, Siger, Selempang pinang, Gelang burung dan Kalung buah jukum

5. Digunakan saat acara pernikahan, Tari dan hari-hari besar di Lampung

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB(sangat baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (kurang)

2. Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia	Menyebutkan dengan benar 3 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 2 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 1 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Tidak menyebutkan dengan benar faktor penyebab keragaman di indonesia
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam memainkan peran	Pengucapan scenario secara keseluruhan jelas dan tidak melihat tes tidak menggumam dan dapat di mengerti	Pengucapan scenario di beberapa bagian jelas,dan dapat dimengerti	Pengucapan scenario tidak begitu jelas dan melihat teks tapi masih bisa dimengerti oleh pendengar	Pengucapan scenario secara keseluruhan tidak jelas, meggumam dan tidak dapat di mengerti

b. Lembar Instrumen

No	Nama siswa	Performan			Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Afektif	Psikomotor		
1.						
2.						
3.						
Dll.						

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, 21 Februari 2023

Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : Indah nya Keragaman di Negeriku
Alokasi Waktu : 1 x 135 Menit
Siklus/Pertemuan : II/II

A. Kompetensi Inti (KI)

- 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. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai indentifikasi bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahami dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
		3.2.2	serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsu

			setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1 4.2.2	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar Mempersertasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya , etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingunganny dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
2. Peserta didik mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bang dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar ‘
3. Peserta didik mampu menyebutkan dan mengenal suku bangsa yang ada di Indonesia dengan benar.

D. Materi

1. Keragaman, sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama

E. Media,Alat dan Sumber Belajar

1. Media, alat dan sumber belajar
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Naskah drama
2. Sumber belajar
 - b. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017
 - c. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Revisi 2017

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya jawab, diskusi

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa diminta untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan2. Menunjukkan gambar rumah adat dan asalnya3. Mengadakan Tanya jawab seputar kergaman suku bangsa, budaya dan adat di Indonesia4. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang berganggotakan 5 orang siswa5. Guru membagikan lembar soal6. Setiap kelompok mendiskusikan latihan soal pada lembar kerja yang telah disediakan7. Secara bergantian perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi8. Menugaskan siswa menyebutkan berbagai	115 menit

	rumh adat da asal daerahnya	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan yang telah dipelajari 2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup pembelajaran 3. Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan

a. Instrumen penilaian: Tes Tertulis Lembar Kerja Siswa

Pertanyaan:

1. Tuliskan nama provinsi asal setiap gambar rumah adat?
2. Tuliskan keunikan yang terlihat pada setiap rumah adat ?
3. Ceritakan hasil tugas kelompok mu didepan kelas!



Asal Provinsi:
Keunikan:



Asal Provinsi:
Keunikan:

Kunci Jawaban:

- 1) Rumah Joglo berasal dari Jawa dan rumah adat Honai berasal dari Papua
- 2) Rumah Joglo memiliki keunikan memiliki atap yang lebih tinggi, memiliki pintu utama di ditengah rumahnya terbuat dari bahan kayu dan memiliki teras rumah yang luas sedangkan

Rumah Honai memiliki keunikan berbentuk lingkaran yang terbuat dari jerami tidak memiliki jendela dan hanya ada satu pintu

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB(sangat baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (kurang)

2. Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang faktor-faktor penyebab keragaman di Indonesia	Menyebutkan dengan benar 3 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 2 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Menyebutkan dengan benar 1 faktor penyebab keragaman di Indonesia .	Tidak menyebutkan dengan benar faktor penyebab keragaman di indonesia
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam memainkan peran	Pengucapan scenario secara keseluruhan jelas dan tidak melihat tes tidak menggumam dan dapat di mengerti	Pengucapan scenario di beberapa bagian jelas,dan dapat dimengereti	Pengucapan scenario tidak begitu jelas dan melihat teks tapi masih bisa dimengerti oleh pendengar	Pengucapan scenario secara keseluruhan tidak jelas, meggumam dan tidak dapat di mengerti

b. Instrumen Penilaian

No	Nama siswa	Performan			Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Afektif	Psikomotor		
1.						
2.						
3.						
dll						
.						

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, 21 Februari 2023
Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : **Indahnya Keragaman di Negeriku**
Alokasi Waktu : 1 x 135 Menit
Siklus/Pertemuan : II/III

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 :Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yan 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 peri-laku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

	Kompetensi Dasar		Indikator pencapaian
3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai indentifikasi bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1	Memahmi dan mengetahui keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia
		3.2.2	serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial,ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsu setempat sebagai identitas bangsa

			Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dengan tepat.
4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	4.2.1 4.2.2	Mengidentifikasi dan menyebutkan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa serta pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan dengan benar Mempersetasikan keragaman sosial, ekonomi, budaya , etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkunganny dengan benar.

C. Tujuan Pembelajaran

- 3) Peserta didik dapat mengetahui tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
- 4) Peserta didik mampu memahami hubungan antara banyaknya suku bang dengan kondisi wilayah di Indonesia dengan benar
- 5) Peserta didik mampu menyebutkan dan mengenal suku bangsa, adat dan budaya yang ada di Indoensia dengan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Keragaman, sosial, ekomoni, budaya , etnis dan agama

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : *Role Playing*, Penugasan, Tanya jawab, diskusi

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media, alat dan sumber belajar
 - a. Spidol
 - b. Papan tulis
 - c. Naskah drama

2. Sumber Belajar

- a. Buku Pedoman Guru Tema 7 : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017
- b. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Revisi 2017

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita4. Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme5. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1) Siswa diberikan pemanasan sebelum bermain peran2) Siswa memulai kegiatan melalui permainan dimana siswa diminta untuk maju3. Guru mengacak kelompok yang akan bermain peran4. Setelah setiap kelompok selesai memainkan perannya kelompok lain memperhatikan kelompok yang sedang tampil5. Setiap kelompok dibagikan lembar kerja dan siswa mendiskusikannya dengan kelompok atas pengamatan bermain peran yang dilakukan oleh kelompok lain	115 menit

	6. Setelah itu masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari lembar lembar kerja yang telah di kerjakan	
Penutup	7. Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan yang telah dipelajari 8. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup pembelajaran 9. Guru mengucapkan salam penutup	10 menit

I. Penilaian

1. Penilaian pengetahuan

a. Instrumen penilaian: Tes Tertulis Lembar Kerja Siswa

Pertanyaan:

1. Sebutkan judul teks drama tersebut?
2. Sebutkan isi cerita drama tersebut?
3. Penilaian terhadap kelompok yang sedang tampil!

Kunci Jawaban:

1. Keragaman Budaya di Indonesia
2. Berisi tentang berbagai macam-macam Budaya yang ada di Indonesia

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB(sangat baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	D (kurang)

2. Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan tentang faktor-faktor penyebab	Menyebutkan dengan benar 3 faktor penyebab	Menyebutkan dengan benar 2 faktor penyebab	Menyebutkan dengan benar 1 faktor penyebab	Tidak menyebutkan dengan benar faktor

keragaman di Indonesia	keragaman di Indonesia .	keragaman di Indonesia .	keragaman di Indonesia .	penyebab keragaman di Indonesia
Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi.
Keterampilan dalam memainkan peran	Pengucapan scenario secara keseluruhan jelas dan tidak melihat tes tidak mengumam dan dapat di mengerti	Pengucapan scenario di beberapa bagian jelas, dan dapat dimengerti	Pengucapan scenario tidak begitu jelas dan melihat teks tapi masih bisa dimengerti oleh pendengar	Pengucapan scenario secara keseluruhan tidak jelas, meggumam dan tidak dapat di mengerti

b. Lembar Penilaian

No	Nama siswa	Performan			Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Afektif	Psikomotor		
1.						
2.						
3.						
Dll.						

Mengetahui

Adirejo, 21 Februari 2023

Guru Kelas IV,

Peneliti



YULISTINA S.Pd
NUPTK. 1062750657300003



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

Lampiran 5**Kisi-kisi soal *Pretest & Posttest*
Siklus I**

No	Indikator	TK Ranah Indikator	No Item	Jumlah Butir
1.	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	C1	1,4 dan 5	3
2.	3.2.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia	C2	8,6 dan 10	3
3.	4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, budaya, adat istiadat dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa dan upaya keseimbangan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.	C2	2,7 dan 9	3
4.	4.2.2 menentukan sikap yang baik terhadap suku bangsa dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa Indonesia	C3	3	1
Jumlah				10

Keterangan:

C1: pengetahuan

C2: Pemahaman

C3: Penerapan

Lampiran 6**Kisi-kisi Soal Posttest Siklus II**

No	Indikator	TK Ranah Indikator	No Item	Jumlah Butir
1.	3.2.1 Memahami dan mengetahui keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	C1	5,6 dan 7	3
2.	3.2.2 Menjelaskan dan mengidentifikasi keragaman sosial, suku budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identifikasi bangsa Indonesia	C2	9,10	2
3.	4.2.1 Menyebutkan keragaman sosial, budaya, adat istiadat dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa dan upaya keseimbangan pelestarian sumber daya alam di lingkungan.	C2	1,2 dan 8	3
4.	4.2.2 menentukan sikap yang baik terhadap suku bangsa dan agama di provinsi setempat sebagai indentitas bangsa Indonesia	C3	3 dan 4	2
Jumlah				10

Keterangan:

C1: pengetahuan

C2: Pemahaman

C3: Penerapan

Lampiran 7

Soal Pretest dan Posttest Siklus I

1. keragaman suku bangsa di Indonesia di sebabkan oleh faktor?
2. sebutkan pengertian suku bangsa yaitu?
3. sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama disebut sebagai?
4. suku terbesar yang ada di Indonesia yaitu?
5. ada berakahkah pulau yang terdapat di Indonesia?
6. Suku Jawa terak di wilayah?
7. sebutkan apa saja suku bangsa yang tinggal di daerah Nusa Tenggara Barat?
8. apa sajakah suku bangsa yang terdapat di provinsi Bengkulu?
9. Sebutkan rumah adat di provinsi Lampung?
10. Rumah jogjlo adalah rumah dari daerah?

Lampiran 8

Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest Siklus I

1. Kondisi Negara kepulauan, ras, agama, kondisi iklim dan pengaruh budaya
2. Kelompok sosial dengan ciri-ciri paling mendasar berkaitan dengan asal-usul daerah
3. Suku bangsa
4. Suku Jawa
5. 1.340 Suku Bangsa
6. Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat, Yogyakarta dan Banten
7. Sasal, Sumbawa dan Bima
8. Lembang, Serawai, Pekal dan Renjang
9. Nuwou Sesat
10. Jawa Tengah

Lampiran 9

Soal Posttest Siklus II

1. Sebutkan pengertian dari kebudayaan?
2. Sebutkan unsur-unsur kebudayaan?
3. Bagaimana cara untuk mengenal kesenian daerah kepada generasi muda sekarang ini?
4. bagaimana sikap kita untuk melestarikan kebudayaan daerah?
5. Kesenian Tradisional ondel-ondel berasal dari daerah?
6. Dari manakah tari piring berasal?
7. Tari Sigehe Penguten berasal dari daerah?
8. Sebutkan Pakaian adat dari daerah Papua?
9. Apakah nama tari yang berasal dari Jawa Tengah?
10. Apakah baju adat dari daerah Bali?

Lampiran 10

Kunci Jawaban Soal Posttest Siklus II

1. Keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiaskan dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karya
2. Bahasa, kesenian, religi, system mata pencaharian, adat istiadat dan system peralatan atau teknologi
3. Mengajarkan kesenian daerah di peajaran dan mengadakan pentas kesenian daerah
4. Mengadakan kegiatan seminar kebudayaan, menyelenggarakan pementasan kesenian daerah dan menyelenggaeakn pesta budaya
5. DKI Jakarta
6. Sumatera Barat
7. Lampung
8. Koteka
9. Tari Serimpi, Tari Gambyong dan Tari Sinteren dll
10. Payas Agung

Lampiran 11

Lambat Observasi Kegiatan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur

kelas/Semester : IV/ II

Hari/Tanggal : *Senin, 6 Maret 2023*

Siklus/Pertemuan : *1 / 1*

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani	3	2	3	3
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	2	2	2	2
3	Aluna Sasma Meysun	2	2	2	2
4.	Alya Lintang Adilla	3	2	2	2
5.	Alinnaya Dewi A.D	2	2	2	2
6.	Aqilah Syira Putri	2	2	3	3
7.	Afika Zurmi Y.S	2	2	3	2
8.	Arkan Ataya Said	2	2	2	2
9.	Aura Humairo	3	2	3	3
10.	Azkie Umi Nadliroh	3	2	2	2
11.	Elena Chusnul M	2	2	2	2
12.	Fattah Maula.A	2	2	2	2
13.	Fattiah Maula.A	2	2	2	2
14.	Hafiza Khaira. L	2	2	2	2
15.	Hanum Harpita.S	2	2	2	2
16.	Karel Assyafia.Q	2	2	2	2
17.	Oca Umi Masalahah	2	2	2	2
18.	Raesyia Muthia.R	2	2	3	2
19.	Sabrina Mega	3	2	3	2
20.	Sabrina Sebening.C	3	2	2	2
21.	Sakila Al Zahra	2	2	2	2
22.	Satria Sholbie.R	2	2	2	2
23.	Syafa Naulia Sari	3	3	3	3
24.	Syifa Aulia Sari	3	3	3	3
25.	Taufiqurahman.A.A	2	2	2	2
26.	Vania Sanjaya R.N	2	2	2	2
27.	Venecia Ayunda Putri	2	2	3	2
28.	Yasmin Fitria Lathifa	2	2	2	2
29.	Zahra Febriani	2	2	2	2
30.	Zulaikha Alisha.A	2	2	2	2
Jumlah		71	66	69	65
Presentase (%)		60%	55%	57%	54%

Lambat Observasi Kegiatan Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
 kelas/Semester : IV/ II
 Hari/Tanggal : *Jumat, 10 maret 2023*
 Siklus/Pertemuan : 1/2

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani	5	3	3	3
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	2	2	2	2
3	Aluna Sasma Meysun	3	2	2	3
4.	Alya Lintang Adilla	3	2	2	3
5.	Alinnaya Dewi A.D	3	2	2	2
6.	Aqilah Syira Putri	3	3	3	3
7.	Afika Zurmi Y.S	2	2	3	2
8.	Arkan Ataya Said	2	2	2	2
9.	Aura Humairo	3	3	3	3
10.	Azkie Umi Nadliroh	3	2	2	3
11.	Elena Chusnul M	3	2	3	3
12.	Fattah Maula.A	2	2	2	2
13.	Fattiah Maula.A	2	2	2	2
14.	Hafiza Khaira. L	2	3	2	2
15.	Hanum Harpita.S	2	2	3	2
16.	Karel Assyafia.Q	2	2	2	2
17.	Oca Umi Maslahah	3	3	3	3
18.	Raesya Muthia.R	3	3	3	3
19.	Sabrina Mega	3	2	3	3
20.	Sabrina Sebening.C	3	3	2	3
21.	Sakila Al Zahra	2	2	2	2
22.	Satria Sholbie.R	2	2	2	2
23.	Syafa Naulia Sari	3	3	3	3
24.	Syifa Aulia Sari	3	3	3	3
25.	Taufiqurahman.A.A	2	2	2	2
26.	Vania Sanjaya R.N	3	2	3	2
27.	Venecia Ayunda Putri	3	3	3	3
28.	Yasmin Fitria Lathifa	3	3	3	3
29.	Zahra Febriani	2	3	3	3
30.	Zulaikha Alisha.A	3	2	3	3
Jumlah		78	72	76	77
Presentase (%)		65%	60%	63%	69%

Lembar Observasi Kegiatan Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
 kelas/Semester : IV/ II
 Hari/Tanggal : Sabtu, 11 Maret 2023
 Siklus/Pertemuan : 1/3

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani	3	3	3	3
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	2	2	2	2
3.	Aluna Sasma Meysun	3	3	3	3
4.	Alya Lintang Adilla	3	2	3	3
5.	Alinnaya Dewi A.D	3	2	2	3
6.	Aqilah Syira Putri	3	3	3	3
7.	Afika Zurmi Y.S	3	3	3	3
8.	Arkan Ataya Said	2	3	3	3
9.	Aura Humairo	3	3	3	3
10.	Azkie Umi Nadliroh	3	2	3	3
11.	Elena Chusnul M	3	3	3	3
12.	Fattah Maula.A	3	2	2	2
13.	Fattiah Maula.A	3	2	2	2
14.	Hafiza Khaira. L	3	3	2	3
15.	Hanum Harpita.S	3	2	3	3
16.	Karel Assyafia.Q	2	2	2	2
17.	Oca Umi Masalahah	3	3	3	3
18.	Raesyia Muthia.R	3	3	3	3
19.	Sabrina Mega	3	2	3	3
20.	Sabrina Sebening.C	3	3	2	3
21.	Sakila Al Zahra	3	3	3	2
22.	Satria Sholbie.R	2	2	3	2
23.	Syafa Naulia Sari	4	3	3	3
24.	Syifa Aulia Sari	4	4	3	4
25.	Taufiqurrahman.A.A	3	2	3	2
26.	Vania Sanjaya R.N	3	3	3	2
27.	Venecia Ayunda Putri	3	3	3	3
28.	Yasmia Fitriah Lathifa	3	3	3	3
29.	Zahra Febriani	3	3	3	3
30.	Zulaikha Alisha.A	3	3	3	3
Jumlah		85	80	82	83
Presentase (%)		71%	67%	68%	69%

Lampiran 12

Lembar Observasi Kegiatan Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Nama Sekolah : *MIPA Lampung Timur*
 kelas/Semester : *IV/II*
 Hari/Tanggal : *Senin, 6 maret 2023*
 Siklus/Pertemuan : *I / 1*

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			✓		3
	b. Membuka pelajaran			✓		3
	c. Mengkondisikan siswa			✓		3
	d. Melakukan apresepsi		✓			2
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓			2
2.	Kegiatan pembelajaran					
	a. Menjelaskan materi			✓		3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓			2
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok		✓			2
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan		✓			2
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan		✓			2
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok		✓			2
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa		✓			2
3.	Penutup					

a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan			✓		3
b. Memberikan tes lisan atau tertulis		✓			2
c. Menutup pelajaran			✓		3
Jumlah Skor					30
Persentase (%)					60%

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (✓) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dengan kegiatan pembelajaran.

kriteria penilaian

- | | | |
|----------------|-----|--------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 80-90= Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 70-79 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 60-69 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 50-59 = Kurang |

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, Maret 2023
Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

**Lembar Observasi Kegiatan Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran *Role Playing***

Nama Sekolah : *MIPA 1 Lampung Timur*
 kelas/Semester : *VI/II*
 Hari/Tanggal : *Juniat, 10 - maret. 2023*
 Siklus/Pertemuan : *1/II*

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			✓		3
	b. Membuka pelajaran			✓		3
	c. Mengkondisikan siswa			✓		3
	d. Melakukan apresepsi			✓		3
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan pembelajaran					
	a. Menjelaskan materi			✓		3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran		✓			2
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok		✓			2
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan		✓			2
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan		✓			2
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok		✓			2
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa			✓		3
3.	Penutup					

	a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan		✓		3
	b. ,Memberikan tes lisan atau tertulis		✓		3
	c. Menutup pelajaran		✓		3
	Jumlah Skor	93			
	Persentase (%)	65%			

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (✓) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dengan kegiatan pembelajaran.

kriteria penilaian

- | | | | |
|----|-------------|-----|--------------------|
| 1. | Sangat Baik | = 4 | 80-90= Sangat Baik |
| 2. | Baik | = 3 | 70-79 = Baik |
| 3. | Cukup | = 2 | 60-69 = Cukup |
| 4. | Kurang | = 1 | 50-59 = Kurang |

Mengetahui
Guru Kelas IV,

YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, Maret 2023

Peneliti

LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

**Lembar Observasi Kegiatan Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran *Role Playing***

Nama Sekolah : *Min 2 Lampung Timur*
 kelas/Semester : *IV/II*
 Hari/Tanggal : *Sabtu, 11. maret . 2023*
 Siklus/Pertemuan : *1/III*

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			✓		3
	b. Membuka pelajaran			✓		3
	c. Mengkondisikan siswa			✓		3
	d. Melakukan apresepsi			✓		3
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan pembelajaran					
	a. Menjelaskan materi			✓		3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran			✓		3
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok			✓		3
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan			✓		3
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan			✓		3
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok			✓		3
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa			✓		3
3.	Penutup					

a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan	✓			2
b. ,Memberikan tes lisan atau tertulis	✓			2
c. Menutup pelajaran		✓		3
Jumlah Skor	43			
Persentase (%)	72%			

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (✓) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dengan kegiatan pembelajaran.

kriteria penilaian

- | | | |
|----------------|-----|--------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 80-90= Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 70-79 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 60-69 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 50-59 = Kurang |

Mengetahui

Guru Kelas IV,



YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, Maret 2023

Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

Lampiran 13

**DATA HASIL BELAJAR SISWA TEMA 7 SUBTEMA 2 MATA
PELAJARAN IPS SIKLUS 1**

Kelas/Semester : IV/II

KKM : 70

No	Nama Siswa	Pretest			Posttest		
		Nilai	T	BT	Nilai	T	BT
1.	Adinda Nayla Oktaviani	73	√		70	√	
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	20		√	35		√
3.	Aluna Sasma Meysun	73	√		88	√	
4.	Alya Lintang Adilla	70	√		78	√	
5.	Alinnaya Dewi A.D	38		√	73	√	
6.	Aqilah Syira Putri	70	√		70	√	
7.	Afika Zurmi Y.S	40		√	55		√
8.	Arkan Ataya Said	38		√	80	√	
9.	Aura Humairo	70	√		70	√	
10.	Azkie Umi Nadliroh	30		√	70	√	
11.	Elena Chusnul M	38		√	45		√
12.	Fattah Maula.A	31		√	40		√
13.	Fattiah Maula.A	36		√	40		√
14.	Hafiza Khaira. L	38		√	80	√	
15.	Hanum Harpita.S	20		√	40		√
16.	Karel Assyafia.Q	31		√	40		√
17.	Oca Umi Masalahah	28		√	45		√
18.	Raesyia Muthia.R	38		√	70	√	
19.	Sabrina Mega	38		√	70	√	
20.	Sabrina Sebening.C	40		√	45		√
21.	Sakila Al Zahra	40		√	70	√	
22.	Satria Sholbie.R	30		√	40		√
23.	Syafa Naulia Sari	75	√		95	√	
24.	Syifa Aulia Sari	70	√		75	√	
25.	Taufiqurahman.A.A	30		√	50		√
26.	Vania Sanjaya R.N	40		√	40		√
27.	Venecia Ayunda Putri	40		√	60		√

28.	Yasmin Fitria Lathifa	48		√	75	√	
29.	Zahra Febriani	70	√		70	√	
30.	Zulaikha Alisha.A	40		√	80	√	

Keterangan:

Pretest:

- 3. Tuntas KKM : 8
- 4. Tidak Tuntas : 22
- 5. Nilai Maksimal : 75
- 6. Nilai Minimal : 20

Posttest

- 1. Tuntas KKM : 17
- 2. Tidak Tuntas : 13
- 3. Nilai Maksimal : 95
- 4. Nilai Minimal : 35

Lampiran 14

Lembar Observasi Kegiatan Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
 kelas/Semester : IV/ II
 Hari/Tanggal : *Jumat, 13 Maret 2023*
 Siklus/Pertemuan : 1 / 1

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani	3	3	3	3
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	2	2	2	2
3.	Aluna Sasma Meysun	3	2	3	2
4.	Alya Lintang Adilla	3	3	3	2
5.	Alinnaya Dewi A.D	3	3	3	2
6.	Aqilah Syira Putri	3	3	3	3
7.	Afika Zurmi Y.S	3	2	3	2
8.	Arkan Ataya Said	2	2	2	2
9.	Aura Humairo	3	3	3	3
10.	Azkie Umi Nadliroh	3	3	3	2
11.	Elena Chusnul M	3	3	2	3
12.	Fattah Maula.A	2	2	2	2
13.	Fattiah Maula.A	2	2	2	2
14.	Hafiza Khaira. L	2	3	3	3
15.	Hanum Harpita.S	3	3	3	2
16.	Karel Assyafia.Q	2	2	2	2
17.	Oca Umi Maslahah	3	2	3	3
18.	Raesya Muthia.R	3	3	3	3
19.	Sabrina Mega	4	3	3	3
20.	Sabrina Sebening.C	4	3	3	3
21.	Sakila Al Zahra	3	3	3	3
22.	Satria Sholbie.R	2	2	2	2
23.	Syafa Naulia Sari	4	3	3	3
24.	Syifa Aulia Sari	4	3	3	3
25.	Taufiqurahman.A.A	2	2	2	2
26.	Vania Sanjaya R.N	3	3	2	2
27.	Venecia Ayunda Putri	3	3	3	3
28.	Yasmin Fitria Lathifa	3	3	3	3
29.	Zahra Febriani	3	3	3	3
30.	Zulaikha Alisha.A	3	3	3	3
Jumlah		86	80	81	84
Presentase (%)		72%	67%	68%	70%

Lembar Observasi Kegiatan Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
 kelas/Semester : IV/ II
 Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Maret 2023
 Siklus/Pertemuan : 11 / 2

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani	4	3	3	3
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	2	2	2	2
3.	Aluna Sasma Meysun	3	2	3	3
4.	Alya Lintang Adilla	4	3	3	3
5.	Alinnaya Dewi A.D	3	3	3	3
6.	Aqilah Syira Putri	3	3	3	3
7.	Afika Zurmi Y.S	3	2	3	3
8.	Arkan Ataya Said	3	2	2	2
9.	Aura Humairo	4	4	4	3
10.	Azkie Umi Nadliroh	4	2	3	3
11.	Elena Chusnul M	3	3	3	3
12.	Fattah Maula.A	3	2	2	2
13.	Fattiah Maula.A	3	2	2	2
14.	Hafiza Khaira. L	3	3	3	3
15.	Hanum Harpita.S	3	3	3	3
16.	Karel Assyafia.Q	2	2	2	2
17.	Oca Umi Maslahah	3	3	3	3
18.	Raesyia Muthia.R	3	3	3	3
19.	Sabrina Mega	4	3	3	4
20.	Sabrina Sebening.C	4	3	4	3
21.	Sakila Al Zahra	3	3	3	3
22.	Satria Sholbie.R	2	2	2	2
23.	Syafa Naulia Sari	4	4	4	3
24.	Syifa Aulia Sari	4	4	3	4
25.	Taufiqurahman.A.A	2	2	2	2
26.	Vania Sanjaya R.N	4	3	3	3
27.	Venecia Ayunda Putri	4	3	4	3
28.	Yasmin Fitria Lathifa	4	3	4	3
29.	Zahra Febriani	3	3	3	3
30.	Zulaikha Alisha.A	4	3	3	3
Jumlah		18	83	88	85
Presentase (%)		82%	76%	73%	72%

**Lambat Observasi Kegiatan Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)**

Nama Sekolah : MIN 1 Lampung Timur
 kelas/Semester : IV/ II
 Hari/Tanggal : Sabtu, 18 maret 2023
 Siklus/Pertemuan : 11/3

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas Belajar Siswa			
		1	2	3	4
1.	Adinda Nayla Oktaviani	4	4	4	4
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	3	2	3	2
3.	Aluna Sasma Meysun	3	3	3	4
4.	Alya Lintang Adilla	4	3	4	4
5.	Alinnaya Dewi A.D	3	3	3	3
6.	Aqilah Syira Putri	4	3	4	3
7.	Afika Zurmi Y.S	4	3	4	3
8.	Arkan Ataya Said	3	2	3	3
9.	Aura Humairo	4	4	4	4
10.	Azkie Umi Nadliroh	4	3	3	3
11.	Elena Chusnul M	4	3	3	3
12.	Fattah Maula.A	3	3	3	3
13.	Fattiah Maula.A	3	3	3	3
14.	Hafiza Khaira. L	3	3	3	4
15.	Hanum Harpita.S	3	3	3	3
16.	Karel Assyafia.Q	3	3	3	3
17.	Oca Umi Masalahah	4	3	3	4
18.	Raesyia Muthia.R	3	3	3	4
19.	Sabrina Mega	4	3	4	4
20.	Sabrina Sebening.C	4	3	4	4
21.	Sakila Al Zahra	3	3	3	4
22.	Satria Sholbie.R	3	3	3	3
23.	Syafa Naulia Sari	4	4	4	4
24.	Syifa Aulia Sari	4	4	4	4
25.	Taufiqurahman.A.A	3	3	3	3
26.	Vania Sanjaya R.N	4	3	4	3
27.	Venecia Ayunda Putri	4	4	4	4
28.	Yasmin Fitria Lathifa	4	4	4	3
29.	Zahra Febriani	3	3	4	3
30.	Zulaikha Alisha.A	4	3	3	3
Jumlah		105	99	103	102
Presentase (%)		87%	78%	86%	85%

Lampiran 15

Lembar Observasi Kegiatan Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Nama Sekolah : *Min 1 Lampung Timur*
 kelas/Semester : *IV/II*
 Hari/Tanggal : *Jum'at, 13 maret 2023*
 Siklus/Pertemuan : *11/1*

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)				✓	4
	b. Membuka pelajaran			✓		3
	c. Mengkondisikan siswa			✓		3
	d. Melakukan apresepsi			✓		3
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan pembelajaran					
	a. Menjelaskan materi			✓		3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran			✓		3
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok			✓		3
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan			✓		3
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan			✓		3
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok			✓		3
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa		✓			2
3.	Penutup					

a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan			✓		3
b. Memberikan tes lisan atau tertulis			✓		3
c. Menutup pelajaran			✓		3
Jumlah Skor	95				
Persentase (%)	75%				

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (✓) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dengan kegiatan pembelajaran.

kriteria penilaian

- | | | |
|----------------|-----|--------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 80-90= Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 70-79 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 60-69 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 50-59 = Kurang |

Mengetahui

Guru Kelas IV,

YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, Maret 2023

Peneliti

LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

**Lembar Observasi Kegiatan Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran *Role Playing***

Nama Sekolah : MIN Ilampung Timur
 kelas/Semester : 10/11
 Hari/Tanggal : Sabtu, 17 maret 2023
 Siklus/Pertemuan : 11/2

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)				✓	4
	b. Membuka pelajaran				✓	4
	c. Mengkondisikan siswa			✓		3
	d. Melakukan apresepasi			✓		3
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan pembelajaran					
	a. Menjelaskan materi			✓		3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran			✓		3
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok			✓		3
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan			✓		3
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan			✓		3
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok				✓	4
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa			✓		3
3.	Penutup					

	a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan	✓			2
	b. ,Memberikan tes lisan atau tertulis	✓			2
	c. Menutup pelajaran		✓		3
	Jumlah Skor				43
	Persentase (%)				72%

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (✓) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dengan kegiatan pembelajaran.
kriteria penilaian

- | | | | |
|----|-------------|-----|--------------------|
| 1. | Sangat Baik | = 4 | 80-90= Sangat Baik |
| 2. | Baik | = 3 | 70-79 = Baik |
| 3. | Cukup | = 2 | 60-69 = Cukup |
| 4. | Kurang | = 1 | 50-59 = Kurang |

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, Maret 2023

Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

**Lembar Observasi Kegiatan Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan
Metode Pembelajaran *Role Playing***

Nama Sekolah : *MIN 1 Lampung Timur*
 kelas/Semester : *10/11*
 Hari/Tanggal : *Sabtu, 18 Maret 2023*
 Siklus/Pertemuan : *11/3*

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)				✓	4
	b. Membuka pelajaran				✓	4
	c. Mengkondisikan siswa			✓		3
	d. Melakukan apresepsi				✓	4
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan pembelajaran					
	a. Menjelaskan materi			✓		3
	b. Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran			✓		3
	c. Membagi siswa dalam beberapa kelompok			✓		3
	d. Memberikan arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan				✓	4
	f. Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan			✓		3
	g. Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok				✓	4
	h. Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa			✓		3
3.	Penutup					

a. Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah di sampaikan			✓	3
b. Memberikan tes lisan atau tertulis			✓	3
c. Menutup pelajaran			✓	3
Jumlah Skor	50			
Persentase (%)	83%			

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (✓) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pendidik dengan kegiatan pembelajaran.

kriteria penilaian

- | | | |
|----------------|-----|--------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 80-90= Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 70-79 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 60-69 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 50-59 = Kurang |

Mengetahui
Guru Kelas IV,



YULISTINA.S.Pd
NUPTK. 1062750657300003

Adirejo, Maret 2023
Peneliti



LAELA SAFITRI
NPM.1901031035

Lampiran 16**DATA HASIL BELAJAR SISWA TEMA 7 SUBTEMA 2 MATA****PELAJARAN IPS SIKLUS II****Kelas/Semester : IV/II****KKM : 70**

No	Nama Siswa	Posttest		
		Nilai	T	BT
1.	Adinda Nayla Oktaviani	95	√	
2.	Ahmad Luzky Ray Suryo	55		√
3.	Aluna Sasma Meysun	95	√	
4.	Alya Lintang Adilla	95	√	
5.	Alinnaya Dewi A.D	100	√	
6.	Aqilah Syira Putri	95	√	
7.	Afika Zurmi Y.S	78	√	
8.	Arkan Ataya Said	95	√	
9.	Aura Humairo	75	√	
10.	Azkie Umi Nadliroh	100	√	
11.	Elena Chusnul M	78	√	
12.	Fattah Maula.A	65		√
13.	Fattiah Maula.A	65		√
14.	Hafiza Khaira. L	100	√	
15.	Hanum Harpita.S	100	√	
16.	Karel Assyafia.Q	60		√
17.	Oca Umi Masalahah	100	√	
18.	Raesyia Muthia.R	100	√	
19.	Sabrina Mega	100	√	
20.	Sabrina Sebening.C	85	√	
21.	Sakila Al Zahra	80	√	
22.	Satria Sholbie.R	55		√
23.	Syafa Naulia Sari	95	√	
24.	Syifa Aulia Sari	75	√	
25.	Taufiqurahman.A.A	60		√
26.	Vania Sanjaya R.N	80	√	
27.	Venecia Ayunda Putri	80	√	
28.	Yasmin Fitria Lathifa	95	√	
29.	Zahra Febriani	100	√	
30.	Zulaikha Alisha.A	80	√	

Keterangan:

Posttest:

1. Tuntas KKM : 24
2. Tidak Tuntas : 6
3. Nilai Maksimal : 100
4. Nilai Minimal : 55

Lampiran 17

Naskah Drama Siklus I

KERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA

Adik: hai kak aku mau bertanya dong..?

Kakak: bertanya apa dik..?

Adik: suku Bangsa itu apasih kak..?

Kakak: ohh suku Bangsa adalah suatu golongan manusia yang mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama dengan merujuk kepada ciri khas seperti budaya, bahasa, agama dan perilaku.

Adik: lalu di Negara kita ini ada berapa suku bangsa?

Kakak: di Indoensia banyak sekali suku bangsa. Suku bangsa di Indonesia secara total berjumlah lebih dari 1.300 suku bangsa . selain beragam jumlah atau besaran popilasi setiap jenis suku bangsa juga bervariasi. Kelompok suku bangsa di Indonesia tersebar di pulau Sumatera, Bali NTB, NTT, Papua, Maluku, Sulawesi, Kalimantan. Sedangkan kelompok suku bangsa terbesar di Indonesia yaitu Pulau Jawa.

Sumatera: haii aku Sumatera. Di provinsi Sumatera banyak didiami oleh suku Aceh, Suku Batak, Suku Minag, Suku Melayu dan Suku Rejang

Jawa: Haii aku Jawa. Pulau yang terpadat di Indonesia lebih dari 60% populasi penduduk Indonesia terdapat di pulau Jawa. Terdapat suku Jawa, Suku Sunda, Suk Betwi dan Suku Madura

Bali, NTB, NTT: haii aku adalah 3 pulau yang saling berdekatan yaitu Bali, NTB, NTT. Di Bali Sendiri didiami oleh suku Bali, Suku Sasak, Suku Sumbawa dan Suku Bima. Setelah itu NTB di Huni oleh suku Bayan, Suku Dompu, suku Bima, suku Ssak dan Suku Sumbawa. Dan di NTT dihuni oleh suku Ende, Suku Tetun, Suku Rote dan suku Manggarai.

Papua: haii saya papua. Papua itu terletak dibagian paling timur Indonesia dulunya papua disebut irian barat atau irian jaya disana terdapat banyak sekali suku yang beragam contohnya ada suku Huli, Suku Asmat, Suku Amungme dan suku Muyu.

Maluku:hahi aku Maluku. Maluku merupakan tanah surga dengan hasil alam berupa cengkeh, emas dan mutiara dan dihuni oleh berbagai macam suku seperti suku Wayoli, suku Manipa, suku Manggole dan suku Weda.

Sulawesi: hahi aku Sulawesi. Pulau Sulawesi merupakan pulau terbesar ke 4 setelah Papua, Kalimantan dan Sumatera adapun yang mendiaminya yaitu Suku Bugis, suku Makassar, suku Toraja dan suku Mandar.

Kalimantan: hahi aku kalimantan. Kalimantan ini terkenal dengan julukan pulau seribu sungai karena banyak sungai yang mengalir di pulau ini dan yang menghuni pulau ini yaitu suku Dayak, suku Banjar, suku Kutai dan suku paser.

Kakak: nah itu tadi penjesan mengani Suku Bangsa yang ada di Indonesia..

Adik: baiklah kakak aku sudah mengerti sekarang mengenai keanekaragaman Suku Bangsa di Negara kita..

Lampiran 18

Naskah Drama Siklus II

KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

- Adik : kak adik mau bertanya dong..?
- Kakak : Mau Tanya apa dik..?
- Adik : aku mau bertanya mengenai pembelajaran IPS kak tentang keragaman budaya di Indonesia. Keragaman itu apa si kak..?
- Kakak : ohh jadi keragaman itu adalah suatu kondisi didalam masyarakat yang terdapat banyak perbedaan dari berbagai aspek seperti suku bangsa, agama, ras, keyakinan, sosial budaya, ekonomi dan jenis kelamin. Untuk jelasnya yuk sama-sama kita perhatikan penjelasan ini.
- Padang : hahi aku Padang aku memiliki berbagai macam budaya seperti rumah adat ku bernama Rumah Gadang sedangkan pakaian adat ku dikenal dengan Limpapeh Rumah Nan Gadang atau Pakaian Bundo Kanduang pakaian ini merupakan symbol dari pentingnya seorang ibu dalam keluarga. Tarian adat ku bernama Tari Piring tarian ini dimainkan dalam jumlah ganjiil 5 sampai 7 orang. Alat music tradsional ku bernama talempong, gandang. Adapaun senjata tanjam tradisional ku adalah kerambik dan karih
- DKI (Jakarta): hahi aku Jakarta aku memiliki berbagai macam budaya seperti rumah adat ku bernama Rumah Kebaya. Pakaian Adat ku dikenal dengan Dandana Care Haji dan Dandanan Care None pakaian adat ini merupakan perpaduan dari budaya tionghoa, Arab, dan Barat. Taria adat ku bernama Tari Topeng Betawi. Alat music traadisional ku bernama Tanjidor dan Mawawis. Selanjutnya senjata Tradisional ku bernama Pisau Raut dan Golok Gobang.
- Bali : hahi aku Bali aku memiliki berbagai macam budaya yang pertama rumah adat ku biasanya dikenal dengan sebutan Angkul-Angkul atau bangunan yang menyerupai gapura yang juga memiliki fungsi sebagai pintu masuk. Pakaian adat ku juga dikenal dengan Baju Saari merupakan baju adat Bali yang dikenakan oleh kaum laki-laki kebaya bali umumnya digunakan oleh para wanita ketika melaksanakan upacara adat atau keagamanann.. tarian adat ku bernama tari Barong. Setelah itu alat music tradisional ku adalah

Pereret Bali dan Rindik Bali dan senjata tradisional ku dikenal dengan Keris Tayuhan

- Makassar : haii aku Makassar aku memiliki berbagai macam budaya seperti rumah adat ku dikenal dengan nama Rumah Saoraja. Pakaian adat ku disebut dengan Tutu pakaian ini biasanya digunakan pada kaum laki-laki sedang kan untuk perempuan di sebut dengan Bajo Bodo. Taran adatku bernama tari Pakarena. Setelah itu alat musik tradisional ku dikenal dengan Anna Bacing. Dan senjata Tradisional ku disebut dengan Badik.
- Ambon : haii aku adalah Ambon aku memiliki berbagai macam budaya seperti rumah adat ku disebut dengan Rumah Baileo rumah ini berbentuk panggung dan dikelilingi oleh serabi. Pakaian adat ku bernama Baju Cele baju ini berbentuk motif garis-garis geometris/berkotak-kotak kecil. Sedangkan tarian ku bernama tari Cakalele atau tarian perang biasanya dibawakan berrame-rame. Alat musik tradisional ku disebut dengan Tahuri dan senjatara tradisional ku disebut dengan Parang Salawaku.
- Lampung : hai aku adalah Suku Lampung aku memiliki berbagai macam adat budaya seperti rumah adat ku dikenal dengan nama Nuwou Balak serta pakaian adat ku sering dikenal juga dengan nama pakian adat saibatin dan pakian adat pepadun setelah itu aku memiliki tari tradisional dengan berbagai macam tarian contohnya seperti Tari Melinting dan Sigeheh Penguten alat musik tradisional ku sangat lah unik karena dibuat dari bambu yang bernama Gamolan serta senjata tradisional ku di kenal dengan nama Badik.
- Aceh : haii aku Aceh aku juga memiliki banyak macam adat budaya loh seperti rumah adat ku bernama Rumoh Aceh serta baju adat ku bernama Ulee Balang setelah itu aku memiliki tari tradisional yang cukup terkenal yaitu tari Saman Meuseukat kemudian alat musik tradisional ku bernama Rapai dan Geundrang dan senjata tradisional ku dikenal dengan nama Pencong.
- Jambi : haii aku adalah Jambi aku juga memiliki banyak adat budaya yang tidak kalah menariknya seperti rumah adat ku yang bernama Rumah Panggung Kajang Leko serta aku juga memiliki baju adat yang dikenal dengan nama Baju Kurung dan tarian ku dikenal dengan nama Tari Sekapur Sirih serta senjata tradisional ku adalah Keris

Nama Kelompok

Lampiran 19

LEMBAR PENILAIAN

Kelompok : 1
siklus : 1

	KOMPONEN	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Ucapan (terdengar jelas oleh peserta yang lain)		✓		
2.	Intonasi (sesuai tuntutan naskah)		✓		
3.	Intenasi dan kelancaran berbicara (konsistes)		✓		
4.	Ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog			✓	
5.	Pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog		✓		

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2: Sedang
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Nama Anggota Kelompok:

1. Andinda
2. luzky
3. aluna
4. aliya
5. Dewi
6. avika
7. akila
8. Arkan
9. aufa
10. azkia

LEMBAR PENILAIAN

Kelompok : 3
siklus : 11

KOMPONEN		SKOR			
		1	2	3	4
1.	Ucapan (terdengar jelas oleh peserta yang lain)			✓	
2.	Intonasi (sesuai tuntutan naskah)				✓
3.	Intenasi dan kelancaran berbicara (konsistes)			✓	
4.	Ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog			✓	
5.	Pandangan mata dan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog		✓		

Keterangan:

- 1 : Kurang
- 2: Sedang
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Nama Anggota Kelompok:

1. Sakila
2. Satria
3. Syafa
4. Syifa
5. Rahman
6. Vania
7. Virecia
8. Yasmir
9. Zahra
10. Zulaita

Lampiran 20



**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

Nomor : B-5017/In.28/J/TL.01/11/2022
Lampiran : -
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah MIN 1 LAMPUNG
TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

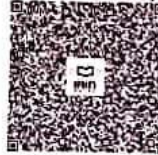
Nama : LAELA SAFITRI
NPM : 1901031035
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG
TIMUR

untuk melakukan prasurvey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, 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, 23 November 2022
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yulhwulandana M.Pd
NIP 19700721 199903 1 003

Lampiran 21



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR
Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391
Email: min_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur
Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.16/Mi.08.05/Kp.07.01/12/2022
Lamp : -
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Sehubungan dengan surat dari Pps Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Nomor: B-5017/In.28/J/TL.01/11/2022 pada tanggal 23 Nov 2022, maka Kepala MIN 1 Lampung Timur dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini:

Nama : LAELA SAFITRI
NIM : 1901031035
Jenjang : SI/ Pendidikan

Benar telah mengadakan penelitian di MIN 1 Lampung Timur, guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR"

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditctapkan di : Adirejo
Pada Tanggal : NOV 2022

Kepala MIN 1 Lampung Timur



[Signature]
Hi. ROSIDA S.S.Pd.I
NIP. 197108092007012007

Lampiran 22



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

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

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

Nomor : B-1161/In.28.1/J/TL.00/03/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Nuryanto (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **LAELA SAFITRI**
NPM : 1901031035
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

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, 15 Maret 2023

Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

Lampiran 23



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

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

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

Nomor : B-1253/In.28/D.1/TL.00/03/2023
Lampiran :-
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MIN 1 Lampung Timur
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1254/In.28/D.1/TL.01/03/2023, tanggal 17 Maret 2023 atas nama saudara:

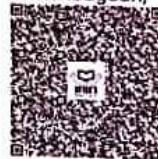
Nama : **LAELA SAFTRI**
NPM : 1901031035
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MIN 1 Lampung Timur, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 Maret 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 24



KEMENTERIAN AGAMA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR
Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391
Email: min_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur
Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

Nomor Statistik Sekolah

111118970001

NOMOR : B.87 /Mi.08.05/Kp.07.1/05/2023

Lampiran :-

Prihal : Surat Balasan Research

Yang bertanda Tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 lampung Timur

Nama : **ROSIDA S,S.Pd.I**
NIP : 1971108092007012007
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : MIN 1 Lampung Timur

menerangkan Bahwa :

Nama : **LAELA SAFITRI**
Npm : 1901031035
Program Studi : PGMI
Smester : 8 Delapan
Judul Skripsi ; Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing pada mata pelajaran kelas IV MIN 1 Lampung Timur.

Telah melaksanakan reseach di MIN 1 Lampung Timur T.P 2022/2023.

Demikian Surat keterangan ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Adirejo, Maret 2023
Kepala MIN 1 Lampung Timur,

Rosida S. S.Pd.I
197108092007012007

Lampiran 25



**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-1254/In.28/D.1/TL.01/03/2023

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

Nama : **LAELA SAFITRI**
NPM : 1901031035
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk:
1. Mengadakan observasi/survey di MIN 1 Lampung Timur, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MIN 1 LAMPUNG TIMUR".
 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 : 17 Maret 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatmah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 26



**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

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Laela Safitri
NPM : 1901031035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IV MIN I LAMPUNG TIMUR

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, 25 Mei 2023

Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
19800607 200312 2/003

Lampiran 27



**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; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-444/In.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 : LAELA SAFITRI
NPM : 1901031035
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901031035

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, 25 Mei 2023
Kepala Perpustakaan



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

Lampiran 28



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail :
 www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Laela Safitri
 NPM : 1901031035

Fakultas / Jurusan : FTIK/PGMI
 Semester : VIII

No	Hari / Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Rabu 3/5 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Analisisnya dipertajam lagi - Sedang tabel lengkap dengan sumber-sumbernya - Tulisan jangan lebih dari dua spasi - lengkapi dg orisinalitas 	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan

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

Dosen Pembimbing

Nuryanto S.Ag, M.Pd.I
 NIP. 1972010 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41057 faksмили (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail :
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Laela Safitri
NPM : 1901031035

Fakultas / Jurusan : FTIK/PGMI
Semester : VIII

No	Hari / Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Senin 8 / 5	Berkegiatan wajib dengan melalui pustaka - perbaiki lagi cara belajarnya - Daftar pustaka perbaiki lagi Sesuai dengan abjadnya.	

Mengetahui,
Ketua Jurusan

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

Dosen Pembimbing

Nuryanto S.Ag, M.Pd.I
NIP. 1972010 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296, Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id, E-mail :
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Laela Safitri
NPM : 1901031035

Fakultas / Jurusan : FTIK/PGMI
Semester : VIII

No	Hari / Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Jumat 12/05/23	- lengkapi dengan Daftar isi - lampir- kan yang dibutuhkan dan - Periksa lagi tulisan - tulisanya - pd hal sampul lengkapi the hijriyah	

Mengetahui,
Ketua Jurusan

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

Dosen Pembimbing

Nuryanto S. Ag, M.Pd.I
NIP. 1972010 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41057 faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id; E-mail :
www.tarbiyah.metrouniv.ac.id


KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Laela Safitri
NPM : 1901031035

Fakultas / Jurusan : FTIK/PGMI
Semester : VIII

No	Hari / Tanggal	Materi Yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	Rabu 23 24 5	- ACC BAB <u>IV</u> & <u>V</u> - Segera diteliti dan porsah	

Mengetahui,
Ketua Jurusan


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

Dosen Pembimbing


Muryanto S.Ag, M.Pd.I
NIP. 1972010 200701 1 034

Lampiran 29

Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar



Siswa Mengerjakan soal *Prestest* dan *posttest*



Penyampaian Materi Dari Guru



Peserta Didik Bermain Peran



Siswa berdiskusi dalam kelompok belajar



Foto bersama siswa MIN 1 Lampung Timur



Foto MIN 1 Lampung Timur

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Laila Safitri adalah anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Soleman dan Ibu Sudinem. Lahir di Metro pada tanggal 08 Januari 2001. Alamat tempat tinggal di Metro Timur Yosodadi Provinsi Lampung.

Pendidikan pertama peneliti ditempuh di TK Aisyah Muhammadiyah di Lampung Timur lulus pada tahun 2007. Melanjutkan Sekolah Dasar di SD N 6 Metro Timur lulus pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTS N 1 Lampung Timur lulus pada tahun 2016. Selanjutnya pendidikan Sekolah Menengah Atas ditempuh di SMA Muhammadiyah 2 Metro Pusat dan lulus pada tahun 2019. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Metro Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Smemester 1 tahun Ajaran 2019/2020