

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**

**Oleh:  
NETI HERAWATI  
NPM. 1901070012**



**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :  
**NETI HERAWATI**  
**NPM : 1901070012**

Pembimbing : Wellfarina Hamer M. Pd

**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)**  
**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1444 H / 2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS 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.metroainiv.ac.id](http://www.tarbiyah.metroainiv.ac.id), e-mail: [tarbiyah.ain@metroainiv.ac.id](mailto:tarbiyah.ain@metroainiv.ac.id)

---

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

Nama : Neti Herawati  
NPM : 1901070012  
Jurusan : Tadris IPS  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Perguruan

**MENYETUJUI**

Untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut  
Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Metro, 05 Juni 2023  
Pembimbing,

**Wellfarina Hamer, M.Pd**  
NIP. 199202182019032010



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) Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id, e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -  
Lampiran : 1 (satu) Berkas  
Hal : Pengajuan Seminar Proposal

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro  
Di Metro

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Setelah kami adakan pemeriksaan dan pertimbangan seperlunya, maka proposal yang telah di susun oleh :

Nama mahasiswa : Neti Herawati  
NPM : 1901070012  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris IPS  
Yang berjudul : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.  
*Wasalamualaikum Warahmtullahi Wabarakatuh.*

Metro, 05 Juni 2023

Pembimbing,

**Wellfarina Hamer, M.Pd**  
NIP. 199202182019032010

Mengetahui  
Ketua Jurusan Tadris IPS

**Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd**  
NIP. 198702082015031002



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmutyo 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 SKRIPSI**

No.: B-3983/In.29.1./D/PP.009/07/2023

Skripsi dengan judul: IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI, disusun oleh: Neti Herawati, NPM. 1901070012, Prodi: Tadris IPS telah diujikan dalam sidang skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at/23 Juni 2023.

**TIM PENGUJI**

Penguji I : Wellfarina Hamer, M.Pd

Penguji II : Dr. Tusriyanto, M.Pd.

Penguji III : Wardani, M.Pd.

Penguji IV : Anita Lisdiana, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



## **ABSTRAK**

# **IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**

**Oleh :**

**Neti Herawati**

**1901070012**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs AL-Hikmah Batanghari pada mata pelajaran IPS, Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar, membuat perencanaan yang matang dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Hasil belajar siswa yang rendah merupakan wujud dari berbagai masalah yang muncul dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang rendah pada pelajaran IPS ditandai 70 % siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Metode yang digunakan belum bervariasi yaitu dengan menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Siswa cenderung pasif, hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah aktivitas belajar dan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS setelah menerapkan metode *role playing* di kelas kelas VIII A MTs Al-Hikmah. Berdasarkan hasil analisis dari penelitian dapat diketahui bahwa dengan penerapan metode *role playing* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 73% pada siklus II mencapai 86% atau ada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 27%.

***Kata kunci:*** . *Siswa cenderung pasif hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.*

## **ABSTRACT**

# **IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**

**Oleh:**

**Neti Herawati**

**1901070012**

The purpose of this research is to increase the activity and learning outcomes of class VIII students of MTs AL-Hikmah Batanghari on social studies subjects. his job. Low student learning outcomes are a manifestation of various problems that arise from learning activities. Low learning outcomes in social studies are marked by 70% of students who do not achieve the Minimum Completeness Criteria (KKM). The method used has not varied, namely by using the lecture method, so that student learning outcomes are not maximized. Students tend to be passive, only a small number of students are active in participating in learning activities. The formulation of the problem in this study is: Can learning activities and the use of the role playing method improve student learning outcomes in social studies subjects? The purpose of this study was to increase the activity and learning outcomes of social studies subjects after applying the role playing method in class VIII A MTs Al-Hikmah. Based on the results of the analysis of the research, it can be seen that by applying the role playing method, student learning outcomes have increased from cycle I to cycle II. Cycle I student learning outcomes reached 73% completeness in cycle II reached 86% or there was an increase in completeness student learning outcomes from cycle I to cycle II experienced an increase of 27%.

***Keywords: Students tend to be passive only a small proportion of students are active in participating in learning activities***



## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Neti Herawati .  
NPM : 1901070012  
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 23 Juni, 2023  
Yang Menyatakan



**Neti Herawati**  
NPM. 1901070012



## MOTO

لَا عَمَلَ لِمَنْ لَا نِيَّةَ لَهُ

(Tidak ada perubahan bagi orang yang tidak memiliki niat)

“Kitab Asbah Wa Nadzhor”

**“Hargailah Waktumu Lawanlah Malasmu”-Neti Herawati**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT dan atas segala karunia Nya, sehingga penulis berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Metro, maka dengan segala ketulusan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua saya tercinta, Bapak Sarudi dan Ibu Puji Rahayu yang telah memberikan semangat dalam kehidupanku, mendoakan dan membimbingku, serta selalu memberikanku dukungan berupa moral dan material.
2. Adikku Dinda Larasati dan Najwa Siva Aulia yang senantiasa selalu mendukung, memberiku semangat, dan selalu mendoakanku dalam penyelesaian studi.
3. Dan yang terakhir kepada mas Hamim yang memberikan support serta nasehat yang mampu mendorong menyelesaikan dan demi kesuksesan kedepannya.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Hikmah Batanghari”.

Penulisan skripsi adalah sebagai bentuk ikhtiar penulis untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro guna memperoleh gelar S.Pd. Upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan tak pernah lelah mendoakan, membimbing dan memberikan bekal berupa moral serta material kepada penulis.
2. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
3. Dr. Zuhairi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
4. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Dr. Tusriyanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan gambaran kepada penulis.
6. Wellfarina Hamer M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan semangat, bimbingan, gambaran dan arahan kepada penulis.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen/Karyawan IAIN Metro khususnya dosen Tadris IPS yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.

8. Seluruh masyarakat Dusun Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro Lampung khususnya di lingkungan 1.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan-bantuan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Metro,  
Penulis



**NETI HERAWATI**  
**NPM. 1901070012**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ORISINALITAS</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Penelitian Relevan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Hasil Belajar.....	11
1. Pengertian Hasil Belajar.....	11
2. Faktor-Faktor .....	14
3. Manfaat Hasil Belajar .....	15
B. Aktivitas Belajar.....	16
1. Pengertian Akttivitas Belajar .....	16
2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar .....	18
3. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran .....	23
C. Pembelajaran IPS .....	24
1. Pengertian IPS .....	24
2. Pengertian Pembelajaran IPS .....	25
3. Tujuan Pembelajaran IPS .....	27
D. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	27
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	27
2. Tujuan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> .....	30
E. Langkah-Langkah <i>Role Playing</i> .....	31
F. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i> .....	32

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Setting Penelitian .....	36
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Prosedur Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	42
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	48
H. Indikator Keberhasilan .....	49

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

A. Data Hasil Penelitian.....	50
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
a. Sejarah Berdirinya MTs Al-Hikmah Batanghari .....	50
b. Letak Geografis Sekolah .....	52
c. Identifikasi Sekolah.....	53
d. Sarana dan Prasarana.....	53
e. Priodesasi Pimpinan.....	54
f. Fisi dan Misi.....	54
g. Tujuan Madrasah.....	55
h. Keadaan Guru dan Karyawan .....	56
2. Deskripsi data Hasil Penelitian .....	57
a. Kondisi Awal .....	57
b. Siklus I .....	58
c. Siklus II.....	72
B. Pembahasan.....	83
a. Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Role Playing Siklus I dan II .....	84
b. Analisis Data Aktivitas Siswa Siklus I dan II .....	85

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	109
B. Saran .....	110

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Mid Semester Ganjil.....	4
Table 1.2	Penelitian Relevan .....	8
Table 3.1	Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> .....	44
Table 3.2	Kisi-Kisi Lembar Observasi Komponen Siswa.....	46
Table 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	47
Table 4.1	Letak Geografis Sekolah .....	52
Table 4.2	Identifikasi Sekolah .....	53
Table 4.3	Sarana dan Prasarana .....	53
Tabel 4.4	Priode Pimpinan .....	54
Tabel 4.5	Keadaan Guru dan Karyawan.....	56
Table 4.6	Hasil Observasi Aktivitas dengan metode <i>role playing</i> Siklus I.....	66
Tabel 4.7	Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Siklus I .....	69
Tabel 4.8	Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> .....	79
Table 4.9	Data Hasil Belajar Siswa Siklus II Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari .....	81
Table 4.10	Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I dan II .....	84
Tabel 4.11	Data Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II .....	86
Table 4.12	Perbandingan Hasil <i>Pretest Posttest</i> Siklus I dan Siklus II dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah .....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Spiral Penelitian Tindakan Kelas .....	38
------------	--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Dokumentasi Observasi.....	114
Lampiran 2	Alat Pengumpulan Data.....	117
Lampiran 3	APD OUTLINE.....	123
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	125
Lampiran 5	Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	132
Lampiran 6	Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran .....	143
Lampiran 7	Soal Pretest dan Postest.....	151
Lampiran 8	Surat Izin Pra-surfey.....	154
Lampiran 9	Surat Balasan Pra-Survey .....	155
Lampiran 10	Surat Izin Resarch.....	156
Lampiran 11	Surat Balasan Resarch .....	157
Lampiran 12	Surat Bebas Pustaka .....	158
Lampiran 13	Surat Bimbingan Skripsi.....	159
Lampiran 14	Surat Tugas .....	160
Lampiran 15	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	161
Lampiran 16	Hasil Turnitin Skripsi .....	165
Lampiran 17	Riwayat Hidup.....	167

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, dimana dan kapan pun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing.<sup>1</sup>

Disamping untuk memiliki budi pekerti luhur dan moral yang baik, pendidikan juga suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual. Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.<sup>2</sup>

Pembelajaran adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara

---

<sup>1</sup> Menurut Hamalik, dalam Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, vol. 1, no. 1 (2016).

<sup>2</sup> Ibid

lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.<sup>3</sup>

Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *role playing* merupakan salah satu dari pengajar berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengeskpresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.<sup>4</sup>

Pendidikan MTs sangat menentukan langkah ke depan seseorang dalam melanjutkan jenjang berikutnya. Pendidikan sekolah MTs ditempuh dalam 3 jenjang, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 3. Pada tingkat MTs, siswa belajar berinteraksi dan membaur dengan lingkungan sosial. Untuk

---

<sup>3</sup> Ibid

<sup>4</sup> Ibid

mengenal lingkungan sosial siswa dibekali berbagai macam pelajaran atau ilmu, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sadun Akbar dan Hadi Sriwiyana menyatakan bahwa IPS sebagai pendidikan nilai sangat diperlukan seseorang agar dapat berperilaku baik di masyarakat. Perilaku yang baik yaitu perilaku yang dikendalikan oleh nilai-nilai kebaikan yang diyakini. Berdasarkan uraian tentang kajian IPS dalam lingkup pendidikan dasar tersebut, besar harapan pendidik untuk dapat menanamkan nilai-nilai kebaikan pada peserta didik sehingga dapat menciptakan hubungan harmonis dalam segala aspek kehidupan.<sup>5</sup>

Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar, membuat perencanaan yang matang dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pendidikan adalah aktivitas siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran seperti keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya atau keberanian untuk mengajukan pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami.<sup>6</sup>

Keberanian siswa untuk bertanya juga dapat dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran seperti paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang

---

<sup>5</sup> Sadun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2002, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Cipta Media), h. 179.

<sup>6</sup> Ibid .

telah yang disampaikan dan hambatan-hambatan yang dialami siswa sehingga guru dapat membantu ataupun meluruskan kesalahan yang terjadi. Berdasarkan survey di kelas VIII MTs AL-HIKMAH BATANGHARI, didapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa terlihat pasif. Hal tersebut terlihat saat guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru.<sup>7</sup>

Selaras dengan hal tersebut berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan dengan guru kelas VIII yaitu Bapak Fuad, S.Pd.I. serta penelusuran dokumen hasil belajar siswa pada mid semester ganjil diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.1**  
**Nilai Mid Semester Ganjil**  
**MTS AL-HIKMAH BATANGHARI 2022/2033**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	$\geq 70$	Tuntas	8	30 %
2	$< 70$	Belum Tuntas	16	70 %
Jumlah			24	100 %

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs AL-HIKMAH yaitu  $\geq 70$ , hanya 8 orang siswa yang tuntas dari 24 orang siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena hanya 30% yang idealnya minimal 75%.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas tentunya pembelajaran pendidikan IPS khususnya pada tingkat dasar, memerlukan pembaharuan yang

---

<sup>7</sup> Ibid

serius, karena pada kenyataannya selama ini masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran ceramah, guru kurang dalam proses pembelajaran dan guru lebih cenderung menggunakan ceramah yang hanya menuntut siswa pada kekuatan ingatan dan hafalan saja tanpa mengembangkan wawasan berpikir yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif.<sup>8</sup>

Pembelajaran di MTs hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep yang dipelajari siswa dengan pengalaman dan kenyataan yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah metode pembelajaran yang digunakan ke arah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran *role playing*.

Menurut Cordile dikutip oleh Ahmad Susanto, metode *role playing* adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan- kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran yang berkaitan dengan sejarah.<sup>9</sup>

Dalam metode *role playing*, siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa atau bertanya jawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya, dengan harapan dapat

---

<sup>8</sup> Buku Daftar nilai IPS kelas VIII, Mid Semester Ganjil MTS AL-HIKMAH BATANGHARI Tahun Pelajaran 2021/2022.

<sup>9</sup> Cordile (1985) dan Ahmad Susanto



meningkatkan komunikasi sosial antar sesama, pemahaman atas pengetahuan yang diberikan serta pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Berdasarkan paparan masalah diatas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs AL-HIKMAH BATANGHARI.<sup>10</sup>

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa cenderung pasif, kurangnya aktivitas siswa dalam bertanya atau mengeluarkan pendapat.
2. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs AL-HIKMAH BATANGHARI di tandai dengan 70% siswa yang nilainya berada dibawah KKM.
3. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan.
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam maka penelitian ini dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs AL-HIKMAH BATANGHARI.

---

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, 2006, *Pengembangan Pembelajaran*, Jakarta, h. 57.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah aktivitas belajar dan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Searah dengan rumusan masalah yang diajukan, penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat diantaranya :

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII MTs AL-Hikmah Batanghari pada mata pelajaran IPS menggunakan metode *role playing* Tahun Pelajaran 2022/2023.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs AL-Hikmah Batanghari pada mata pelajaran IPS menggunakan metode *role playing* Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

## 1. Siswa

Melalui penerapan metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

## 2. Guru

Membantu guru dalam pengelolaan kelas dan memberikan wawasan pengetahuan serta pengalaman tentang inovasi pembelajaran yang menyenangkan.

## 3. Kepala Sekolah

Dengan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dapat menjadi pendorong pengelola sekolah MTs AL-HIKMAH untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan tentang penerapan metode *role playing* dalam penelitian tindakan kelas.

## G. Penelitian Relevan

**Table 1.2**

### Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Rulasmini Khotimah: Penggunaan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn	Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan model <i>role playing</i> hasil belajar mengalami peningkatan yaitu	1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i> .	Lokasi penelitian berbeda.

	kelas kelas VIII SMP Negeri Benerwojo Kecamatan Kejayaan Kabupaten Pasuruan.	pada siklus I dimula semua ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 51,42% menjadi 68,57%, sedangkan hasil belajar pada siklus II ketuntasan siswa mencapai 81,78%, dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar PKn. <sup>11</sup>		
2.	Sriwahyuni, Rukayah dan Sularmi: Dalam penerapan metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan pemahaman konsep kegiatan pembelajaran IPS, penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri Banjurmukadan, Buluspeantren, Kebumen.	1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri Banjurmukadan, Buluspeantren, Kebumen, peningkatan pemahaman konsep tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata kelas dan ketuntasan yang dicapai	2. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>role playing</i>	Subjek penelitian berbeda

<sup>11</sup> Rulasmimi Khotimah, 2017, Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas kelas VIII SMP Negeri Benerwojo Kecamatan Kejayaan Kabupaten Pasuruan. h 12

		siswa pada setiap siklusnya. <sup>12</sup>		
3.	Satria Nova: Penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII Smp Negri 2 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.	2. Penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII	3. Sama-sama untuk meningkatkan	Subjek penelitian berbeda <sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Sriwahyuni, Rukayah dan Sularmi, 2016, *Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep*, Jakarta. h 30

<sup>13</sup> Satria Nova, 2016, *Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII Smp Negri 2 Metro Selatan*. h 67

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar**

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

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah “pola-pola perilaku, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah.

- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasikan nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.<sup>14</sup>

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Domain kognitif adalah Knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakteristik). Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara menurut Lindgren “hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap”.<sup>15</sup>

Sebagaimana yang dikemukakan Dimiyati & Mudjiono “hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat di ukur, seperti angka 8 raport, atau angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h. 5.

<sup>15</sup> Ibid



pengetahuan dan pengetahuan dibidang lain, yang merupakan transfer belajar”. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa telah mengikuti pelajaran. <sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dalam bentuk angka atau skor yang diperoleh dari penilaian atau tes yang dilaksanakan dalam proses yang sedang berlangsung. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti pembelajaran. Penilaian hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran dimana guru dapat mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa. <sup>17</sup>

Selanjutnya, Ahmad Susanto mengemukakan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini juga dipertegas oleh Nawawi dan Ahmad Susanto, yang mengartikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam

---

<sup>16</sup> Dimiyati & Mudjiono, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. h 4

<sup>17</sup> Ibid

mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.<sup>18</sup>

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:<sup>19</sup>

- a. Faktor internal terdiri dari:
  - 1) Faktor internal terdiri dari:
    - a) Faktor jasmaniah
    - b) Faktor psikologis
  - 2) Faktor eksternal terdiri dari:
    - a) Faktor keluarga
    - b) Faktor sekolah
    - c) Faktor masyarakat

Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:<sup>20</sup>

- 1) Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:
  - a) Aspek fisiologis

---

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h. 5.

<sup>19</sup> Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta), h. 3.

<sup>20</sup> Muhibbin Syah, 2011, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara), h. 132.

- b) Aspek psikologis
- 2) Faktor eksternal meliputi:
  - a) Faktor lingkungan sosial
  - b) Faktor lingkungan nonsosial

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.<sup>21</sup>

### **3. Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu.<sup>22</sup> Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

---

<sup>21</sup> Ibid

<sup>22</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, 2009, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo), h. 3.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>23</sup>

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut. Peneliti berpendapat bahwa apakah strategi pembelajaran information search dan metode resitasi ini sangat cocok dengan pembelajaran Alquran Hadis dan apakah hasil belajar dapat meningkat.<sup>24</sup>

## **B. Aktivitas Belajar**

### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Hidup manusia dimulai dari lahir hingga dewasa selalu mengalami berbagai perubahan. Untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam hidupnya manusia selalu berusaha untuk belajar dalam mempertahankan

---

<sup>23</sup> Ibid

<sup>24</sup> Ibid

hidup. Setiap manusia akan belajar, namun kondisi belajar dapat diatur untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, mempertinggi kemampuannya atau mengubah kelakuannya.

Dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas. Aktivitas merupakan hal penting dalam interaksi belajar mengajar karena dengan adanya aktivitas siswa dapat memahami materi dengan mudah karena siswa ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Kunandar mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.<sup>25</sup>

Wina Sanjaya menyatakan aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan, dan lain sebagainya”.<sup>26</sup> Dapat dikatakan bahwa aktivitas sangat diperlukan dalam kelangsungan belajar, tanpa aktivitas maka proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Menurut Sardiman, “aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”.<sup>27</sup> Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis,

---

<sup>25</sup> Kunandar, 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), h. 277.

<sup>26</sup> Wina Sanjaya, 2009, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana), h. 176.

<sup>27</sup> Sardiman, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers), h. 100.

seperti mental. Aktivitas tersebut harus selalu terkait sehingga terdapat keserasian antara sifat fisik maupun mental dan jika sifat fisik maupun mental telah serasi maka pembelajaran akan berjalan dengan optimal.

Dari uraian diatas, dapat dipahami aktivitas belajar adalah suatu kegiatan fisik dan mental yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ketika anak berbuat otomatis ia berpikir oleh karena itu guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbuat sendiri sehingga aktivitas pembelajaran akan berjalan optimal.

## **2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar**

Adapun jenis aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar yang dikemukakan oleh Paul Diedrich yaitu :

- a. Kegiatan-kegiatan visual : membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan intrupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, chart,
- f. diagram peta, dan pola.
- g. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- h. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- i. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.<sup>28</sup>

Sedangkan Gretrude M. Whipple membagi kegiatan-kegiatan peserta didik sebagai berikut :

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual, seperti mengumpulkan gambar-gambar dan bahan ilustrasi lainnya dan mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
- 2) Ekskripsi dan Trip, seperti mengunjungi museum, akuarium, dan kebun binatang dan menyaksikan demonstrasi, seperti proses penerbitn surat kabar.

---

<sup>28</sup> Oemar Hamalik, 2011, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), h. 172.

- 3) Mempelajari masalah- masalah, seperti mempelajari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting.
- 4) Mengapresiasikan literatur, seperti membaca cerita-cerita menarik.
- 5) Ilustrasi dan kontruksi, seperti membuat diagram.
- 6) Bekerja menyajikan informasi, seperti menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik.
- 7) Cek dan tes, seperti menyiapkan tes-tes untuk murid lain.

Aktivitas belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

- a. Aktivitas belajar mandiri, artinya setiap siswa mengerjakan atau melakukan kegiatan belajar masing-masing. Misalnya setiap siswa diberi tugas untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru.  
Dalam
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan intrupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, chart,



- f. diagram peta, dan pola.
- g. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- h. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- i. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Sedangkan Gretrude M. Whipple membagi kegiatan-kegiatan peserta didik sebagai berikut :

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual, seperti mengumpulkan gambar-gambar dan bahan ilustrasi lainnya dan mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
- 2) Ekskripsi dan Trip, seperti mengunjungi museum, akuarium, dan kebun binatang dan menyaksikan demonstrasi, seperti proses penerbitn surat kabar.
- 3) Mempelajari masalah- masalah, seperti mempelajari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting.
- 4) Mengapresiasikan litertur, seperti membaca cerita-cerita menarik.
- 5) Ilustrasi dan kontruksi, seperti membuat diagram.

- 6) Bekerja menyajikan informasi, seperti menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik.
- 7) Cek dan tes, seperti menyiapkan tes-tes untuk murid lain.
- 8) Aktivitas belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:
  - a) Aktivitas belajar mandiri, artinya setiap siswa mengerjakan atau melakukan kegiatan belajar masing-masing. Misalnya setiap siswa diberi tugas untuk memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru. Dalam proses belajarnya setiap siswa dituntut mengerjakan tugasnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Implikasinya, guru harus banyak memberikan perhatian dan pelayanan secara individual.
  - b) Aktivitas belajar kelompok, artinya siswa melakukan kegiatan belajar dalam kelompok. Misalnya diskusi memecahkan masalah. Guru harus mengajukan beberapa masalah yang harus dipecahkan siswa dalam satuan kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-5 siswa. Guru akan mengawasi dan membimbing setiap kelompok, sedangkan siswa berpartisipasi memecahkan persoalan tersebut dengan kelompoknya.
  - c) Aktivitas belajar klasikal, artinya semua siswa dalam waktu yang sama melakukan kegiatan belajar yang sama. Misalnya apabila guru menggunakan metode ceramah siswa akan

menanggapi secara berbeda- beda meskipun materi yang disajikan sama.<sup>29</sup>

Berdasarkan jenis-jenis aktivitas yang telah dikemukakan diatas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis-jenis aktivitas menurut Paul Diedrich karena sesuai dengan metode yang akan peneliti gunakan yaitu metode bermain peran *role playing* dimana dalam metode ini terdapat kegiatan-kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, permainan, mental dan emosional.

Aktivitas belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa ketika mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Jadi, dengan klasifikasi aktivitas seperti yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup bervariasi. Apabila berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu kegiatan belajar mengajar akan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan tidak membosankan<sup>30</sup>.

### **3. Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran**

Penggunaan aktivitas banyak manfaatnya bagi pembelajaran para siswa, karena:

- a. Siswa mencari sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.

---

<sup>29</sup> Nana Sudjana, 1989, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru), h.72.

<sup>30</sup> Ibid

- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat serta hubungan antara guru dan orang tua siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.<sup>31</sup>

Dengan adanya aktivitas dalam pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman dengan belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya, memupuk kerja sama dan disiplin, siswa diberikan ruang gerak yang luas untuk mengekspresikan pendapatnya, berbagi informasi dengan satu kelompoknya atau dengan kelompok lainnya, sehingga dapat menunjang terjadinya proses belajar mengajar.<sup>32</sup>

## **C. Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian IPS**

*Nation council for the social student (NCSS) of United States* mendefinisikan sebagai kajian yang mempelajari politik, budaya, dan

---

<sup>31</sup> Oemar Hamalik, 2003, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara), h. 91.

<sup>32</sup> Ibid

aspek- aspek lingkungan dari suatu masyarakat pada masa lalu dan yang akan datang<sup>33</sup>. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “social studies” di kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negaraa-negara barat seperti Australia dan Amerikat.<sup>34</sup>

IPS adalah bidang study yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan<sup>35</sup>. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosaologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.<sup>36</sup>

## 2. Pengertian Pembelajaran IPS

Kata pembelajaran bisa dikatakan diambil dari kata instruction yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam pembelajaran segala kegiatan berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa, ada interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik lahiriah, akan tetapi siswa dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak, elektronik, media

---

<sup>33</sup> Sapriyah, dkk, 2008, *Konsep Dasar IPS*, (Bandung: Yasindo Multi Aspek). Hal 6

<sup>34</sup> Sapriyah, 2009, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya). Hal 9

<sup>35</sup> Sardjiyo, dkk, 2009, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta:Universitas Terbuka). Hal 12

<sup>36</sup> Trianto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher). h 34

kaca dan televisi, serta radio. Dalam suatu definisi pembelajaran dikatakan upaya untuk siswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.<sup>37</sup> Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>38</sup>

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>39</sup> Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

Berdasarkan pengertian IPS dan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran IPS adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan IPS yang dipelajari.

---

<sup>37</sup> Ali Hamzah, 2014, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada). h 53

<sup>38</sup> Kokom Komalasari, 2011, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama) h 25

<sup>39</sup> Tim Penyusun KBBI, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Pusat Bahasa). h 98

### 3. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.<sup>40</sup>

Materi pembelajaran IPS di MTs dibagi atas dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik/pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa kebanggaan dan rasa cinta tanah air.<sup>41</sup>

#### D. Metode Pembelajaran *Role Playing*

##### 1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

---

<sup>40</sup> Trianto, 2007, Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher). h 77

<sup>41</sup> Sapriyah, 2009, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya). h 32

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.<sup>42</sup>

Menurut Mulyono, metode *role playing* adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.<sup>43</sup> Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, metode *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.<sup>44</sup>

Jumanta Hamdayama juga berpendapat, *role playing* merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.<sup>45</sup>

Jadi metode *role playing* adalah suatu metode mengajar yang dilakukan dengan cara memainkan peran-peran sosial tertentu dengan tujuan untuk memberikan refleksi agar peserta didik dapat lebih mudah

---

<sup>42</sup> Udin Syaefuddin Sa'ud, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011), h 44

<sup>43</sup> Mulyono, 2012, *Metode Bermain Peran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya). h 45

<sup>44</sup> Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, 2005, *Metode Bermain Peran*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta) h 80

<sup>45</sup> Hamdayama , 2014, *Metode Bermain Peran*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta) h 189



memahami materi pelajaran, serta dapat langsung menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatifitasnya dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.<sup>46</sup>

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu metode *role playing* terdiri dari dua kata yaitu bermain dan peran. Bermain adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan dalam hal ini disebut dengan istilah *playing*. sedangkan aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan dalam hal ini disebut dengan *game*. Peran atau *role* adalah cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson dalam Moedjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplika proses-proses perilaku. dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran *role playing* adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik atau masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran yang berkaitan dengan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

---

<sup>46</sup> Ibid

penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dan bergantung kepada apa yang diperankannya.<sup>47</sup>

## 2. Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing*

Dalam setiap metode yang digunakan dalam proses pembelajaran pastinya memiliki tujuan, begitupun dalam penggunaan metode *role playing* yang digunakan untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan melakoni suatu peranan. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran *role playing* menurut Syaiful antara lain adalah:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.
  - 1) Menurut Ahmad Susanto, tujuan dari penggunaan metode bermain peran *role playing* adalah:
    - a) Melatih ketrampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari
    - b) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
    - c) Melatih memecahkan masalah
    - d) Meningkatkan keaktifan belajar
    - e) Memberikan motivasi belajar kepada siswa

---

<sup>47</sup> Ibid

- f) Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok
- g) Menumbuhkan daya kreatif siswa
- h) Melatih peserta didik untuk memahami dan menghargai pendapat serta peranan orang lain<sup>48</sup>

#### **E. Langkah-Langkah *Role Playing***

Langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Guru menunjuk berapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diiberi LKS untuk pembahasan
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum

---

<sup>48</sup> Syaiful Bahri, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta), h.88

## 10. Evaluasi

## 11. Penutup

Dari uraian diatas, dengan menerapkan langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan metode *role playing* akan terlaksana secara sistematis sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik.<sup>49</sup>

### **F. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing***

#### 1. Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* juga memiliki kelebihan. Adapun beberapa kelebihan metode *role playing* sebagai berikut. Menarik perhatian siswa karena masalah –masalah sosial berguna bagi mereka.

- a. Bagi siswa, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tegang rasa dan toleransi.
- b. Melatih siswa untuk mendesain penemuan berpikir dan bertindak kreatif.
- c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistik karena siswa dapat mengahayatnya.
- d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.

---

<sup>49</sup> Kunandar, 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), h. 277.

- f. Merangsang perkembangan kemauan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja
- h. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- i. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- j. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, berdasarkan hal tersebut, maka dengan penerapan metode bermain peran *role playing* dalam pembelajaran ini siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Selain itu penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati, mengajukan saran dan kritik. Maka dengan penerapan metode bermain peran *role playing* siswa dapat mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam cerita, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam cerita tersebut dengan baik.

## 2. Kelemahan metode *role playing*

Selain mempunyai kelebihan, metode *role playing* juga mempunyai kelemahan diantaranya:

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

Berdasarkan uraian diatas, walaupun metode *role playing* mempunyai kelemahan namun hal tersebut dapat diantisipasi peneliti, salah satu caranya dengan memberikan cerita yang mudah di pahami oleh siswa, membenarkan waktu untuk mempelajari teks drama beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar, peneliti harus selalu memberikaan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Ibid

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Definisi operasional variabel merupakan rumusan variabel yang lebih pasti, tidak membingungkan suatu rumusan yang dapat diukur dan diobservasi.<sup>51</sup> Definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>52</sup> Berdasarkan analisis di atas dapat dipahami bahwa definisi operasional adalah penjelasan lebih lanjut terhadap suatu objek pengamatan penelitian.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTs AL-HIKMAH. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Variabel Bebas**

Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”.<sup>53</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, maka variabel bebas. Pada penelitian ini yaitu metode *role playing*:

---

<sup>51</sup> Sanafiah Faisal, 2001, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: UNS), 83.

<sup>52</sup> Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Jakarta: CV. Alfabeta), 38.

<sup>53</sup> *Ibid.*, 61.

## 2. Variabel Terkait

Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.<sup>54</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, maka yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Adapun aspek yang dilihat pada hasil belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar.
- b. Kualitas dan kuantitas penguasaan tujuan instruksional oleh para siswa.
- c. Jumlah siswa yang dapat mencapai tujuan instruksional minimal 75% dari jumlah instruksional yang harus dicapai
- d. Hasil belajar tahan lama diingat dan dapat digunakan sebagai dasar dalam mempelajari bahan berikutnya.<sup>55</sup>

### B. Seting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs AL-HIKMAH BATANGHARI. Adapun alasan yang mendasari penelitian ini adalah dengan penerapan pembelajaran *Role Playing*, siswa diharapkan dapat terjadi peningkatan hasil belajar pada pelajaran IPS.

---

<sup>54</sup> Sugiyono, 2004, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta) h 39.

<sup>55</sup> Nana Sujana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h 62.



### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas VIII MTs AL HIKMAH BATANGHARI. Jumlah siswa pada kelas tersebut sebanyak 24 siswa dengan perincian laki-laki 13 siswa dan perempuan 11 siswa. Penelitian tindakan kelas ini merupakan kegiatan penelitian yang muncul sebagai wujud dari adanya dorongan yang kuat untuk peningkatan kualitas Pembelajaran IPS siswa Kelas VIII MTs AL-HIKMAH BATANGHARI.

### D. Prosedur Penelitian

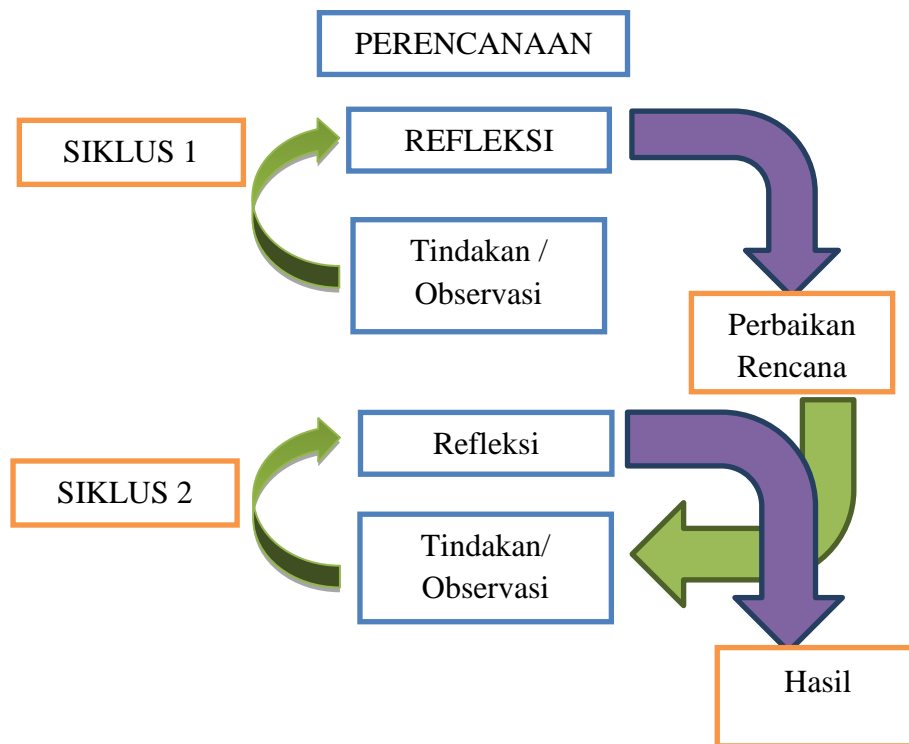
Dalam penelitian ini penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) Rencana (planning), (2) Tindakan (acting), (3) Pengamatan (observing), (4) Refleksi (reflecting), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan.

Tahap-Tahap Penelitian pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, dilakukan berulang (bersiklus) yang dimaksudkan untuk memperoleh hasil yang lebih baik dari metode *role Playing*. Tindakan siklus tersebut terdiri dari 2 siklus masing- masing 2 pertemuan dengan setiap pertemuan masing-masing (2 × 40 menit). Penelitian tindakan kelas tiap siklusnya dilakukan dengan tahap sebagai berikut.

**Gambar 3.1**

**Spiral Penelitian Tindakan Kelas**

Menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Trianto, 2011: 30)



**Siklus I**

Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan untuk siklus 1 dapat dijabarkan sebagai berikut:

**1. Perencanaan**

Tahapan ini berisi penyusunan tindakan yang akan dilakukan, tentang apa atau bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

Tahap perencanaan meliputi:

- a. Membuat rencana pembelajaran (RPP)

- b. Mempersiapkan lembar kegiatan siswa atau tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran.
- c. Mempersiapkan lembar pengamatan/ observasi.
- d. Mempersiapkan perangkat tes hasil tindakan.

## **2. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi RPP. Terdiri dari 2 pertemuan, pertemuan pertama dan kedua yaitu:

- a. Kegiatan Awal
  - 1) Apersepsi, guru membuka pelajaran, memimpin siswa untuk berdo'a. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan belajar dengan cara mengaitkan materi pelajaran yang akan diajarkan dengan memberikan pertanyaan yang umum kepada siswa.
  - 2) Motivasi, guru menyampaikan nasihat, agar siswa giat untuk belajar, meluruskan niat dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, memberikan permainan dan bagi siswa yang aktif dan mengikuti pelajaran akan diberikan reward.
- b. Kegiatan Inti
  - 1) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan banyaknya topik yang akan dibagikan
  - 2) Memberikan tugas atau topik kepada setiap kelompok, dimana tiap kelompok menerima topik yang berbeda-beda dengan kelompok lain.

- 3) Meminta tiap kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan atau mempelajari topik yang telah diterima. Berikan waktu untuk mereka berdiskusi dan mengerjakan topik tersebut
- 4) Mengundi untuk menentukan juru bicara masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- 5) Meminta juru bicara melakukan presentasi di depan kelas. Sementara kelompok lain memperhatikan informasi yang di presentasikan.
- 6) Memberi kesempatan kelompok lain selain kelompok presenter untuk bertanya tentang topik yang dipresentasikan.
- 7) Memberi kesempatan kelompok presenter memberikan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diberikan, namun yang menjawab adalah anggota kelompok presenter selain juru bicara.
- 8) Melakukan pembahasan jalannya presentasi dan membahas materi atau topik yang telah dipresentasikan bersama siswa.
- 9) Guru memberi evaluasi kepada siswa, untuk mengetahui peningkatannya hasil belajar.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru bersama siswa memberikan kesimpulan terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Menutup pelajaran dengan salam dan doa.

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan.

### 3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan hakikatnya dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian tindakan kelas tercapai atau belum. Oleh karena itu penting untuk menjabarkan terlebih dahulu apa indikator utama dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang direncanakan.

Kegiatan pengamatan dilakukan terhadap jalannya proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* tindakan kelas yang telah dirancang dilaksanakan sebagai upaya untuk memperbaiki hasil belajar IPS.

### 4. Refleksi

Tahapan ini dilakukan oleh guru dan siswa dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah berkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. “Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atau tindakan yang dilakukan”. Kegiatan refleksi juga dapat diartikan mengingat kembali, merenungkan, mencermati, dan menganalisa kembali suatu kegiatan atau tindakan yang telah dilakukan sebagaimana yang telah dicatat dalam lembar observasi. Pelaksanaan tahap ini dilakukan berdasarkan analisis data mengenai proses pembelajaran, masalah dan hambatan yang dijumpai dalam proses pembelajaran dan memperbaiki kelemahan untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Ibid. 81

## **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan, dimana hasil belajar siswa masih rendah. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I. Segala kekurangan yang ada dalam pembelajaran dan siklus I diperbaiki sehingga tidak terjadi kekurangan yang berulang.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.”<sup>57</sup> Berdasarkan pengertian di atas metode observasi adalah peneliti melihat secara langsung tentang gejala-gejala dan fakta objek yang akan diteliti tanpa adanya sebuah perantara. Penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung, lazimnya menggunakan teknik yang disebut dengan observasi.

Metode observasi pada penelitian ini menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari empat lembar pengamatan setiap kali pertemuan, tujuannya yaitu untuk mengetahui pemahaman dan keaktifan siswa pada saat belajar dengan menggunakan metode *role playing*.

---

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, 2001, *Prosedur Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia) h 227.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealamiah yang sukar diperoleh, sukar ditemukan dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui tentang silabus, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada di sekolah yang akan diteliti. Dan juga untuk memperoleh informasi baik berupa buku atau data-data sekolah.<sup>58</sup>

## F. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto berpendapat, instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data itu. Instrumen dalam penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar mempermudah proses penelitian, lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Instrumen yang digunakan pada peneliti adalah lembar observasi, tes, dan dokumentasi.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Mahmud, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia), hal 183.

<sup>59</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta, hal 94.

## 1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan daftar jenis kegiatan yang terdapat dalam indikator penerapan metode *role playing*. Lembar observasi disediakan peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Adapun kisi-kisi instrumen lembar observasi adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru dengan Menggunakan Metode *Role Playing***

No	Aspek yang Dinilai	Siklus Pert. I Pert. II		Rata-rata
1.	Menyampaikan materi pembelajaran secara singkat			
2.	Menentukan beberapa tugas atau topik yang akan dibagikan kepada siswa			
3.	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan banyaknya topik yang akan dibagikan			
4.	Memberikan tugas atau topik kepada setiap kelompok, dimana tiap kelompok menerima topik yang berbeda-beda dengan kelompok lain.			
5.	Meminta tiap kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan atau mempelajari topik yang telah diterima.			
6	Mengundi untuk menentukan juru bicara masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.			
8	Meminta juru bicara melakukan presentasi di depan kelas. Sementara kelompok lain memperhatikan informasi yang dipresentasikan.			



9	Memberi kesempatan kelompok lain selain kelompok presenter untuk bertanya tentang topik yang dipresentasikan.			
9	Memberi kesempatan kelompok presenter memberikan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diberikan, namun yang menjawab adalah anggota kelompok presenter selain juru bicara.			
10	Melakukan pembahasan jalannya presentasi dan membahas materi atau topik yang telah dipresentasikan bersama siswa.			
Jumlah				
Persentase				

Sumber: Slavin dalam Skripsi Intan Komalasari

Keterangan:

### Kriteria Penilaian

5 = Sangat Baik	80 – 100 (Sangat Baik)
4 = Baik	70 – 79 (Baik)
3 = Cukup	60 – 69 (Cukup)
2 = Kurang	50 – 59 (Kurang)
1 = Sangat Kurang	<sup>60</sup>

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus presentase.

$$A = F/N \times 100$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Number of cases (jumlah frekuensi / banyak individu)

P = angka presentase

---

<sup>60</sup> Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hal 302.

**Tabel 3.2**  
**Kisi – kisi Lembar observasi**  
**Komponen siswa**

No	Hal yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Siswa</b>				
<b>1</b>	<b>Keaktifan siswa :</b> a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide				
<b>2</b>	<b>Perhatian siswa :</b> a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Pulang tepat waktu				
<b>3</b>	<b>Kedisiplinan :</b> a. Kehadiran b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu				
<b>4</b>	<b>Penugasan</b> a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas c. Mengerjakan sesuai dengan perintah				

Keterangan

4 : sangat baik

3 : baik

2 : tidak baik

1 : sangat tidak baik

## 2. Instrumen Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mendapatkan data tentang pemahaman siswa tentang pecahan. Tes diberikan pada setiap akhir pertemuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPS. Tes itu berbentuk soal essay dan dikerjakan oleh siswa secara individu.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes**

Mata Pelajaran : IPS  
 Kelas : VIII/II  
 KD : Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial Dan  
 Kebangsaan

No	Kompetensi inti	Kompetensi dasar	Kelas/sementer	Materi	Indikator soal	Bentuk tes	Nomor soal
	1	2	3	4	5	6	7
	Menghargai dan menghargai ajaran agama yang dianut	memahami konsep interaksi sosial terhadap kehidupan social dan kebangsaan	Viii/ genap	Interaksi sosial terhadap kehidupan sosial	Siswa dapat mendeskripsikan interaksi sosial terhadap kehidupan sosial.	PG	1,2,3
Mengaitkan karakteristik interaksi social terhadap kehidupan social.					PG	4,5	
Menyajikan studi kasus, menentukan syarat terjadinya interaksi					PG	5,6,7	
Siswa dapat menjelaskan interaksi sosial terhadap kehidupan sosial.					PG	8,9,10	

### 3. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan mengetahui kegiatan dan hasil belajar siswa dari data-data yang telah ada berupa video dan gambar.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Analisis data ini dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana sebagai berikut:

1. Untuk menghitung nilai rata-rata Digunakan rumus:

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

Keterangan

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata kelas

$\sum$  = Jumlah nilai tes seluruh siswa

$n$  = Banyaknya data

2. Untuk menghitung Persentase

Analisis data siswa yang tuntas ( yang memperoleh nilai  $\geq 70$ ). Untuk menghitung persentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  digunakan rumus :

$$A = \frac{\sum x_n}{n} \times 100$$

Keterangan:

$P$  = Presentase

$\sum x$  = Jumlah semua nilai

$n$  = Jumlah data

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus, maka indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu: <sup>61</sup>

1. Proses pembelajaran IPS siswa Kelas VIII MTS AL-HIKMAH BATANGHARI dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan siswa aktif didalam kelas
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, melalui penggunaan metode *role playing* diharapkan dapat mengalami peningkatan hingga 75%.

## I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. PPT
2. Buku Teks IPS Terpadu untuk MTS Kelas VIII
3. Internet
4. Karton Berisi Gambar<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik 1*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal 72.

<sup>62</sup> Lisa, 2013, *Sekenari Pembelajaran*, Bandung, hal 43

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### a. Sejarah Berdirinya MTs Al-Hikmah

Madrasah tsanawiyah al-hikmah balekencono kecamatan Batanghari kabupaten lampung timur adalah merupakan sarana pendidikan untuk membentuk kader-kader sebagai generasi penerus agama di harapkan dapat menjalankan dan menegakan syariat islam, sebagaimana misi yang di bawa Rasulullah Saw sebagai penyempurna akhlak dan rahmatul ‘alamin.

Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Balekencono didirikan pada tanggal 15 Januari 1989 berdasarkan :

- 1) Berita rapat kerja dengan dewan guru dan pramuka masyarakat dan kepala desa balekencono tanggal 15 Januari 1989.
- 2) Berita acara rapat dewan guru madrasah tsanawiyah al-hikmah tanggal 31 Januari 1989 tentang nama sekolah, pengurus sekolah dan dewan guru dalam tugas mengajar.
- 3) Surat keputusan pengurus yayasan pendidikan islam lampung tengah No. A/YPI/LT/463/1989 tanggal 01 Juli 1989 tentang izin operasional Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Balekencono.<sup>63</sup>

Madrasah tsanawiyah al-hikmah balekencono didirikan pada waktu rapat kerja dewan guru dan pemuka masyarakat desa balekencono

---

<sup>63</sup> Wahidin, Wawancara dengan kepala madrasah MTs Al-Hikmah, 10 mei 2023.

dan sekaligus membentuk pengurus yayasan perwakilan sebagai penyelenggara pendidikan dengan struktur kepengurusan sebagai berikut :

Pelindung : Budiman S.  
Penasehat : Drs. M. Rodjan AS.  
Ketua Umum : Drs. Ainan Dimiyati  
Ketua I : Abu Nardi  
Ketua II : Suwito Martonno  
Sekretaris : Ahmad AS.  
Anggota :

1. Drs. Diman S.
2. Junaidi
3. Mismun
4. Sawiyun
5. Sukarwin
6. Daim Mubasir
7. Subari
8. Kasidi

Setelah terbentuknya kepengurusan yayasan pendidikan islam (YPI) sebagai penyelenggara Pendidikan islam dan di sepakati berdirinya Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Balekencono, untuk kelancaran pendidikan maka di laksanakan rapat pada tanggal 31 Januari 1989 untuk

membentuk struktur organisasi sekolah serta dewan guru yang bertugas mengajar.

b. Letak Geografis Sekolah

**Table 4.1**

**Letak Geografis Sekolah**

1	Nama Madrasah	MTs Al-Hikmah
2	Tingkat	MTs
3	NSM/NPSN	121218070013/60728756
4	Status Akreditasi	Terakreditasi B Nomor 580/BAN-SM/SK/2019
5	Alamat	Jl. KBH 13
6	Provinsi	Lampung
7	Kabupaten/Kota	Lampung Timur
8	Kecamatan	Batanghari
9	Desa/Kelurahan	Balekencono
10	Kode Pos	34381
11	Jenis Lokasi	Pedesaan
12	Titik Koordinat	-5.154374, 105.404402
13	Nomor Telepon	085939463628
14	Email	Mtsalhikmah48batanghari@gmail.com
15	Tahun Berdiri	1989
16	Status	Swasta <sup>64</sup>

<sup>64</sup> Wahidin, Wawancara dengan kepala madrasah MTs Al-Hikmah, 10 mei 2023.



## c. Identitas Sekolah

Tabel 4.2

## Identifikasi Sekolah

Nama Sekolah	Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Balekencono
Nama Yayasan	Yayasan Pusat Pendidikan Islam Lampung (YPPIL) Perwakilan Desa Balekencono
NSM	121218070013
NSS	212120402036
Tahun Berdiri	1989
Alamat	Jln. KBH 13
Desa	Balekencono
Kecamatan	Batanghari
Kabupaten	Lampung Timur
Nama Kepala Madrasah	WAHIDIN, S.Pd.I
Nomor HP/Telepon	085839737309

## d. Sarana dan Prasarana

Table 4.3

## Sarana dan Prasarana

No	Jenis Prasarana	Jumlah Ruang	Jumlah Ruang Kondisi Baik	Jumlah Ruang Kondisi Buruk	Kategori kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	6	2	4	-	4	-
2	Perpustakaan	-	-	-	-	-	-
3	R. Pimpinan	1	1	-	-	-	-
4	R. Guru	1	1	-	-	-	-
5	R. Tata Usaha	-	-	-	-	-	-
6	Tempat Ibadah	1	1	-	-	-	-
7	R. UKS	-	-	-	-	-	-
8	Gudang	1	1	-	-	-	-
9	Toilet Guru	1	1	-	-	-	-
10	Toilet Siswa	6	3	3	-	2	1
11	R. Olahraga	1	1	-	-	-	-
12	R.Lainnya	-	-	-	-	-	-
13	Lab Komputer	1	-	1	1	-	-

## e. Periodisasi Pimpinan

Table 4.4

## Priode Pimpinan

No	Nama Kepala Madrasah	Periode Kepemimpinan
1	Drs. Ainan Dimiyati	1989 s.d. 1993
2	Muryono, BA	1993 s.d.1995
3	Salamun BA	1995 s.d. 1997
4	Drs. M. Rojan	1997 s.d. 1998
5	Suparno, A.Ma	1998 s.d.2002
6	Nurkholis, S.Ag	2002 s.d. 2006
7	Wahidin, S.Pd.I	2006 s.d. 2010
8	Nurkholis, M.Pd	2010 s.d. 2011
9	Suraji, S.Pd.	2011 s.d.2018
10	Wahidin, S.Pd.I	2018s.d.Sekarang

65

## f. Visi dan Misi Madrasah

## 1) Visi

Visi pada dasarnya merupakan suatu gambaran tentang masa depan madrasah yang menjadi impian dan sesuai dengan tujuan madrasah. Lembaga pendidikan dan ilmu pengetahuan Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Batanghari mempunyai misi sebagai berikut :

”Pendidikan yang mengarah pada terbentuknya manusia yang khoiro ummah, beriman, taqwa, cerdas, trampil berguna bagi kehidupan masyarakat, nusa, bangsa dan agama”

Indikator :

- a) Memiliki kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- b) Bermoral jujur, memiliki sopan santun, dan tanggung jawab serta mandiri

---

<sup>65</sup> Wahidin, Wawancara dengan kepala madrasah MTs Al-Hikmah, 10 mei 2023.

- c) Memiliki wawasan pengetahuan dalam bidang IPTEK dan kualitas pengetahuan
- d) Memiliki berbagai keterampilan dalam kehidupan yang mandiri

## 2) Misi

Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Batanghari memiliki misi dalam pendidikan dan pembelajaran sebagai berikut :

- a) Melaksanakan pendidikan yang berciri khas agama islam
- b) Melaksanakan pendidikan dengan menggunakan kurikulum Departemen Agama dan mengembangkannya dengan berbagai metode
- c) Meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan dilingkungan sekolah
- d) Menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan agama dan umum

## g. Tujuan Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Al-Hikmah Batanghari Kabupaten Lampung Timur dalam menyelenggarakan pendidikan bertujuan sebagai berikut :

- 1) Ikut serta mencerdaskan bangsa melalui penyelenggaraan pendidikan lanjutan pertama dengan prioritas bidang ilmu pengetahuan
- 2) Menciptakan iklim pembelajaran yang memadukan penggunaan sumber pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah

- 3) Mengembangkan kurikulum yang ada sesuai dengan ketentuan dan melaksanakan petunjuk pemerintah tentang penyempurnaan kurikulum
- 4) Mewujudkan pendidikan yang berciri khas agama islam
- 5) Meningkatkan berbagai keterampilan di bidang agama, olah raga dan seni budaya.

h. Keadaan Guru dan Karyawan

**Table 4.5**

**Keadaan Guru dan Karyawan**

N o.	Nama Guru	Jabatan	SK	TMT	Pend. Terakhir	Mapel diajar
1.	Wahidin, S.Pd.I	Kepala Madrasah	GTY	1994	S.1	Qur'an Hadits
2	Ahmad Junaidi, S.Ag	Waka Kurikulum	GTY	1996	S.1	IPA
3	Suraji, S.Pd	BP	GTY	1998	S.1	Bhs. Indonesia
4	Mustofa, S.Pd.I	Wakasis	GTY	2002	S.1	Pkn & SBK
5	Choerudin, S.Pd.I	Wk. Humas	GTY	2001	S.1	PJOK
6	Ahmad Saikhu, S.Pd	Bendahara	GTY	2006	S.1	Matematika
7	Fuadin, S.Pd.I	Guru	GTY	2000	S.1	IPS
8	Rostalina, S.Pd.I	Guru	GTY	2004	S.1	Bhs. Inggris & SBK
9	Halimatus Sadiyah, S.Pd.I	Guru	GTY	2005	S.1	SKI
10	Syehudin, S.Pd.I	Guru	GTY	2005	S.1	Bhs. Arab
11	Muslihin, A.Ma	Guru	PNS	2011	D.2	Fiqih & BPI
12	Siti Khuzaimah	Guru	GTY	2014	S.1	MTK
13	Solihan, AlHafidz	Guru	GTY	2017	S. 1	Akidah Akhlak
14	Ilzam Khalwani	Guru	GTY	2022	S.1	TIK/PRAKARYA
15	Kuni Maratus	Guru	GTY	2022	S.1	IPA

	Sholihah					
16	Nur Istiqomah	Guru	GTY	2022	S.1	SBK
17	Siti Munawaroh	Staf	-	2022	MA	-

## B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTS AL-HIKMAH. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dan setiap siklus masing-masing terdiri dari 2 kali pertemuan pertama dilakukan 2x40 menit. Data hasil belajar siswa diperoleh dari hasil nilai posttest di setiap akhir pertemuan. Hal ini dilakukan guna menilai ketuntasan hasil belajar siswa tiap-tiap siklusnya.

### a. Kondisi Awal

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas VIII MTS AL-HIKMAH BATANGHARI. Peneliti terlebih dahulu melakukan sebuah survey terhadap pembelajaran VIII MTS AL-HIKMAH BATANGHARI.

Pada saat pembelajaran IPS kelas VIII MTS AL-HIKMAH BATANGHARI berlangsung, siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran guru yang dinilai klasik, yaitu hanya sistem ceramah lalu siswa disuruh untuk lebih sering mencatat, hal inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTS AL-HIKMAH BATANGHARI rendah.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Wahidin, Wawancara dengan kepala madrasah MTs Al-Hikmah, 10 mei 2023.

## **b. Pelaksanaan Siklus I**

### **a. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 2x40 menit. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a) Menetapkan objek penelitian dan menetapkan siklus penelitian yaitu pada kelas VIII A MTs Al-Hikmah dengan jumlah 24 siswa.
- b) Melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode *role playing*
- c) Menentukan pokok bahasan dengan melakukan analisis melalui silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. Kompetensi dasar pada pertemuan ini
- d) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I menggunakan metode *role playing*
- e) Menyiapkan media gambar, naskah drama dan alat bantu permainan peranan sebagai penunjang keberhasilan proses belajar.
- f) Menyiapkan alat evaluasi berupa soal yang akan diteskan pada awal siklus *pretest* dan diakhir siklus *posttest* serta Lembar Kerja Siswa (LKS).
- g) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi kegiatan pembelajaran kegiatan guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

## **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan Metode *Role Playing* dan Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

### (1) Pertemuan I

Pertemuan pertama pada penelitian tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2023 yaitu dilakukan selama 2x40 menit. Langkah pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I pada tahap pelaksanaan ini guru adalah sebagai praktikan mengajar dan penulis sebagai observer guru terhadap penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang kemudian penjabaran langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan awal

Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian guru mengecek kehadiran siswa, pada saat pertemuan pertama di siklus I jumlah siswa di kelas VIII adalah 24 dan jumlah kehadiran siswa semua. Selanjutnya guru memotivasi, serta mengkondisikan kelas dengan memberikan pertanyaan seputar materi, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan.

## 2) Kegiatan Inti

### (a) Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kedua melakukan kegiatan bermain peran. Guru memulai pembelajaran dengan memilih perwakilan dari kelompok untuk menjelaskan dan menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari kelompok lain dan guru memberikan motivasi terhadap siswa. Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Siswa kelas VIII berjumlah 24 orang sehingga guru membagi siswa kedalam 5 kelompok dengan cara berhitung 1 sampai 5. Guru meminta siswa dengan nomor yang sama berkumpul dalam 1 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 orang, tersisa siswa yang bertugas membacakan prolog pada tiap peranan.

### (b) Elaborasi

Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan. Sebelum memainkan peranan, guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi.

### (c) Konfirmasi

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.

### 3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa mengulang materi yang telah guru 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.

## (2) Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 13 Mei 2023. Tahapan pada siklus II juga dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun proses pelaksanaannya sebagai berikut :

### 1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru masuk ke dalam kelas dan membuka pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. “Selamat pagi anak-anak, sudah berdo’a? Sebelum memulai pelajaran mari kita awali dengan membaca do’a sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, berdoa mulai!” berdoa selesai, Assalamu’alaikum warohmatullohi wabarokaatuh!. Kegiatan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk

siap belajar dengan merapikan tempat duduk, seluruh siswa kelas VIII hadir yaitu berjumlah 24 siswa.

Guru melakukan apersepsi untuk menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

## 2) Kegiatan Inti

### (a) Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan II siklus I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi.

Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan berupa arahan pada kelompok. Guru menyiapkan skenario 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 kegiatan kelompok yang tidak berperan akan memperhatikan permainan 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.

(b) Elaborasi

Kegiatan bermain peran dilakukan, seluruh siswa memperhatikan permainan yang dilakukan oleh kelompok Permainan peranan kedua ini cukup baik, siswa mulai memahami cerita yang tertulis di naskah. Namun tingkat keseriusan masih rendah karena siswa masih sering tertawa dan salah membaca naskah sehingga harus melakukan pengulangan. Dalam skenario kelompok pertama yaitu membahas tentang guru dengan siswa, memerankan proses pembelajaran didalam kelas dan salah satu siswa yang bernama intan nur azizah memerankan sebagai guru, dan 4 (empat) teman lainnya berperan sebagai peserta didik.

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

(c) Konfirmasi

Pada kegiatan penutup guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa dan guru menambahkan informasi untuk memperdalam pemahaman siswa. Kegiatan selanjutnya guru mengajak

siswa untuk membuat kesimpulan atas materi yang telah dipelajari.

### 3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan tes diakhir pembelajaran *posttest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada siklus 1. Sebelum mengakhiri kegiatan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Guru mengajak siswa mereview materi yang telah guru sampaikan. Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari dan mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.<sup>67</sup>

### c. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa hal yang diamati diantaranya kegiatan guru dan aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

#### a. Kegiatan Pembelajaran Guru Menggunakan Metode Bermain

Peran Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diamati dengan menggunakan lembar observasi pada pertemuan I dan pertemuan II siklus I saat pembelajaran menggunakan metode

---

<sup>67</sup> Suharsimi Arikunto, 2008, *Penelitian tindakan kelas edisi revisi cetakan ke-4*, Jakarta: Bumi Aksara.

bermain *role playing* berlangsung. Berdasarkan lembar observasi tersebut dapat diketahui bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran diantaranya kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang harus dilakukan guru selama proses pembelajaran

b. Observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

Selain kegiatan yang dilakukan guru, aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* juga turut diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa yang telah disiapkan oleh peneliti bekerjasama dengan guru kelas VIII MTs Al-Hikmah.

Pada saat persiapan di pertemuan 1 dan 2 siklus I, situasi cukup terkendali. Siswa cukup tenang, hanya saja guru perlu mengulang kembali pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari untuk mengingatkan siswa akan runtutan sejarah yang terjadi. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang masih diam pada waktu guru memberikan pertanyaan. Sehingga butuh waktu untuk menjelaskan kembali tentang sejarah sebelumnya.

Kegiatan selanjutnya pembagian kelompok, beberapa siswa merasa ingin bertukar kelompok tapi guru bisa mengatasi siswa dengan memberikan pengertian. Pembagian kelompok hanya 1 kali, dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok. Saat bermain peran di pertemuan 1 siswa terlihat kurang percaya diri,

sering tertawa dan mengulang kalimat dalam naskah, sehingga membutuhkan waktu untuk mengulang adegan dengan baik. Sedangkan pada pertemuan 2, permainan peranan cukup baik, siswa cukup tenang dan sedikit melakukan kesalahan Kegiatan diskusi kelompok pada pertemuan I dan II berlangsung cukup baik, setiap kelompok terlihat antusias mengerjakan tugas yang ada pada lembar kegiatan, tetapi ada anggota kelompok yang masih kurang aktif berdiskusi dan hal tersebut terjadi hingga pertemuan II berakhir. Pada saat presentasi hasil kerja kelompok, beberapa siswa kurang memperhatikan, masih ada yang mengobrol dengan anggota kelompoknya sehingga tidak memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.<sup>68</sup>

**Tabel 4.6**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Metode *Role Playing* Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Siklus I		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan	54%	66%	60%
2	siswa aktif bertanya dan menjawab dengan percaya diri	58%	71%	64%
3	siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang	62%	75%	68%

---

<sup>68</sup> Ibid

	diberikan guru			
4	siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya	75%	79%	77%
5	siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran	62%	75%	69%
Jumlah		311%	366%	338%
Rata-rata		62%	73%	67%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa beberapa aspek aktivitas siswa yang diamati dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pengamatan aktivitas siswa yang pertama siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan pada pertemuan pertama yaitu 54% 13 siswa, jika dirubah menjadi persentase maka  $\frac{13}{24} \times 100 = 54\%$  sedangkan pada pertemuan kedua yaitu 66% 16 siswa, jika dirubah menjadi presentase maka  $\frac{16}{24} \times 100 = 66\%$  sehingga diperoleh rata-rata 60%.

Aktivitas kedua siswa aktif bertanya, menjawab dan berpendapat dengan percaya diri, pertemuan pertama menunjukkan presentase yang cukup rendah yaitu 58% 14 siswa, jika dirubah menjadi presentase maka  $\frac{14}{24} \times 100 = 58\%$  Sedangkan pada pertemuan kedua mengalami kenaikan yaitu 71% 17 siswa, jika dirubah menjadi persentase maka  $\frac{17}{24} \times 100 = 71\%$  sehingga diperoleh rata-rata 64%.

Aktivitas ketiga yaitu siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang diberikan guru. Presentase yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu 62% 15 siswa, jika dirubah menjadi persentase maka  $\frac{15}{24} \times 100 = 62\%$  sedangkan pada pertemuan kedua 75% 18 siswa, jika dirubah menjadi presentase maka  $\frac{18}{24} \times 100 = 75\%$  sehingga diperoleh rata-rata 68%.

Aktivitas keempat yaitu siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya, presentase pada pertemuan pertama yaitu 75% 18 siswa, jika dirubah menjadi presentase maka  $\frac{18}{24} \times 100 = 75\%$  dan pada pertemuan kedua yaitu 79% 19 siswa, jika dirubah menjadi presentase maka  $\frac{19}{24} \times 100 = 79\%$  sehingga diperoleh rata-rata 77%.

Aktivitas kelima yaitu siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran, presentase pada pertemuan pertama yaitu 62% 15 siswa, jika dirubah menjadi persentase maka  $\frac{15}{24} \times 100 = 62\%$  dan pada pertemuan kedua yaitu 75% 18 siswa, jika dirubah menjadi persentase maka  $\frac{18}{24} \times 100 = 75\%$  sehingga diperoleh rata-rata 69%.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aktivitas siswa yang diamati dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Presentase pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 11%. Presentase rata-rata



keseluruhan dari seluruh aktivitas siswa pada siklus I yaitu 67%. Hal tersebut menjadi dasar perlunya diadakan perbaikan guna mendapatkan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 75%.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berikut ini data hasil belajar ranah kognitif terkait penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Al-Hikmah tentang materi pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan. Data hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil belajar pada penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari**  
**Siklus I**

No	Indikator	Nilai test	
		<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
1	Rata-rata	41	67
2	Skor tertinggi	70	87
3	Skor terendah	38	47
4	Tingkat ketuntasan	13%	71%

Dari Tabel 15 terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama 1 siklus dengan 2 kali pertemuan, siswa yang tuntas dalam kegiatan pretest berjumlah 13% (3 orang siswa) dan pada kegiatan posttest berjumlah 71% (17 orang siswa). Jadi, siswa mengalami peningkatan 58% selama proses pembelajaran siklus I. Karena tingkat

ketuntasan belum mencapai 75 % maka perlu diadakan penelitian kembali di siklus II.

#### **d. Refleksi**

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

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

- a) Kurangnya kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- b) Kurangnya pengawasan dan bimbingan lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam melakukan diskusi.

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah :

- 1) Aktivitas pembelajaran guru menggunakan metode *role playing*
  - a) Perlunya meningkatkan kreativitas guru dalam menggali pengetahuan siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
  - b) Perlunya arahan yang jelas sebelum menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.
  - c) Perlunya guru dalam memanfaatkan waktu sesuai alokasi waktu pembelajaran.
- 2) Aktivitas siswa menggunakan metode *role playing*
  - a) Guru 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 pembelajaran.
  - b) Perlunya ketegasan guru dalam memberikan aturan sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.
  - c) Perlunya guru memberikan penjelasan tentang pemanfaatan waktu saat kegiatan bermain peran.

- d) Perlunya pendekatan dan bimbingan langsung kepada siswa saat melakukan kegiatan diskusi.
- 3) Hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran
- a) Guru harus terampil dalam menggunakan media dan lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
  - b) Guru harus memberi pengawasan dan perhatian lebih kepada siswa agar lebih aktif dalam melakukan diskusi.<sup>69</sup>

### c. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I, maka diadakan perencanaan yang lebih baik terhadap pelaksanaan siklus II tentunya dengan harapan bahwa pelaksanaan siklus II dapat mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II ini tahapan proses pembelajaran masih sama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan penerapan metode pembelajaran *role playing* berdasarkan refleksi pada pembelajaran siklus 1. Proses pembelajaran pada siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan sebagai berikut:

- a) Melakukan diskusi dengan teman sejawat yaitu wali kelas VIII mengenai perencanaan ulang dalam pembelajaran yang akan

---

<sup>69</sup> Ibid

diterapkan kembali di siklus II yaitu menggunakan metode *role playing*.

- b) Menentukan pokok bahasan dengan melakukan analisis melalui silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan.
- c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II menggunakan metode *role playing*.
- d) Menyiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- e) Menyiapkan media, naskah drama dan alat bantu permainan peranan sebagai penunjang keberhasilan proses belajar.
- f) Menyiapkan alat evaluasi berupa soal yang akan diteskan pada awal siklus *pretest* dan diakhir siklus *posttest* serta Lembar Kerja Siswa (LKS).
- g) Membuat alat pengumpul data yaitu lembar observasi kegiatan pembelajaran kegiatan guru dan lembar observasi aktivitas siswa.

## **b. Pelaksanaan**

### **(1) Pertemuan I**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pertemuan I siklus II dilaksanakan pada Rabu, 17 Mei 2023. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar dibantu oleh teman sejawat yang bertugas sebagai pengamat (*observer*). Adapun proses pembelajaran mengacu pada perencanaan berdasarkan refleksi pada siklus I,

sehingga diharapkan kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran seperti pada siklus I. Langkah-langkah kegiatan pada pertemuan I 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 dengan jumlah 24 siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan mengkondisikan kesiapan siswa untuk merapikan tempat duduk.

Sebelum memulai pelajaran, seperti pada pertemuan pertama di siklus sebelumnya guru membagikan soal *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum memulai pembelajaran. Guru melanjutkan kegiatan dengan melakukan apersepsi. Guru menggali pengetahuan siswa atas materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada pertemuan pertama di Siklus II ini antusias siswa untuk menjawab pertanyaan meningkat, siswa bersama-sama menjawab pertanyaan guru dengan kalimat yang berbeda-beda.

## 2) Kegiatan inti

### a. Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan materi dan kegiatan kedua melakukan permainan peranan. Kegiatan selanjutnya adalah bermain peran. Sebelumnya guru memberikan penjelasan kembali tentang permainan peranan yang akan dilakukan dan waktu yang disediakan. Guru juga menjelaskan kembali bahwa dalam setiap pertemuan akan dilakukan 1 kali permainan peranan dari 1 kelompok sedangkan kelompok yang tidak bermain peran memperhatikan permainan peranan dan berdiskusi untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah menjelaskan materi dan aturan permainan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tentang materi atau aturan yang belum dipahami.

### b. Elaborasi

Kegiatan selanjutnya yaitu permainan peranan. Sebelum memainkan peranan, guru menyajikan skenario bermain peran sesuai dengan materi. Kelompok yang berperan disarankan untuk memakai atribut atau perlengkapan peranan yang telah disiapkan. Sebelum kegiatan dilakukan guru memberikan arahan kepada

pemain.

c. Konfirmasi

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.

3) Kegiatan Akhir

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.<sup>70</sup>

(2) Pertemuan II

Pertemuan kedua siklus 2 dilaksanakan pada Sabtu, 20 Mei 2023. Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu wali kelas VIII A sebagai observer. Adapun proses pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali guru memulai dengan mengucapkan salam, dan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru mengisi daftar hadir siswa dan melakukan

---

<sup>70</sup> Ibid



apersepsi dengan menunjukkan bendera merah putih. Setelah guru mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari. Setelah memotivasi siswa guru melanjutkan kegiatan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan inti

(a) Eksplorasi

Kegiatan inti pada pertemuan II siklus I terbagi menjadi dua kegiatan. Pada kegiatan pertama guru menjelaskan lanjutan materi tentang detik-detik proklamasi. Siswa cukup tenang dalam mendengarkan penjelasan guru.

(b) Elaborasi

Kegiatan permainan peranan dilakukan, seluruh siswa memperhatikan permainan peranan yang dilakukan oleh kelompok 4. Permainan peranan pada pertemuan ini bercerita tentang TNI bekerjasama memberantas preman.

Setelah permainan peranan dilakukan, guru membimbing masing-masing kelompok secara bergantian dalam kegiatan diskusi. Guru menugaskan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi atas peranan yang telah dilakukan kelompok 4.

(c) Konfirmasi

Pada kegiatan penutup guru memberikan satu pertanyaan lisan, guru bertanya “Bagaimanakah cara meneladani sikap TNI memberantas preman?” sebagian siswa mencoba untuk menjawab pertanyaan. Namun guru memilih siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Jawabannya bermacam-macam dan guru mengapresiasi keberanian siswa dengan memberikan reward kepada siswa yang paling benar menjawab.

c) 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).

Sebelum mengakhiri kegiatan guru mengajak siswa untuk bertepuk tangan sebagai wujud apresiasi terhadap hasil kerja mereka dan mengajak siswa mereview materi yang telah guru sampaikan. Sebelum menutup kegiatan pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk mengulang materi yang telah dipelajari.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Ibid

### c. Pengamatan

Proses pengamatan (observasi) pada siklus II ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Ada beberapa hal yang diamati dari kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* Siklus II dan hasil observasi aktivitas siswa.

#### (1) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran siklus II diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh observer yang berkerjasama dengan wali kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari. Presentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 13 berikut.

**Tabel 4.8**  
**Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa**  
**Siklus II Menggunakan Metode *Role Playing***

No	Aspek yang diamati	Siklus II		Rata-rata
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan	58%	88%	73%
2	siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	66%	79%	72%
3	siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mencatat dan membuat pertanyaan	71%	79%	75%
4	Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya	79%	88%	83%
5	siswa melakukan permainan sesuai dengan model	83%	96%	89%

	pembelajaran			
	Jumlah	354%	430%	392%
	Rata-rata	70%	86%	78%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa beberapa aspek aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan mengalami peningkatan. Aktivitas pertama yaitu siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan. Pada pertemuan pertama yaitu 58% 14 siswa, jika dirubah menjadi presentase maka  $\frac{14}{24} \times 100 = 58\%$  dan pada pertemuan kedua yaitu 88% 21 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{21}{24} \times 100 = 88\%$  sehingga diperoleh rata-rata 83%.

Aktivitas kedua yaitu siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat, pertemuan pertama yaitu 66% 16 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{16}{24} \times 100 = 66\%$  dan pada pertemuan kedua yaitu 79% 19 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{19}{24} \times 100 = 79\%$  sehingga diperoleh rata-rata 65%.

Aktivitas ketiga yaitu siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas yang telah diberikan guru. Presentase pada pertemuan pertama yaitu 71% 17 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{17}{24} \times 100 = 71\%$  dan pada pertemuan kedua 79% 19 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{19}{24} \times 100 = 79\%$  sehingga memperoleh rata-rata 77%.

Aktivitas keempat yaitu siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya, persentasenya yaitu pada pertemuan pertama yaitu 79% 19 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{19}{24} \times 100 = 79\%$  dan pada pertemuan kedua yaitu 88% 21 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{21}{24} \times 100 = 88\%$  sehingga diperoleh rata-rata 82%.

Aktivitas kelima yaitu siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran. Persentasenya yaitu pada pertemuan pertama yaitu 83% 20 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{20}{24} \times 100 = 83\%$  dan pada pertemuan kedua yaitu 96% 23 siswa, jika dirubah menjadi bentuk presentase maka  $\frac{23}{24} \times 100 = 96\%$  sehingga diperoleh rata-rata 88%.

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dari setiap pertemuan meningkat. Pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 16%. Presentase rata-rata keseluruhan dari seluruh aktivitas siswa pada siklus II yaitu 78%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan yaitu mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%.

## (2) Hasil Belajar Siklus II

Berikut ini hasil belajar terkait penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran IPS kelas VIII MTs Al-

Hikmah Batanghari tentang guru dengan siswa, observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Belajar Siswa Siklus II pada Mata Pelajaran IPS Siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari**

No	Indikator	Nilai test	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-rata	54	82
2	Skor tertinggi	67	94
3	Skor terendah	40	60
4	Tingkat ketuntasan	29%	82%

Dari Tabel 20 terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II, siswa yang tuntas dalam kegiatan *pretest* berjumlah 29% atau 7 orang siswa, sedangkan pada kegiatan *posttest* berjumlah 82% atau 20 orang siswa dan siswa yang belum tuntas secara keseluruhan berjumlah 18% atau 4 orang siswa.

Dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  yang masuk dalam kategori tuntas belajar sebanyak 82%. Pencapaian ketuntasan belajar siswa pada siklus II ini tidak lepas dari besarnya kenaikan aktivitas siswa.<sup>72</sup>

#### **d. Refleksi**

Pada tahapan refleksi siklus II, guru telah menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar

<sup>72</sup> Saifudin Azwar, 2010, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan di tiap siklus. Oleh karenanya, 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 *role playing* dapat meningkatkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>73</sup>

## **B. Pembahasan**

Sebelum metode *role playing* diterapkan pada siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah, siswa menganggap bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sulit dipahami karna kegiatan pembelajaran bersifat monoton siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga cenderung membosankan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa respon siswa yang kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi kurang dan hasil belajar siswa banyak yang tidak mencapai KKM. Setelah dilaksanakan metode pembelajaran *role playing* antusias siswa dalam proses pembelajaran IPS mulai meningkat. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek aktivitas siswa yang semula kurang memperhatikan, kurang percaya diri untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat menjadi sebaliknya. Ternyata pelajaran IPS tidak membosankan karena dalam pembelajaran ini siswa berperan aktif, siswa dapat belajar sambil bermain. Aktivitas inilah yang membuat siswa tidak jenuh karena

---

<sup>73</sup> Ibid

siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *role playing* menekankan pada aktivitas dan interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lainnya. Metode ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan melakoni suatu peranan.

### 1. Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* Siklus I dan II

Berdasarkan analisis data observasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan pada siklus I dan siklus II di MTs Al-Hikmah Batanghari tahun pelajaran 2022/2023, peningkatan kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada tabel 15 berikut.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran**  
**dengan Metode *Role Playing* Siklus I dan II**

No	Aspek yang diamati	Skor Siklus		Skor Rata-rata	Peningkatan
		I	II		
<b>Kegiatan Awal</b>					
1.	Mengondisikan siswa	73	78	76	5 %
2.	Memberikan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa	70	78	74	8 %
3.	Memberikan motivasi	72	80	76	8 %
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	73	78	76	5 %
<b>Kegiatan Inti</b>					
5.	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media	73	78	76	5 %
6.	Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	73	78	76	5 %
7.	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	70	70	70	0 %
8.	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	72	83	78	11 %
9.	Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	71	83	77	12 %
10.	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam	73	83	76	10 %



kegiatan diskusi kelompok					
11.	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	68	83	76	15 %
12.	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	73	83	76	10 %
Kegiatan Penutup					
13.	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	73	78	76	5 %
14.	Memberikan tes lisan atau tertulis	73	78	76	5 %
15.	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	73	78	76	5 %
Jumlah		1080	1189	1135	101
Nilai Rata-rata		72%	79%	76%	7%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hampir keseluruhan dari aspek yang diamati dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan, namun ada kegiatan yang paling sedikit mengalami peningkatan yaitu pada aspek kedua saat guru memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran. Pada pertemuan I di tiap siklus siswa terlihat kurang percaya diri dalam hal menjawab ataupun mengutarakan pendapat, namun pada pertemuan II di tiap siklus terjadi peningkatan walaupun tidak terlalu signifikan.<sup>74</sup>

Dalam pemanfaatan waktu, di siklus I masih terasa sulit karena siswa belum terbiasa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran, namun di siklus ke II terjadi peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena guru mencoba untuk memberi ketegasan terhadap siswa untuk serius dalam bermain peran dan guru merubah naskah yang tidak terlalu panjang sehingga dapat memaksimalkan waktu yang tersedia. Meskipun demikian peneliti yang bertindak sebagai subjek dalam penerapan metode

<sup>74</sup> Kunandar, 2013, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali Pres.

pembelajaran *role playing* telah berupaya semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran.

## 2. Analisis Data Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Dari hasil penelitian dapat diperoleh data rata-rata presentase aktivitas belajar siswa dengan penggunaan metode *role playing* mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II.:

**Tabel 4.11**  
**Data Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa**  
**Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan	60%	73%	13 %
2	Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat	64%	72%	8%
3	Siswa bertanggung jawab melaksanakan tugas	68%	75%	7%
4	Siswa mendengarkan jawaban yang diberikan guru	77%	83%	6%
5	Siswa mengikuti pembelajaran sesuai metode pembelajaran	69%	89%	20%
Jumlah		338%	392%	54%
Rata-Rata		67%	78%	11%

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa:

- a. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan

Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru menerangkan dari pertemuan I pertemuan berikutnya mengalami peningkatan. Pada siklus I yaitu hanya 60%, pada siklus II aktivitas siswa dalam memperhatikan penjelasan guru yaitu 73% dan mengalami peningkatan sebesar 13%. Jadi untuk indikator siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan guru, target yang

diinginkan telah tercapai yaitu rata-rata aktivitas siswa meningkat dari siklus I hingga siklus II, Hal tersebut terwujud karena guru dalam menjelaskan materi perhatian guru tertuju keseluruh siswa.

b. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat

Pada siklus I kegiatan siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat masih belum 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 8% yakni pada siklus I sebesar 64% 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 siklus 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. Mereka terlihat mengobrol atau asik sendiri dan menyerahkan

tanggung jawab kepada siswa yang tingkat pemahamannya lebih. Ada juga 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 68% dan pada siklus II 75%. Terjadi peningkatan sebesar 7%. Hal tersebut dipengaruhi oleh sikap guru dalam mengawasi dan membimbing kegiatan diskusi siswa.

d. Siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya

Pada aktivitas siswa mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya, siklus I rata-rata persentase adalah 77% dan pada siklus II adalah 83%. Pada aspek ini terjadi peningkatan sebesar 6%. Peningkatan ini terjadi karena siswa mulai menyadari pentingnya fokus dalam mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh temannya.

e. Siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran

Aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam memainkan peranan. Antusias tidak hanya terlihat pada siswa yang melakukan peranan saja, tapi siswa lain yang tidak berperran terlihat memperhatikan kegiatan permainan peranan tersebut.

Hal ini ditunjukkan pula pada siklus I dan II untuk indikator siswa mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode yang diterapkan.

Pada aspek ini mengalami peningkatan sebesar 20% yakni pada siklus I yaitu 69% dan pada siklus II yaitu 89%. Jadi untuk indikator siswa 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.

f. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 16 berikut:

**Tabel 4.12**  
**Perbandingan Hasil *Pretest Posttest* Siklus I dan**  
**Siklus II dengan Menggunakan Metode *Role***  
***playing* Siswa Kelas VIII MTS AL-HIKMAH**  
**TP 2022/2023**

No	Indikator	Nilai Test			
		Siklus I		Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah	984	1608	1296	1968
2	Rata-rata	41	67	54	82
3	Nilai Tertinggi	70	87	67	94
4	Nilai Terendah	38	47	40	60
5	Presentase Ketuntasan	13%	71%	29%	82%
6	Siswa Tuntas	3	17	7	20
7	Siswa Belum Tuntas	21	7	17	4

Berdasarkan penelitian siklus I, terlihat hasil pretest rata-rata 41 dengan tingkat ketuntasan 13% dan hasil posttest dengan rata-rata 67

dengan tingkat ketuntasan 71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 59% dari pretest dan posttest. Pada siklus II pretest rata-rata 54 dengan tingkat ketuntasan 29% dan hasil posttest dengan rata-rata 82 dengan tingkat ketuntasan 82% sehingga mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 53% dari pretest ke posttest. Dari data tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 11%. Tentunya ini merupakan hasil yang sangat baik, meskipun belum mencapai tingkat maksimal, namun hasil penelitian ini telah mencapai prosentase ketuntasan yang telah ditentukan peneliti sebelumnya yaitu 75%.

Peningkatan ini terjadi karena terlaksananya pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan karena prosedur penggunaan metode pembelajaran *role playing* benar-benar di evaluasi, diupayakan dan diterapkan dengan baik, dimana siswa terlibat langsung dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami apa yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran IPS, menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*.

Hipotesis tersebut telah teruji berdasarkan analisis data yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal berikut:

- 1) Metode pembelajaran *role playing* menerapkan sebuah kerja kelompok yang dilakukan oleh siswa.

Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini didorong dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* dimana siswa harus melakukan interaksi dengan siswa lain dalam permainan peranan.

- 2) Metode pembelajaran *role playing* menggunakan imajinasi dan penghayatan dalam bermain peran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.
- 3) Dari pemaparan diatas dapat dikemukakan bahwa Metode pembelajaran *role playing* menerapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari tahun pelajaran 2022/2023<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> Ibid

## SEKENARIO PEMBELAJARAN

**SMP/MTS : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**  
**MATA PELAJARAN : IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL)**  
**KELAS/SEMESTER : VIII/GENAP**  
**ALOKASI WAKTU : 2 JAM PELAJARAAN (1 X PERTEMUAN) 2 X 40**  
**MENIT**

**Naskah Sekenario Pentingnya Metode *Role Playing* Pengaruh  
Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan**

**Kelompok 1 : Beranggota (5 orang) yaitu:**

1. Abel Dino Saputra
2. Denis Adilianto
3. Intan Nur Azizah
4. Lian Dwi Setiawan
5. Nur Kholis

“Menceritakan tentang Guru dengan Siswa”

Siswa memerankan proses pembelajaran didalam kelas, dan salah satu siswa yang bernama Intan Nur Azizah berdiri memerankan menjadi seorang guru, dan ke 4 (empat) teman lainnya yang bernama Abel Dino Saputra, Denis Adilianto, Lian Dwi Setiawan, dan Nur Kholis memerankan sebagai peserta didik, Intan Nur Azizah adalah seorang guru yang sangat disiplin dan rajin untuk mengajarkan ilmu pada murid-



muridnya dihari senin ibu intan ada jam pelajaran suatu ketika ternyata ada satu muridnya yang terkena musibah kecelakaan. Pada hari senin jam 10.00 jam pelajaran IPS dimulai,

Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Assalamualaikum...

Siswa (Abel dan teman-teman) : Waalaikumsalam...

Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Selamat pagi menjelang siang anak-anak ibu sekalian, bagaimana hari ini kabarnya semua?

Siswa (Abel dan teman-teman) : Alhamdulillah ibu baik...

Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Alhamdulillah, baik sebelum kita mulai pembelajaran ibu akan absensi terlebih dahulu ya...

Siswa (Abel dan teman-teman) : baik bu.

Nur Kholis lalu mengangkat tangannya, lalu berkata maaf bu, Denis Adilianto hari ini tidak berangkat bu, denis tertimpa musibah karna kecelakaan bu.

Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Astagfurullahalazim, terus sekarang bagaimana keadaan Denis anak-anak?

Siswa (Abel dan teman-teman) : keadaan Denis masih belum sadarkan

- teman) diri bu...
- Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Baik kita bicarakan nanti lagi, sekarang keluarkan buku cetak kalian. Buka halaman 78 silahkan di baca dan dipahami terlebih dahulu.
- Setelah beberapa menit kemudian berlanjutlah pelajaran dimulai
- Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Sudah cukup ya anak-anak untuk membaca dan mengamati materinya, sekarang ibu persilahkan apakah ada pertanyaan?
- Siswa Nur Kholis : Mohon maaf bu izin bertanya, Kholis belum begitu faham dengan materi interaksi sosial itu bagaimana bu dan, Seperti apa ya bu contohnya?
- Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Good pertanyaan yang sangat bagus ya, jadi interaksi sosial itu adalah tindakan yang terjadi secara dua orang atau lebih yang beraksi akan timbal balik melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Contah yaitu bertanya kepada teman sebangku di kelas itu juga termasuk interaksi

social, begitu juga dengan ibu guru mengajari seorang murid di dalam kelas. Bagaimana kholis dan teman-teman sekalian apakah sudah jelas penjelasan dari ibu.

Siswa (kholis dan teman-teman) : Sudah bu

Intan Nur Azizah (Guru IPS) : baik, untuk hari ini ibu cukupkan karna kita akan menjenguk teman kita yang sedang sakit tugas kemarin di kumpulkan diatas meja ibu ya, dan sekarang kita siap-siap untuk menjenguk Denis. Baik anak-anak ibu kita doa'kan semoga teman kita yang masih sakit diberi kekuatan, ketabahan hatinya. Jadi sekarang kita akan menjenguk denis ya karna menjenguk saudara kita ataupun teman kita itu sangat penting sekali, ibu ingatkan untuk kita semua jikalau ada sodara ataupun teman kita yang berbeda keyakinan maka kita tetap

saling menghormati dan menghargai ya, kita jaga kebersamaan kerukunan dengan tetap memegang prinsip dan cara pandang satu agama terhadap agama yang lain dalam arti positif. Kita hidup didunia ini perlu adanya solidaritas, karena kita hidup di dunia yang kompleks dan penuh keragaman, kita berinteraksi dengan orang-orang dan kita tidak dapat mengendalikan semua situasi yang kita hadapi. Padahal berinteraksi itu sebetulnya mudah salah satu contohnya ini anak-anak kita akan menjenguk teman kita yang sedang sakit.

Siswa (Abel dan teman- : Baik bu...

teman)

Dan pada akhirnya, ibu guru memutuskan untuk tidak melanjutkan jam pelajaran, karna untuk menjenguk muridnya yang sedang terkena musiba

Intan Nur Azizah (Guru IPS) : Kita ahiri pembelajaran hari ini wasalamualaikum...

Siswa (Abel dan teman- : Waalaikumsalam ...

teman)

**Kelompok 2 : Beranggota (5 orang) yaitu:**

1. Ade Al Faqih
2. Ahmad Dian Stianudin
3. Ahmad Khoirul Anam
4. Azahra Malaika
5. Amanda Nur Aini

“Menceritakan tentang Komandan dengan Anggotanya”

Salah satu siswa yang bernama Ade Al Faqih memerankan menjadi ketua paskibra, ketua paskibra memimpin seluruh anggotanya yang bernama Ahmad Dian Stianudin, Ahmad Khoirul Anam, Azahra Malaika, dan Amanda Nur Aini untuk berlatih upacara kemerdekaan RI. Pada pagi hari setelah komandan masuk di area sekolahan, komandan langsung menuju ke kelas untuk memberitahu kepada anggotanya bahwa akan ada latihan upacara bendera.

Ade Al Faqih (Ketua Paskibra) : Permisi, maaf teman-teman sekalian, hari ini kita akan melaksanakan latihan upacara bendera ya, di jam istirahat nanti.

Ahmad Khoirul Anam : maaf Ade, apakah tidak bisa pulang sekolah saja latihannya?  
(Anggota)

Azahra Malaika (Anggota) : Jangan Ade, pulang sekolah aku ingin membantu ibuku berjualan jadi, aku tidak bisa ikut jika latihannya sepulang sekolah.

Dengan wajah yang marah Ahmad pun tidak setuju jika latihannya pada waktu istirahat, ahmad pun berbicara menggunakan nada tinggi

Ahmad Khoirul Anam : Azahra, apakah kamu tidak bisa lain kali saja membantu ibumu itu.  
(Anggota)

Amanda (Anggota) : Sudah cukup, kalian ini malah berdebat

Dian (Anggota) : Yasudah teman-teman jadi begini saja, kita sepakati semua untuk latihan di jam istirahat

Ade Al Faqih (Ketua Paskibra) : Baik, saya juga setuju jika latihan kita nanti di jam istirahat, jadi tidak mengganggu jam belajar kita juga kan, sedikit motivasi untuk kita semua solidaritas itu sangat penting contohnya ya ini yang kita bicarakan tentang latihan, rasa kebersamaan dalam suatu kelompok tentu yang berkaitan dengan kesetiakawanan dalam mencapai tujuan dan keinginan yang sama, kita ini adalah mahluk sosial yang membutuhkan orang lain. Hal tersebut tentu menunjukkan kebersamaan penting

bagi kehidupan. Begitu juga kita sebagai generasi-generasi muda kita harus selalu semangat untuk acara upacara kemerdekaan RI, sebagai wujud nasionalisme dan mencintai tanah air Indonesia selain itu kita bisa meningkatkan rasa dan jiwa nasionalisme dengan membaca kata-kata motivasi tentang kemerdekaan. Motivasi ini untuk kita semua teman-teman “kemerdekaan ini bukanlah hadiah dari belanda, kemerdekaan ini tidaklah didapatkan dengan Cuma-Cuma, kemerdekaan ini adalah tetesan darah para pejuang bangsa” oke teman-teman.

Lonceng masuk kelas pun berbunyi dan semua murid mulai belajar

**Kelompok 3 : Beranggota (5 orang) yaitu:**

1. Diah Ayu Putri Anggraini
2. Ikhsan Fadzilah
3. Nabila Ayu Lestari
4. Nur Laila Syarifa
5. Nuril Aulia Irfiana

“Menceritakan tentang PMR (palang merah remaja) dan Pramuka Bekerjasama dalam Pemberian Bantuan”

Salah satu siswa yang bernama Nabila Ayu Lestari memerankan menjadi PMR (palang merah remaja), Diyah Ayu Putri Anggraini, Nuril Aulia Irfiana berperan sebagai anggota pramuka, Nur Laila Syarifah dan Ikhsan Fadzilah berperan sebagai masyarakat, PMR (palang merah remaja) dan anggota pramuka membagikan sembako untuk masyarakat yang terkena musibah kebakaran. Pada hari Selasa pagi ada satu anggota PMR yang sedang menuju ke sekolah dan ia pun melihat ibu-ibu yang sedang menangis di tepi rumah yang sudah hangus terbakar.

Laila Syarifah (Masyarakat) : ya allah, bagaimana ini baju dan barang-barang lainnya sudah habis terbakar tidak ada satupun yang tersisa.

Ikhsan Fadzilah (Masyarakat) : Maaf ya bu laila, karna rumah saya terbakar rumah ibu jadi ikut terbakar.

Nabila Ayu Lestari (Anggota PMR) : Maaf bu sebelumnya, ada apa bu, mengapa ibu menangis?

Ikhsan Fadzilah (Masyarakat) : jadi begini mb ceritanya, tadi malam saya masak air dan saya lupa ketiduran, ternyata panic mongering terbakar hangus oleh api, sehingga



api itu semakin membesar dan menyambar ke rumah ibu laila...

Nabila Ayu Lestari (Anggota PMR) : Astagfirullahalazim, jadi begitu pak ceritanya

Nabila pun berfikir untuk memberitahu anggota pramuka, supaya segera membantu korban kebakaran tersebut

Ikhsan Fadzilah (Masyarakat) : Iya mb...

Nabila Ayu Lestari (Anggota PMR) : Yasudah pak bu, saya pamit dulu assalamualaikum...

Laila, dan Ikhsan (Masyarakat) : Waalaikumsalam...

Setelah Nabila tiba disekolah, ia bergegas memberi kabar kepada teman-teman anggota PMR dan teman-teman anggota pramuka.

Nabila Ayu Lestari (Anggota PMR) : Permisi maaf teman-teman ada kabar duka dari rumah arah ke sekolahan kita itu habis kebakaran, ayo teman-teman kita bantu korban kebakaran disana.

Diyah Ayu (Anggota Pramuka) : Ayo, aku setuju itu bagaimana jika pulang sekolah nanti kita persiapkan semuanya, barang-barang dan sumbangan yang akan kita berikan kepada korban kebakaran.

Nuril Aulia Irfiana (Anggota Pramuka) : Oke, aku setuju

Semua anggota PMR dan pramuka bergegas untuk memusawarakan hal tersebut Nabila Ayu Lestari (Anggota PMR) : Baik teman-teman kita sekarang berpencar untuk mencari bahan-bahan yang akan kita sumbangkan nanti...

**Kelompok 4 : Beranggota (5 orang) yaitu:**

1. Fajrun Naim Al Wahid
2. Jean AL Abrak
3. Muhammad Imron Rosady
4. Muhammad Putra Rahan
5. Jingga Vanesa Cairani

“Menceritakan Tentang TNI (tentara nasional indonesia) Bekerjasama Memberantas Pencuri”

Salah satu siswa yang bernama Fajrun Naim Al Wahid berperan sebagai polisi, Jean Al Abrak, Jingga Vanesa Cairani berperan sebagai TNI (tentara nasional Indonesia) dan perampok diperankan oleh Muhammad Imron Rosady dan Muhammad Putra Rahan, polisi dan TNI (tentara nasional Indonesia) menangkap preman yang sedang mencuri uang di bank. Suatu hari ada seorang pemuda gagah prakasa yang setiap harinya hanya menghambur-hamburkan uang, dan pemuda tersebut hanya mengandalkan uang curiannya untuk makan sehari-hari.

Muhammad Imron Rosady : Kenapa hari sudah menjelang sore  
(Pencuri) dan aku belum mendapatkan uang  
sama sekali, eh itu ada si

Muhammad Putra Rahan sedang apa dia di tepi jalan sana, hey Rahan sedang apa kamu disitu?

Muhammad Putra Rahan : Apa kabar kamu Imron, aku sedang (Pencuri) mencari uang disini

Muhammad Imron Rosady : Kabarku sedang tidak enak, aku (Pencuri) tidak punya uang akupun belum makan seharian

Muhammad Putra Rahan : Nah, kebetulan ayo ikut aku saja, (Pencuri) aku punya bisnis besar ini buat kita berdua, kita akan mendapatkan uang banyak disana..

Muhammad Imron Rosady : Haaaaaa bisnis apa itu bro, ayo-ayo (Pencuri) aku mau

Muhammad Putra Rahan : Oke, jadi begini nanti malem pukul (Pencuri) 12 malam ikut aku di Bank BRI sebelah kanan jalan itu ya, kita akan mendapatkan uang banyak disana.

Muhammad Imron Rosady : Baik bro, nanti kita bertemu di sini (Pencuri) kembali ya

Tibalah malam hari pada pukul 11.30 ada dua bapak-bapak yang sedang mengobrol di warung dekat bank BRI tersebut, ternyata dua orang bapak-bapak tersebut adalah seorang TNI dan Polisi, bapak tersebut sudah

curiga dengan gerak-gerik dua orang pemuda yang sedang menelusuri arah bank BRI tersebut, ketika dua orang pemuda tersebut sedang mencoba masuk kedalam bank tersebut, bergegaslah TNI dan polisi itu menghampiri mereka yang sedang berusaha masuk kedalam.

Fajrun Naim Al Wahid (TNI) : Sebentar-sebentar, itu sepertinya ada orang yang mau masuk kedalam itu ya pak al?

Jean Al Abrak (Polisi) : Waduh, iya itu pak Naim ayo mari kita selidiki

Dengan dekat ternyata seorang perampok itu terkaget melihat dua orang bapak-bapak yang menghampiri mereka, dan ternyata ada satu orang pemuda yang dari belakang membawa pistol ternyata itu adalah teman dari bapak polisi yang bernama Jingga Vanesa Cairani

Fajrun Naim Al Wahid (TNI) : Sedang apa kalian disini, Kalian ingin merampok isi bank ini ya!

Muhammad Putra Rahan (Perampok) : Jangan pak saya mohon jangan tangkap kami, kami disini hanya ingin mencari uang pak

Jean Al Abrak (Polisi) : kalian ini masih punya tenaga saja cari uang dengan cara tidak halal, kerja itu yang halal jangan sampai kalian terjerumus di penjara, ayo-ayo

itu kami ke kantor polisi

Fajrun Naim Al Wahid (TNI) : Iya pak mari pak saya bantu untuk mengurus orang-orang ini Dan pada akhirnya kedua pemuda tersebut dibawa ke kantor polisi

**Kelompok 5 : Beranggota (4 orang) yaitu:**

1. Isma Itut Nur Fadila
2. Melfi Agustina
3. Refan Andreansyah
4. Reyhan Aldo Firmansyah

“Menceritakan Tentang Ketua Osis dengan Anggotanya Bermusyawarah Mengenai Kegiatan Ospek”

Salah satu siswa yang bernama Refan Andreansyah berperan menjadi ketua osis dengan danggotanya yang bernama Isma Itut Nur Fadila, Melfi Agustina, dan Reryhan Aldo Firmansyah untuk memusyawarahkan mengenai kegiatan ospek. Pada jam istirahat mereka segera bergegas ke ruang kelas yang biasanya itu rapat osis, setelah anggotanya semua berkumpul musyawarah akan segera dimulai.

Refan Andreansyah (Ketua : Baik teman-teman mari kita mulai Osis) membahas kegiatan ospek ya, kita perlu membahas tentang apa saja yang perlu kita siapkan seperti rute untuk hacking, persiapan makanan,

obat-obatan, dan tempat untuk mengumpulkan siswa siswi baru

Isma Itut Nur Fadila (Anggota) : Maaf sebelumnya pak ketua, hari apa dulu ya kira kira kita akan mengadakan ospek?

Refan Andreansyah (Ketua Osis) : Oooooo iya jadi kita sepakati bersama ya, jadi kita laksanakan ospek di hari jum'at, sabtu, dan minngu. Na di hari minggu kita akan melaksanakan hacking bersama, bagaimana apakah setuju kalian semua?

Melfi Agustina (Anggota) : Oke baik setuju saya pak ketua

Reryhan Aldo Firmansyah (Anggota) : Baik saya juga setuju

Setelah semua anggota sudah menyetujui, maka selanjutnya akan membahas apa saja yang akan dipersiapkan saat ospek

Refan Andreansyah (Ketua Osis) : Jadi nanti kita akan menempati ruangan di aula bawah ya teman-teman, dan untuk makanan nanti siswa siswi baru untuk membawa dari rumah pada waktu akan dilaksanakannya ospek di hari minngu, jadi untuk hari pertma dan hari kedua ospek akan diisi materi oleh

bapak kepala sekolah dan juga guru-guru, apakah ada yang ini di tanyakan kembali oleh teman-teman?

Melfi Agustina (Anggota) : kalau aku setuju karna kita sudah ada sarana dan prasarananya semua disini

Reryhan Aldo Firmansyah (Anggota) : saya juga setuju, dan sekarang kan sudah hari kamis jadi kita sekarang membersihkan aula bawah bersama ya teman-teman biar kita besok tinggal masuk ruangan saja

Refan Andreansyah (Ketua Osis) : Na, betul itu apa kata Aldo mari teman-teman kita ke aula bawah sekarang untuk membersihkan ruangan

Pada ahirnya semua anggota osis bergerak untuk membersihkan ruangan

#### **a. Penutup**

Cara untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yakni melalui cara mengklasifikasikan. Seorang siswa disebut memahami saat dia dapat mengenali bahwa sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu. Termasuk dalam kemampuan mengklasifikasikan ciri-ciri yang dimiliki suatu benda atau fenomena. Melibatkan proses mendeteksi ciri-ciri atau pola-pola yang sesuai dengan contoh dan konsep atau prinsip tersebut.

Adapun cara untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yakni melalui cara meringkas. Meringkas merupakan kegiatan membuat suatu pertanyaan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu rangkuman dari sebuah tulisan. Meringkas akan menuntut siswa untuk memilih inti dari suatu informasi dan meringkasnya, itu artinya siswa dapat menspesifikkan suatu kondisi.

2. Beberapa peserta didik yang dipilih secara acak mengungkapkan kesan terhadap pentingnya untuk turut serta secara aktif berperan dalam menanggulangi berbagai permasalahan
3. Bersama-sama siswa guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus, mengalami peningkatan dalam hasil belajar, dimana pada siklus I nilai awal pretes hasil belajar dengan ketuntasan 13% dan meningkat dalam nilai postes menjadi 71%, selanjutnya pada hasil belajar siklus II diketahui nilai ketuntasan pretes pertama ialah 29% meningkat pada hasil postes 82%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam setiap pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar siswa baik dari hasil belajar pretes dan postes siklus I dan siklus II.
2. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan penerapan metode *Role playing* mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari aktivitas pertemuan pada siklus I persentase peningkatan hanya 62% menjadi 73% sehingga hanya meningkat sebesar 11%, kemudian pada siklus II jumlah persentase peningkatan 70% menjadi 86% sehingga hanya meningkat sebesar 16%, sehingga total peningkatank aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* adalah 17%.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dan kesimpulan yang diperoleh maka disarankan:

### 1. Bagi Guru

Diupayakan untuk mengimplementasikan menggunakan metode *role playing* dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas, karena dengan penerapan Pendekatan *role playing* akan lebih mempermudah dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pendekatan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi IPS. Untuk itu diharapkan siswa dapat lebih memperhatikan pelajaran dan aktif mengikuti pembelajaran IPS di kelas.

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan bagi sekolah dapat menerakan Pendekatan *role playing* dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga selain dapat memberikan variasi dalam belajar mengajar di kelas juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi IPS. Namun perlu diperhatikan pula kesiapan dari masing-masing guru bidang studi dalam penerapan Pendekatan metode *role plaing* sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, 2005, *Metode Bermain Peran*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta)
- Ahmad Susanto, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Pernada Media Group)
- Ahmad Susanto, 2006, *Pengembangan Pembelajaran*, Jakarta
- Ali Hamzah, 2014, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Buku Daftar Nilai IPS Kelas VIII, Mid Semester Ganjil MTS AL-HIKMAH BATANGHARI TAHUN PELAJARAN 2022/2023.
- Dimiyati & Mudjiono, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bandung
- Hamdayana, 2014, *Metode Bermain Peran*, (Jakarta:PT. Rineka Cipta)
- Kokom Komalasari, 2011, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama)
- Kunandar, 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Kunandar, 2013, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada)
- Lisa, 2013, *Sekenari Pembelajaran*, Bandung.
- Mahmud, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia).
- Menurut Hamalik, dalam Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, vol. 1, no. 1 (2016).
- Muhibbin Syah, 2011, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara),
- Mulyono, 2012, *Metode Bermain Peran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Nana Sudjana dan Ibrahim, 2009, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo)
- Nana Sudjana, 1989, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru).

- Nana Sujana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Oemar Hamalik, 2003, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Oemar Hamalik, 2011, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Rulasmini Khotimah, 2017, Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas kelas VIII SMP Negeri Benerwojo Kecamatan Kejayaan Kabupaten Pasuruan
- Sadun Akbar dan Hadi Sriwiyana, 2002, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran IPS*, (Yogyakarta: Cipta Media).
- Sanafiyah Faisal, 2001, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: UNS).
- Sapriyah, 2009, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Sapriyah, dkk, 2008, *Konsep Dasar IPS*, (Bandung: Yasindo Multi Aspek).
- Sardiman, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers).
- Sardjiyo, dkk, 2009, *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta
- Sriwahyuni, Rukayah dan Sularmi, 2016, Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep, Jakarta.
- Sugiyono, 2004, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, (Jakarta: CV. Alfabeta).
- Suharsimi Arikunto, 2001, *Prosedur Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia).
- Saifudin Azwar, 2010, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Syaiful Bahri, 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta).
- Satria Nova, 2016, Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII Smp Negri 2 Metro Selatan.
- Tim Penyusun KBBI, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Pusat Bahasa).

- Trianto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher).
- Trianto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher).
- Udin Syaefuddin sa'ud, 2011, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS
- Undang-undang Dasar 1945, Hak Memperoleh Pendidikan Pasal 28 C Ayat 1.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2013, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)
- Wina Sanjaya, 2006, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenda Group).
- Wina Sanjaya, 2009, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Dokumentasi Observasi



Siklus 1 Pertemuan I





**Siklus 1 Pertemuan II**





Siklus 2 Pertemuan I



Siklus 2 Pertemuan I



**Lampiran 2 Alat Pengumpulan Data****ALAT PUNGUMPUL DATA**

---

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM  
UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**

---

**SILABUS PEMBELAJARAN****ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)****Nama Sekolah : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI****Kelas : VIII (Delapan)**

---

Satuan Pendidikan : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : VIII/Genap

### Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, Negara, dan kawasan regional.
2. memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budayadengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
3. menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran
3.1 menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan social budaya.</li> <li>• Prularitas (agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan) masyarakat Indonesia.</li> <li>• Konflik dan integrasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi pengaruh mobilitas sosial terhadap budaya dan memetakan penyebarannya.</li> <li>• Mengidentifikasi pluralitas kehidupan sosial budaya masyarakat Indonesia.</li> <li>• Mengemukakan permasalahan konflik sosial dan cara mengatasinya.</li> <li>• Menyajikan data pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial budaya.</li> </ul>

4.1 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.		
--	--	--

## LEMBAR OBSERVASI SISWA

### Kegiatan pembelajaran dengan model *Role Playing*

Nama Sekolah : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : VIII A

Hari / Tanggal :

No	Indikator Siswa	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Memperhatikan Penjelasan Guru				√	
2	Bertanya Pada Guru			√		
3	Bekerja sama dengan kelompok				√	
4	Mengerjakan tugas/soal					√
5	Partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran				√	
<b>Jumlah</b>		20				
<b>Persentase</b>		80%				

*Observer* memberikan penilaian dengan memberikan tanda *chek list* (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik

### Kriteria Penilaian

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 1. 5 =Sangat Baik   | 1. A=Sangat Baik   |
| 2. 4 =Baik          | 2. B =Baik         |
| 3. 3 =Cukup         | 3. C =Cukup        |
| 4. 2 =Kurang        | 4. D=Kurang        |
| 5. 1 =sangat kurang | 5. E=Sangat Kurang |

Persentase ketuntasan siswa menggunakan rumus  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

**LEMBAR  
OBSERVASI GURU**

**Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode *Role Playing***

Nama Sekolah : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI  
Mata Pelajaran : IPS  
Hari / Tanggal :

No	Aktivitas guru	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1. Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengucapkan salam</li> <li>▪ Mengkondisikan kelas sebelum berdoa</li> <li>▪ Memeriksa kehadiran Siswa</li> <li>▪ Menyampaikan materi yang akan di sampaikan</li> <li>▪ Apersepsi</li> </ul>				√	√
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan materi</li> <li>▪ Memberi kesempatan kepada siswa untuk Bertanya</li> </ul>				√	√
2. Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>▪ Memberikan nomor pada setiap anggota kelompok</li> <li>▪ Membagikan alat peraga</li> <li>▪ Menjelaskan misi dalam setiap kelompok</li> </ul>				√	√
3. Keiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bertanya tentang materi yang belum diketahui Siswa</li> <li>▪ Menyimpulkan materi Pembelajaran</li> </ul>				√	√
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menutup kegiatan pelajaran</li> </ul>			√		
Jumlah		60				
Presentase		85%				

*Observer* memberikan penilaian dengan memberikan tanda *chek list* (√) sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik

**Kriteria Penilaian :**

1. 5 =Sangat Baik
2. 4 =Baik
3. 3 =Cukup
4. 2 =Kurang
5. 1 =sangat kurang

Menyetujui  
Pembimbing



**Wellfarina Hamer, M.Pd**  
NIP. 199202182019032010

Metro, 5 Mei 2023  
Peneliti



**Neti Herawati**  
NPM. 1901070012

**Lampiran 3 APD *OUTLINE******OUTLINE*****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Landasan Teori
- B. Penelitian Yang Relevan
- C. Hipotesis Tindakan

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis Penelitian
- B. Subyek Penelitian
- C. Metode Pengambilan Data
- D. Prosedur Penelitian

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

- A. Hasil Penelitian
  - 1. Profil MTs AL-Hikmah Batanghari
  - 2. Deskripsi Data Guru dan Staf
  - 3. Deskripsi Data Siswa
- B. Pembahasan
  - 1. Faktor Yang Mempengaruhi Peserta Didik dalam kesulitan belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs AL-Hikmah Batanghari
  - 2. Upaya Guru IPS Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik Di MTs AL-Hikmah Batanghari

### **BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN LAMPIRAN**

### **RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui  
Pembimbing



**Wellfarina Hamer, M.Pd**  
NIP. 199202182019032010

Metro, 05 April 2023  
Mahasiswa Ybs,



**Neti Herawati**  
NPM. 1901070012



## Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Sekolah** : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI  
**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas/Semester** : VIII / GENAP  
**Materi Pokok** : PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP  
 KEHIDUPAN SOSIAL DAN KEBANGSAAN  
**Alokasi Waktu** : 2 JAM PELAJARAAN (1 X PERTEMUAN) 2 X 40  
 MENIT

#### A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan banyaknya topik yang akan dibagikan  
 KI 2 : Memberikan tugas atau topik kepada setiap kelompok, dimana tiap kelompok menerima topik yang berbeda-beda dengan kelompok lain  
 KI 3 : Meminta tiap kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan atau mempelajari topik yang telah diterima  
 KI 4 : Mengundi untuk menentukan juru bicara masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menganalisis pengaruh interaksi sosial yang berbeda terhadap kehidupan sosial serta pengembangan kehidupan dan kebangsaan	1. mendeskripsikan pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan 2. mendeskripsikan pluralitas masyarakat Indonesia 3. mendeskripsikan konflik dan

	integrasi social
4.1 Menganalisis pengaruh interaksi sosial yang berbeda terhadap kehidupan sosial serta pengembangan kehidupan dan kebangsaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. mendeskripsikan pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan</li> <li>2. mendeskripsikan pluralitas masyarakat Indonesia</li> <li>3. mendeskripsikan konflik dan integrasi social</li> </ol>

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menguraikan pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.
2. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menjelaskan informasi hasil identifikasi pemanfaatan sumber daya alam hayati bagi kesejahteraan masyarakat dengan sistematis.

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</li> <li>• Guru mengabsensi peserta didik sambil menanyakan kabar.</li> <li>• Guru menginformasikan tema dan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengingatkan kembali materi tentang tumbuhan sebagai sumber daya alam hayati yang harus dijaga keberadaannya.</li> </ul>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebagai kegiatan pembuka, guru memperlihatkan gambar hewan di Indonesia yang dilindungi karena hampir punah (komodo dan badak bercula satu).</li> </ul> <p><b>Ayo Bertanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa: Bagaimana keberadaan hewan ini? Mengapa hewan ini dilindungi?</li> <li>• Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat mereka secara rinci.</li> <li>• Guru memberikan penguatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Indonesia memiliki ribuan jenis hewan di darat dan di laut.</li> <li>➤ Hewan-hewan tersebut merupakan sumber daya alam hayati yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, juga menjadi ciri identitas bangsa Indonesia.</li> <li>➤ Hewan sebagai sumber daya alam hayati memiliki peran penting dalam kelestarian lingkungan.</li> <li>➤ Kita wajib merawat dan menyayangi hewan sebagai wujud syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menganugerahkan beragam jenis hewan yang dapat dimanfaatkan bagi kesejahteraan manusia.</li> </ul> </li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa membuat kesimpulan / rangkuman.</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang</li> </ul>	15 menit

	<p>materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>• Guru melakukan penilaian hasil belajar.</li> <li>• Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</li> </ul>	
--	--	--

#### E. Media Pembelajaran

- *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
- Lembar penilaian

#### F. Sumber Pembelajaran

- Buku IPS Siswa Kelas VIII, kemendikbud Tahun 2017
- Buku referensi yang relevan
- Lingkungan setempat

#### G. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Kehidupan Sosial dan Kebangsaan

#### H. METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Tanya jawab, diskusi, dan penugasan tes tertulis

#### I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Sikap	Unjuk kerja	Observasi

2	Pengetahuan	Skor	Tes tertulis
3	Keterampilan	Rubrik	Tes unjuk kerja

## J. Penilaian Sikap

### Penilaian Sikap (Afektif)

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	.....												
2.	.....												
3.	.....												
4.	.....												
5.	.....												
Dst	.....												

Keterangan:

K (kurang) = 1

C (cukup) = 2

B (baik) = 3

SB (sangat baik) = 4

Indikator Penilaian Sikap

Bentuk penilaian : Observasi

Teknik penilaian : Unjuk Kerja

a. Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat pekerjaan orang lain

b. Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

- c. Tanggung Jawab
- Melaksanakan tugas piket secara teratur
  - Berperan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
  - Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan
  - Merapikan kembali ruang dan peralatan belajar yang telah digunakan

**1. Penilaian Pengetahuan**

- a. Teknik Penilaian : Tes  
b. Alat Penilaian : Pilihan Ganda

**2. Penilaian Keterampilan**

- a. Teknik Penilaian : Non Tes  
b. Alat Penilaian : Lembar Untuk Kerja

Keterangan:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

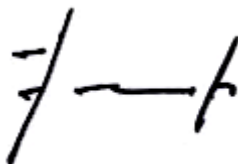
Mengetahui,  
Kepala Sekolah



WAHIDIN, S.Pd.I

Batanghari, 15 Juli 2022

Guru



FUADIN, S.Pd.I

### DATA HASIL BELAJAR IPS

**Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Mei 2023**

**Kelas : VIII (Delapan)**

**Mata Pelajaran : IPS**

No	Nama siswa	Pretest	T	BT	Postest	T	BT
1	Abel Dino Saputra	35		BT	87	T	
2	Ade Al-Faqih	48		BT	47		BT
3	Ahmad Dian Setianudin	35		BT	47		BT
4	Ahmad Khoirul Anam	40		BT	78	T	
5	Amanda Nur Aini	35		BT	74	T	
6	Azahra Malaika	35		BT	47		BT
7	Denis Adiliano	70	T		80	T	
8	Diyah Ayu Putri Anggraini	35		BT	47		BT
9	Fajrun Niam AL Wahid	35		BT	82	T	
10	Ikhsan Fadzilah	35		BT	74	T	
11	Intan Nur Azizah	70	T		72	T	
12	Isma Itut Nur Fadilah	35		BT	76	T	
13	Jean Al Barak	35		BT	74	T	
14	Jingga VanesaChairani	37		BT	70	T	
15	Lian Dwi Setiawan	35		BT	74	T	
16	M. Imran Rosady	35		BT	74	T	
17	M. Putra Rehan	44		BT	47		BT
18	Melfi Agustina	35		BT	70	T	
19	Nabila Ayu Lestaari	70	T		72	T	
20	Nur Kholis	35		BT	47		BT
21	Nur Laila Syarifa	35		BT	80	T	
22	Nur Aulia Irfiana	38		BT	70	T	
23	Refan Andreansyah	35		BT	72	T	
24	Reyhan Aldo Firmansyah	42		BT	74	T	

**Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Nama Guru** : Neti Herawati  
**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas / Semester** : VIII (Delapan) / II  
**Siklus / Pertemuan** : I / I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Abel Dino Saputra	√	√		√		3	baik
2.	Ade Al-Faqih		√	√		√	3	Baik
3.	Ahmad Dian Setianudin	√		√	√		3	Baik
4.	Ahmad Khoirul Anam	√	√		√		3	Baik
5.	Amanda Nur Aini		√	√	√	√	4	Sangat baik
6.	Azahra Malaika	√		√	√		3	Baik
7.	Denis Adilianto	√		√			2	Cukup
8.	Diyah Ayu Putri Anggraini		√		√	√	3	baik
9.	Fajrun Niam AL Wahid	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
10.	Ikhsan Fadzilah	√		√	√	√	4	Sangat baik
11.	Intan Nur Azizah	√		√		√	3	Baik
12.	Isma Itut Nur Fadilah		√		√	√	3	Baik
13.	Jean Al Barak		√		√	√	3	Baik
14.	Jingga VanesaChairani	√		√	√		3	Baik
15.	Lian Dwi Setiawan	√		√		√	3	Baik
16.	M. Imran Rosady	√			√	√	3	Baik
17.	M. Putra Rehan		√		√	√	3	Baik
18.	Melfi Agustina		√	√		√	3	Baik
19.	Nabila Ayu Lestaari		√		√	√	3	Baik
20.	Nur Kholis	√		√	√		3	Baik
21.	Nur Laila Syarifa		√		√		2	Cukup
22.	Nur Aulia Irfiana		√	√		√	3	Baik
23.	Refan Andreansyah		√	√	√	√	4	Sangat



		√		√	√		3	baik Baik
24.	Reyhan Aldo Firmansyah							
	<b>Jumlah</b>	13	14	15	18	15		
	<b>Presentase</b>	54%	58 %	62%	75%	62 %		

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
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

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

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

Keterangan

P = Presentase

F= Jumlah

N= Sekor

• **Kriteria Penilaian**

4 = sangat baik	80 – 100 (sangat baik)
3 = baik	70 – 79 (baik)
2 = cukup	60 – 69 (cukup)
1 = kurang	50 – 59 (kurang)

Mengetahui  
Guru Kelas

  
**FUADIN, SP.d I**

Metro, 10 Mei 2023  
Observer

  
**Neti Herawati**

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Nama Guru** : Neti Herawati  
**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas / Semester** : VIII (Delapan) / II  
**Siklus / Pertemuan** : I / II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Abel Dino Saputra	√	√		√		3	Baik
2.	Ade Al-Faqih	√	√	√		√	4	Sangat Baik
3.	Ahmad Dian Setianudin	√		√	√		3	Baik
4.	Ahmad Khoirul Anam	√	√	√	√		4	Sangat Baik
5.	Amanda Nur Aini		√	√	√	√	4	Sangat Baik
6.	Azahra Malaika	√		√	√		3	Baik
7.	Denis Adiliano	√		√		√	3	Baik
8.	Diyah Ayu Putri Anggraini	√	√		√	√	4	Sangat Baik
9.	Fajrun Niam AL Wahid	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
10.	Ikhsan Fadzilah	√		√	√	√	4	Sangat Baik
11.	Intan Nur Azizah	√		√		√	3	Baik
12.	Isma Itut Nur Fadilah		√	√	√	√	4	Sangat Baik
13.	Jean Al Barak		√	√	√	√	4	Sangat Baik
14.	Jingga VanesaChairani	√	√	√	√		4	Sangat Baik
15.	Lian Dwi Setiawan	√	√	√		√	4	Sangat Baik
16.	M. Imran Rosady	√	√		√	√	4	Sangat

								<b>Baik</b>
17.	M. Putra Rehan	√	√		√	√	4	<b>Sangat Baik</b>
18.	Melfi Agustina		√	√		√	4	<b>Sangat Baik</b>
19.	Nabila Ayu Lestaari		√		√	√	3	Baik
20.	Nur Kholis	√		√	√		3	Baik
21.	Nur Laila Syarifa		√		√	√	3	Baik
22.	Nur Aulia Irfiana		√	√	√	√	4	<b>Sangat Baik</b>
23.	Refan Andreansyah		√	√	√	√	4	<b>Sangat Baik</b>
24.	Reyhan Aldo Firmansyah	√		√	√	√	4	<b>Sangat Baik</b>
<b>Jumlah</b>		16	17	18	19	18		
<b>Presentase</b>		66%	71%	75%	79%	75%		

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
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

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

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

Keterangan

P = Presentase

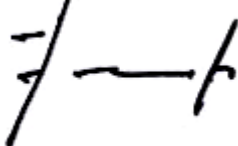
F= Jumlah

N= Sekor

• **Kriteria Penilaian**

4 = sangat baik	80 – 100 (sangat baik)
3 = baik	70 – 79 (baik)
2 = cukup	60 – 69 (cukup)
1 = kurang	50 – 59 (kurang)

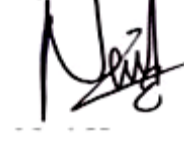
Mengetahui  
Guru Kelas



**FUADIN, SP.d I**

Metro, 13 Mei 2023

Observer



**Neti Herawati**

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Nama Guru** : Neti Herawati  
**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas / Semester** : VIII (Delapan) / II  
**Siklus / Pertemuan** : II / I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Abel Dino Saputra	√	√		√		3	Baik
2.	Ade Al-Faqih		√	√		√	3	Baik
3.	Ahmad Dian Setianudin	√		√	√	√	4	Sangat baik
4.	Ahmad Khoirul Anam	√	√		√		3	Baik
5.	Amanda Nur Aini		√	√	√	√	4	Sangat baik
6.	Azahra Malaika	√		√	√	√	4	Sangat baik
7.	Denis Adilianto	√		√	√		3	Baik
8.	Diyah Ayu Putri Anggraini		√		√	√	3	Baik
9.	Fajrun Niam AL Wahid	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
10.	Ikhsan Fadzilah	√		√	√	√	4	Sangat baik
11.	Intan Nur Azizah	√	√	√		√	4	Sangat baik
12.	Isma Itut Nur Fadilah		√	√	√	√	4	Sangat baik
13.	Jean Al Barak		√	√	√	√	4	Sangat baik
14.	Jingga VanesaChairani	√		√	√	√	4	Sangat baik
15.	Lian Dwi Setiawan	√		√		√	3	Baik
16.	M. Imran Rosady	√	√		√	√	4	Sangat baik

17.	M. Putra Rehan		√		√	√	3	Baik
18.	Melfi Agustina		√	√		√	3	Baik
19.	Nabila Ayu Lestaari		√		√	√	3	Baik
20.	Nur Kholis	√		√	√		3	Baik
21.	Nur Laila Syarifa		√		√	√	3	Baik
22.	Nur Aulia Irfiana	√	√	√		√	4	Sangat baik
23.	Refan Andreansyah		√	√	√	√	4	Sangat baik
24.	Reyhan Aldo Firmansyah	√		√	√	√	4	Sangat baik
<b>Jumlah</b>		14	16	17	19	20		
<b>Presentase</b>		58%	66%	71%	79%	83%		

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
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

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

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

Keterangan

P = Presentase

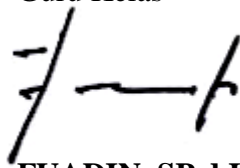
F= Jumlah

N= Sekor

▪ **Kriteria Penilaian**

4 = sangat baik	80 – 100 (sangat baik)
3 = baik	70 – 79 (baik)
2 = cukup	60 – 69 (cukup)
1 = kurang	50 – 59 (kurang)

Mengetahui  
Guru Kelas



FUADIN, SP.d I

Metro, 17 Mei 2023  
Observer



Neti Herawati

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Nama Guru** : Neti Herawati  
**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas / Semester** : VIII (Delapan) / II  
**Siklus / Pertemuan** : II / II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jml Skor	Kriteria Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	Abel Dino Saputra	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
2.	Ade Al-Faqih		√	√	√	√	4	Sangat baik
3.	Ahmad Dian Setianudin	√		√	√	√	4	Sangat baik
4.	Ahmad Khoirul Anam	√	√		√		3	Baik
5.	Amanda Nur Aini	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
6.	Azahra Malaika	√		√	√	√	4	Sangat baik
7.	Denis Adiliano	√	√	√		√	4	Sangat baik
8.	Diyah Ayu Putri Anggraini		√	√	√	√	4	Sangat baik
9.	Fajrun Niam AL Wahid	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
10.	Ikhsan Fadzilah	√		√	√	√	4	Sangat baik
11.	Intan Nur Azizah	√	√	√		√	4	Sangat baik
12.	Isma Itut Nur Fadilah	√	√		√	√	4	Sangat baik
13.	Jean Al Barak	√	√		√	√	4	Sangat baik
14.	Jingga VanesaChairani	√		√	√	√	4	Sangat baik



15.	Lian Dwi Setiawan	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
16.	M. Imran Rosady	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
17.	M. Putra Rehan	√	√		√	√	4	Sangat baik
18.	Melfi Agustina	√	√	√		√	4	Sangat baik
19.	Nabila Ayu Lestaari	√	√		√	√	4	Sangat baik
20.	Nur Kholis	√		√	√	√	4	Sangat baik
21.	Nur Laila Syarifa	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
22.	Nur Aulia Irfiana		√	√	√	√	4	Sangat baik
23.	Refan Andreansyah	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
24.	Reyhan Aldo Firmansyah	√	√	√	√	√	5	Memuaskan
<b>Jumlah</b>		21	19	19	21	23		
<b>Presentase</b>		88%	79%	79%	88%	95%		

Berilah tanda check list (√) pada aktivitas siswa yang diamati

▪ **Indikator Penilaian**

1. Siswa membaca bahan pelajaran dan memperhatikan saat guru menerangkan
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

▪ **P % (Persentase Ketuntasan Siswa)**

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

Keterangan

P = Presentase

F= Jumlah

N= Sekor

▪ **Kriteria Penilaian**

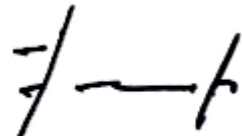
4 = sangat baik      80 – 100 (sangat baik)

3 = baik              70 – 79 (baik)

2 = cukup            60 – 69 (cukup)

1 = kurang            50 – 59 (kurang)

Mengetahui  
Guru Kelas



FUADIN, SP.d.I

Metro, 20 Mei 2023  
Observer



Neti Herawati

## Lampiran 6 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

### Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al Hikmah Batanghari Tahun Pelajaran 2022/2023

Nama Guru : Neti Herawati  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II  
Siklus / Pertemuan : I / I

No	Aspek yang diamati	Skor
<b>Kegiatan awal</b>		
1.	Mengondisikan siswa	70
2.	Memberikan apresiasi untuk menggali pengetahuan awal siswa	68
3.	Memberikan motivasi	68
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	70
<b>Kegiatan inti</b>		
5.	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media	70
6.	Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	70
7.	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	70
8.	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan peranan	68
9.	Menyampaikan skenario dan alat bantu permainan peranan	70
10.	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	70
11.	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	65
12.	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	70
<b>Kegiatan penutup</b>		
13.	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	70
14.	Memberikan tes lisan atau tertulis	70
15.	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	70
<b>Jumlah Skor</b>		1039
<b>Nilai rata-rata</b>		69,3
<b>Kategori</b>		cukup

**Keterangan :**

- Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.
- Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan

$$\text{rumus : } (X = \sum x : n)$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah skor

n : aspek yang diamati

- Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)


70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Metro, 10 Mei 2023

Observer



**Nefi Herawati**  
1901070012

**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan  
Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari  
Tahun Pelajaran 2022/2023**

Nama Sekolah : MTs Al-Hikmah Batanghari  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas : VIII (Delapan)  
Siklus/ Pertemuan : I / II

No	Aspek yang diamati	Skor
	<b>Kegiatan Awal</b>	
1	Mengkondisikan siswa	75
2	Melakukan apersepsi	72
3	Memberikan motivasi	75
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	75
5	<b>Kegiatan Inti</b>	
6	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	75
7	Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	75
8	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	70
9	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan Peranan	75
10	Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	75
11	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi Kelompok	75
12	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu Pembelajaran	70
13	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa	75
	<b>Kegiatan Penutup</b>	
14	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	75
15	Memberikan tes lisan atau tertulis	75
16	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	75
<b>Jumlah Skor</b>		1112
<b>Nilai rata-rata</b>		74
<b>Kategori</b>		baik

**Keterangan :**

- Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.
- Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :  $(X = \frac{\sum x}{n})$

Keterangan :

$X$  : nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah skor

$n$  : aspek yang diamati

- Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Metro, 13 Mei 2023  
Observer



**Neti Herawati**  
NPM. 1901070012

**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan  
Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari  
Tahun Pelajaran 2022/2023**

Nama Guru : Fuadin  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II  
Siklus/ Pertemuan : II / I

No	Aspek yang diamati	Skor
<b>Kegiatan Awal</b>		
1	Mengkondisikan siswa	75
2	Melakukan apersepsi	75
3	Memberikan motivasi	75
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	75
<b>Kegiatan Inti</b>		
5	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	78
6	Melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	80
7	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	75
8	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan Peranan	80
9	Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	75
10	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi Kelompok	75
11	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu Pembelajaran	75
12	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa	80
<b>Kegiatan Penutup</b>		
11	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	75
12	Memberikan tes lisan atau tertulis	80
13	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	75
<b>Jumlah Skor</b>		1148
<b>Nilai rata-rata</b>		77
<b>Kategori</b>		Baik

**Keterangan :**

- Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.
- Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :  $(X = \frac{\sum x}{n})$

**Keterangan :**

X : nilai rata-rata

$\sum x$  : jumlah skor

n : aspek yang diamati

- Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Metro, 17 Mei 2023

Observer



**Neti Herawati**

NPM. 1901070012



**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan  
Metode *Role Playing* Kelas VIII MTs Al-Hikmah  
Tahun Pelajaran 2022/2023**

Nama Sekolah : MTs Al-Hikmah Batanghari

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II

Siklus/ Pertemuan : II / II

No	Aspek yang diamati	Skor
	<b>Kegiatan Awal</b>	
1	Mengkondisikan siswa	80
2	Melakukan apersepsi	80
3	Memberikan motivasi	85
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran	80
5	<b>Kegiatan Inti</b>	
6	Menjelaskan materi pelajaran menggunakan media gambar	85
7	libatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran	85
8	Membagi siswa dalam beberapa kelompok	70
9	Memberi arahan kepada siswa sebelum melakukan permainan Peranan	80
10	Menyiapkan skenario dan alat bantu permainan peranan	85
11	Mengawasi dan mengarahkan siswa dalam kegiatan diskusi Kelompok	80
12	Melakukan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu Pembelajaran	85
13	Bertanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami siswa	80
	<b>Kegiatan Penutup</b>	
14	Membuat kesimpulan dengan peserta didik dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan	80
15	Memberikan tes lisan atau tertulis	85
16	Memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas rumah	80
<b>Jumlah Skor</b>		1220
<b>Nilai rata-rata</b>		81,3
<b>Kategori</b>		Sangat Baik

**Keterangan :**

- Observer memberikan penilaian dengan memberikan skor sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.
- Selanjutnya nilai rata-rata dihitung dengan rumus :  $(X = \sum x : n)$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

 $\sum x$  : jumlah skor

n : aspek yang diamati

- Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai berikut :

80 – 100 (sangat baik)

70 – 79 (baik)

60 – 69 (cukup)

50 – 59 (kurang)

Metro, 20 Mei 2023

Observer

**Neti Herawati**

1901070012

**Lampiran 7 Soal Pretest dan Protest**

## Soal Pretest dan Protest Siklus I

Nama Sekolah : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

Kelas/ Semester : VIII A/ II

Mata Pelajaran : IPS

Jumlah Soal : 5

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Sebutkan batas-batas wilayah Indonesia sebelah utara dan timur .....
2. Sebutkan 3 contoh interaksi keruangan antarwilayah indonesia.....
3. Kondisi saling bergantung yang di perlukan untuk terjadinya interaksi sosial adalah.....
4. Konsep Interaksi Sosial adalah...
5. Menurut bintarto, interaksi merupakan....

## Soal Pretest Dan Protest Siklus 2

Nama Sekolah : MTS AL-HIKMAH BATANGHARI  
Kelas/ Semester : VIII A/ II  
Mata Pelajaran : IPS Jumlah  
Soal : 5

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apa akibat interaksi sosial dalam lingkungan.....
2. Sebutkan 3 dampak positif interaksi sosial dalam bidang pendidikan.....
3. Tempat dipermukaan bumi baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian yang disunakan oleh makhluk hidup untuk tempat tinggal adalah pengertian dari.....
4. identifikasi 3 faktor yang mendorong timbulnya interaksi antar Negara di Asia Tenggara.....
5. Tanpa adanya interaksi maka manusia tidak memiliki...

PEDOMAN PENYEKORAN						
SKOR	Nomor Soal					Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	
Skor Maksimum	20	20	20	20	20	100

No	Nama Siswa	Nomor Soal					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
		Skor Yang Dicapai Siswa					
1	Abel Dino Saputra	20	20	7	20	20	87
2	Ade Al-Faqih	10	7	10	10	10	47
3	Ahmad Dian Setianudin	7	10	10	10	10	47
4	Ahmad Khoirul Anam	20	18	12	10	18	78
5	Amanda Nur Aini	14	10	20	20	10	74
6	Azahra Malaika	10	7	10	10	10	47
7	Denis Adiliano	15	15	20	15	15	80
8	Diyah Ayu Putri Anggraini	10	10	10	10	7	47
9	Fajrun Niam AL Wahid	15	15	14	18	20	82
10	Ikhsan Fadzilah	10	10	14	20	20	74
11	Intan Nur Azizah	10	15	15	15	17	72
12	Isma Itut Nur Fadilah	16	15	15	20	20	76
13	Jean Al Barak	20	20	14	10	10	74
14	Jingga VanesaChairani	15	20	15	15	10	70
15	Lian Dwi Setiawan	10	14	20	20	10	74
16	M. Imran Rosady	10	20	14	10	20	74
17	M. Putra Rehan	10	7	10	10	10	47
18	Melfi Agustina	15	10	20	15	15	70
19	Nabila Ayu Lestaari	17	10	15	15	15	72
20	Nur Kholis	10	10	10	10	7	47
21	Nur Laila Syarifa	20	15	15	15	15	80
22	Nur Aulia Irfiana	15	20	15	15	10	70
23	Refan Andreansyah	17	10	15	15	15	72
24	Reyhan Aldo Firmansyah	17	17	17	7	10	47

## Lampiran 8 Surat Izin Pra-surfey



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

JalasKi.Hajar Dewantara Kampus 15A Innigmalyo MetroTirnur Kota Metra Lampung 34111  
Telepon (0725)-41507; Faksimil (0725) 47256. Website: www.tarteyah.metrosniv.ac.id 'e-mail: tartiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor	: B-0520/In.28/J/TL0/02/2021	Kepada Yth,
Lampiran	:-	Kepala Sekolah MTS
Perihal	: IZIN PRASURVEY	MTS AL-HIKMAH
		BATANGHARI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : NETI HERAWATI  
 NPM : 1901070012  
 Semester : 8 (Delapan)  
 Jurusan : Tadris IPS  
 Judul : IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING  
 DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
 BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

Untuk melakukan prasurvey di AL-HIKMAH BATANGHARI, dalam rangka meyelesakan 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, 7 April 2023

Ketua Jurusan,

**Tubagus Ali rahchman Puja Kesuma, M.Pd**

NIP 19780314N200710 1 003

## Lampiran 9 Surat Balasan Pra-surfey



**YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM LAMPUNG  
MADRASAH TSANAWIYAH AL – HIKMAH  
KECAMATAN BATANGHARI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
TERAKREDITASI B**

Alamat : Jl. KH 113 Desa Balekencono, Kec. Batanghari Kab.Lampung Timur Kode Pos: 34182, email: [mtsalthikmah48batanghari@gmail.com](mailto:mtsalthikmah48batanghari@gmail.com)

Nomor : MTs.08.07/0013/PP.00.5/010/XII/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Pra-Survey

Kepada Yth.  
KETUA JURUSAN TADRIS IPS  
Di-  
IAIN Metro

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Berdasarkan Surat Izin Pra-Survey Nomor : B-2702/In.28/J/TL.01/06/2022 Tanggal 16 Juni 2022, maka dengan ini kami memberikan izin kepada Saudara :

Nama : NETI HERAWATI  
NPM : 1901070012  
Semester : 6 (Enam)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris IPS  
Judul : "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Batanghari".

Untuk melakukan Pra-Survey di MTs Al-Hikmah Batanghari, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Demikian Surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Batanghari, 15 Desember 2022  
Kepala Madrasah,  
  
WAFIQIN, S.Pd.I



## Lampiran 10 Surat Izin Resarch



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH 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](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id) e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-2299/In.28/D.1/TL.00/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA MTS AL-HIKMAH  
BATANGHARI  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2300/In.28/D.1/TL.01/05/2023, tanggal 17 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : **NETI HERAWATI**  
NPM : 1901070012  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MTS AL-HIKMAH BATANGHARI, dalam rangka meyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI".

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 17 Mei 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



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



## Lampiran 11 Surat Balasan Research



**YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM LAMPUNG  
MADRASAH TSANAWIYAH AL – HIKMAH  
BATANGHARI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
TERAKREDITASI B**

*Alamat : Jl. KBH 13 Ds. Balekencono Kec. Batanghari Kab. Lampung Timur Kode Post . 34181*

Nomor : MTs.08.07/0013/PP.00.5/010/VI/2023  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Research

Kepada Yth.  
Wakil Dekan Fakultas Akademik dan Kelembagaan  
Di-  
IAIN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Izin Research Nomor: B-2300/In.28/D.1/TL.01/05/2023, Tanggal 17 Mei 2023, maka dengan ini kami memberikan izin kepada Saudara :

Nama : NETI HERAWATI  
N P M : 1901070012  
Jurusan : Tadris IPS  
Semester : 8 (Delapan)  
Judul : "IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BEAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI"

Untuk melakukan Penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi.  
Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Batanghari, 02 Juni 2023



## Lampiran 11 Surat Bebas Pustaka



**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.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
 Nomor : P-623/In.28/S.U.1/OT.01/06/2023

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

Nama : NETI HERAWATI  
 NPM : 1901070012  
 Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901070012

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, 05 Juni 2023  
 Kepala Perpustakaan



*Assem*  
 Dr. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me  
 NIP. 19750505 200112 1 002

## Lampiran 12 Surat Bimbingan Skripsi



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggumulyo 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-2154/In 28.1/J/TL.00/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Wellfarina Hamer (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : **NETI HERAWATI**  
NPM : 1901070012  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris IPS  
Judul : **IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 11 Mei 2023

Ketua Jurusan,



**Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma  
M.Pd**



## Lampiran 13 Surat Tugas



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

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

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296. Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

## SURAT TUGAS

Nomor: B-2300/In.28/D.1/TL.01/05/2023

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

Nama : NETI HERAWATI  
NPM : 1901070012  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MTS AL-HIKMAH BATANGHARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI".
  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 Mei 2023



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
NIP 19670531 199303 2 003

## Lampiran 14 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi



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

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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Nefi Herawati Jurusan : Tadris Ips  
 NPM : 190670012 Semester/TA : 7 (Tujuh)

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Selasa/ 14-6-2022	Welfarina Hamer, M.Pd	Konsultasi Mengenai Judul dan tatacara Menyusun Proposal bab 1 sampai bab 3	
2.	Kamis/ 5-01-2023	Welfarina Hamer, M.Pd	- Penyederhanaan Judul - Perbaikan Penulisan Latar belakang dan Bab II - Tabel Penelitian Rerevan - skenario Pembelajaran	
3.	Kamis/ 26-01-2023	Welfarina Hamer, M.Pd	- Perbaikan Judul - RPP - skenario Pembelajaran	

Mengetahui  
 Kepala Jurusan

Tubagus Achman Pujak, M.Pd  
 NIP.

Dosen Pembimbing

Welfarina Hamer, M.Pd  
 NIP. 159202182019032010



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725), faksimili (0725) 47296; website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**

Nama Mahasiswa : Neti Herawati Jurusan : Tadris IPS  
NPM : 1901070012 Semester/TA : 8 (Derapan)

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
4	Jumat 17-02- 2023	Welfarina Hamer MPd	Acc Seminar Proposal	

Mengajar  
Ketua Jurusan

Tabagus Achman Puja K. M Pd  
NIP.

Dosen Pembimbing

Welfarina Hamer, M.Pd.  
NIP.199202182019032010





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

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

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Neti Herawati Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901070017 Semester/TA : 8

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	Jumat/ 05.05.23	Wellfarina Hamer, M.Pd	- Bimbingan Abd dan Outline	
2.	Selasa/ 09.05. 2023	Wellfarina Hamer, M.Pd	- Acc Abd dan Outline	

Mengetahui  
 Ketua Jurusan

Aji Rachman Pujak Kesuma, M.Pd  
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing

Wellfarina Hamer, M.Pd.  
 NIP. 199202182019032010



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) faksimili (0725) 47296, website: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO

Nama Mahasiswa : Neti Herawati Jurusan : Tadris IPS  
 NPM : 1901070018 Semester/TA : 8

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	22 Mei 2023	Welfarina Hamer M.Pd	Perbaikan di pembahasan dan skenario	
2.	24 Mei 2023	Welfarina Hamer M.Pd	Membuat Abstrak	
3.	29 Mei 2023	Welfarina Hamer M.Pd	Acc Ujian	

Mengetahui  
 Ketua Jurusan

Aji Rachman Rujia Kesuma, M.Pd  
 NIP. 198008232015031007

Dosen Pembimbing

Welfarina Hamer, M.Pd  
 NIP. 199202182019032010



**Lampiran 14 Hasil Turnitin Skripsi**

IMPLEMENTASI METODE  
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING  
DALAM UPAYA MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
SISWA DI MTS AL-HIKMAH  
BATANGHARI

by Neti Herawati Npm. 1901070012

---

**Submission date:** 12-Jun-2023 07:37AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2113949847

**File name:** SKRIPSI\_BAB\_1\_SAMPAI\_5\_NETI\_HERAWATI.docx (281K)

**Word count:** 18354

**Character count:** 115897

## IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTS AL-HIKMAH BATANGHARI

### ORIGINALITY REPORT

<b>16%</b> SIMILARITY INDEX	<b>16%</b> INTERNET SOURCES	<b>1%</b> PUBLICATIONS	<b>1%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> Internet Source	<b>16%</b>
----------	--	------------

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 1%

## RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Neti Herawati, merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sarudi dan Ibu Puji Rahayu. Yang lahir di Desa Balekencono, Kab. Lampung Timur pada tanggal 03 Desember 2000. Adapun pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis dimulai dari SDN Balekencono, setelah itu penulis melanjutkan ke jenjang berikutnya di MTS AL-HIKMAH BATANGHARI dan selanjutnya melanjutkan pendidikan di MA MAARIF 5 SEKAMPUNG.

Setelah menyelesaikan pendidikan dari SD hingga SMA/Sederajat, penulis melanjutkan pendidikannya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung dengan mengambil program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guna mendapatkan gelar Strata I.