

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD 056020
PEMATANG RAMBAI**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NADIA HUMAIRA SINAGA
NPM.2102090159



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 26 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nadia Humaira Sinaga
NPM : 2102090159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

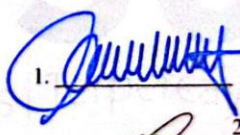

Dr. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd.

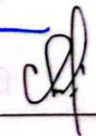
Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.
2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Nadia Humaira Sinaga
NPM : 210290159
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Pematang Rambai

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koreprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh:

↳ Pembimbing

Dr. lilik Hidayat Palungan, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Baeri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 39
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nadia Humaira Sinaga
NPM : 2102090159
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Pematang Rambai

Nama Pembimbing : Dr. Lilik Hidayat Pulungan., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
7/7/2025	Perbaikan Analisis Data.		
10/7/2025	Perbaikan Pembahasan		
16/7/2025	Perbaikan Bahasa / Typo		
19/7/2025	Perbaikan Saran		
4/8/2025	Perbaikan Daftar Pustaka		
20/8/2025	Perbaikan Lampiran.		
22/8/2025	Acc sedang Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2025
Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nadia Humaira Sinaga
 NPM : 2102090159
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Agustus 2025
 Yang menyatakan



Nadia Humaira Sinaga
NPM. 2102090159

ABSTRAK

Nadia Humaira Sinaga. 2102090159. Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sd 056020 Pematang Rambai. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.2025

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah terdapat pengaruh metode Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai, dan (2) mengetahui seberapa besar pengaruh metode Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai. Minat belajar siswa yang rendah menjadi masalah utama dalam pembelajaran IPAS, sehingga dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD 056020 Pematang Rambai yang berjumlah 15 siswa. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya serta dokumentasi nilai pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing memiliki hubungan yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t berpasangan yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Besarnya dampak penggunaan metode Role Playing pada rata-rata skor minat belajar terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan (pretest) sebesar 62,60 menjadi 82,80 setelah perlakuan (posttest), meningkat sebesar 20,20 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan menumbuhkan antusiasme terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru mengintegrasikan metode Role Playing sebagai salah satu strategi pembelajaran. Penerapan metode ini tidak hanya dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa, tetapi juga mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam serta menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kata kunci: Metode Role Playing, Minat Belajar, IPAS

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktunya. Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd 056020 Pematang Rambai**”. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi berkat pertolongan dan petunjuk dari Allah SWT dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum., selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak Dr Mandra Saragih, M.Hum., selaku Wakil Dekan III FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Suci Perwitas, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan serta dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada penelitian.
9. Pihak SD 056020 Pematang Rambai yang telah menerima peneliti dengan baik dan bersedia memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
10. Kepada kedua orang tua saya cinta pertama saya Ayahanda Helman Sinaga. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan. Namun beliau bekerja keras serta mendidik anak anaknya, dan memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga penulis mampu, menyelesaikan sarjana sampai selesai.
11. Pintu Surgaku Ibunda Yusra, S.Pd. Beliau sangat berperan penting yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan semangat dan motivasi serta do'a yang selalu beliau panjatkan hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.

12. Saudara kandung saya Wahyu Permana Sinaga, Andi Lesmana Sinaga, Fitra Fauzi Sinaga, M.Nazri Sinaga terima kasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materi. Terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
13. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya yang tidak bisa pemilik sebut namanya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada suka maupun duka. Terimakasih telah menjadi pendamping dalam segala hal menemani dan mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
14. Teruntuk sahabat saya Devia Alfriana yang senantiasa selalu menyemangati, yang selalu membantu saya ketika keadaan susah, yang selalu menghibur dan mendukung dari semester awal hingga akhir dikampus ataupun diluar kampus. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik dan setia disaat saya ingin berbagi keluh kesah.
15. Kepada seluruh keluarga kelas D-Pagi yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih karena sudah menjadi teman saya diperkuliahan selama 4 tahun di kampus Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
16. Dan yang terakhir sekali saya banyak terima kasih kepada diri saya sendiri (Nadia Humaira Sinaga) yang telah kuat sampai detik ini. Karena sudah berjuang dan bertahan dari banyaknya masalah yang datangnya bertubi-tubi sampai meneteskan air mata, ketidakpercayaan, ketakutan, ketidakberanian

sehingga sampai sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar. Terima kasih untuk diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari permulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.

Penulis sangat sadar bahwa proposal penelitian ini jauh dari kata sempurna, karena adanya keterbatasan kemampuan, pengetahuan serta pengalaman penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Peneliti berserah diri dan berdoa kepada allah swt semoga proposal penelitian ini dapat berguna bagi kita semua.

Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Medan, Agustus 2025
Penulis

Nadia Humaira Sinaga
NPM. 2102090159

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Minat Belajar	11
2.1.1.1 Pengertian Minat Belajar	11
2.1.1.2 Pentingnya Minat Belajar	14
2.1.1.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	15
2.1.1.4 Indikator Minat Belajar Siswa.....	16
2.1.2 Metode Pembelajaran Role playing	17

2.1.2.1 Pengertian Metode Role playing	17
2.1.2.2 Karakteristik Metode Role playing.....	20
2.1.2.3 Tahapan Dalam Metode Role playing	20
2.1.2.4 Jenis Jenis Metode Role playing	23
2.1.2.5 Keunggulan Metode Role playing	25
2.1.2.6 Kekurangan Metode Role playing	25
2.1.2.7 Hubungan Metode Pembelajaran Dengan Minat Belajar	23
2.1.3 Penelitian Yang Relevan	29
2.1.4 Kerangka Berfikir	31
2.1.5 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	33
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	33
3.1.2 Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi Dan Sampel	34
3.3.2 Sampel	35
3.4 Variabel Dan Definisi Operasional	35
3.4.1 Variabel Penelitian	35
3.4.2 Definisi Operasional	35
3.5 Intrumen Penelitian	36
3.5.1 Angket Penelitian.....	37
3.6 Teknik Analisis Data	38

3.6.1 Uji Validitas	38
3.6.2 Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
4.2 Deskripsi Hasil Uji Coba Instrumen.....	44
4.2.1 Uji Validitas Expert (Ahli).....	44
4.2.2 Uji Validitas SPSS	45
4.3 Hasil Penelitian	46
4.3.1 Hasil Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode Role Playing.....	46
4.3.2 Hasil Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode Role Playing.....	48
4.3.3 Analisis Statistik Deskriptif.....	50
4.3.4 Pengaruh Role playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS.....	51
4.4 Pembahasan Penelitian.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Kesimpulan	56
5.1 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan.....	29
Tabel 3. 1 Rancana Waktu Penelitian.....	33
Tabel 3. 2 Definisi Operasional.....	36
Tabel 3. 3 Skala Likert	37
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Lembar Angket Penelitian.....	38
Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan Instrument	39
Tabel 4. 1 Uji Validitas Instrumen Soal.....	45
Tabel 4. 2 Hasil Pretest.....	47
Tabel 4. 3 Disribusi Frekuensi Pretest.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Belajar Posttest.....	49
Tabel 4. 5 Disribusi Frekuensi Posttest	49
Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 4. 1 Disribusi Frekuensi Pretest.....	47
Gambar 4. 2 Disribusi Frekuensi Posttest	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar Pretest.....	63
Lampiran 2: Modul Ajar 2.....	66
Lampiran 3: Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest.....	78
Lampiran 4: Hasil Lembar Kuisisioner Pretest.....	79
Lampiran 5: Hasil Rekapitulasi Nilai Posttest	83
Lampiran 6: Hasil Lembar Kuesioner Posttest	84
Lampiran 7: Data Mentah SPSS	88
Lampiran 8: Transkrip Wawancara Guru	89
Lampiran 9: Lembar Kuesioner Siswa.....	91
Lampiran 10: Lembar Kerja Peserta Didik	93
Lampiran 11: Surat Penelitian/Riset	97
Lampiran 12: Surat Balasan Izin Riset.....	98
Lampiran 13: Hasil Uji SPSS.....	99
Lampiran 14: Dokumentasi.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam memastikan kemajuan dan keberlangsungan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan lulusan yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang tinggi. sebagai faktor utama dalam kemajuan dan pembangunan yang bermutu, pendidikan memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi diri mereka, baik dalam peran personal maupun dalam peran sosial dan kenegaraan (Syahputri et al., 2023). Minat belajar siswa selama pembelajaran sangat menentukan kelancaran kegiatan belajar mengajar dan sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya lebih mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, sedangkan rendahnya minat belajar dapat berdampak pada penurunan kualitas proses pembelajaran (Reski, 2021). Umumnya, siswa yang termotivasi tinggi dalam belajar biasanya meraih pencapaian akademik terbaik guna memperoleh prestasi maksimal.

Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh prestasi belajar yang maksimal, siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya memperoleh prestasi belajar yang lebih unggul dan memuaskan. Ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut dapat dilihat dari sikap atau pernyataan yang menunjukkan ketertarikan dan kesukaan siswa dalam menjalani proses pembelajaran, keterlibatan siswa sangat dipengaruhi oleh ketertarikan mereka terhadap materi. Minat belajar yang tinggi pada siswa biasanya membuat mereka lebih proaktif dan

antusias dalam mengikuti pelajaran, Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya meraih hasil belajar yang lebih optimal. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah cenderung kurang aktif dan memperoleh prestasi yang kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara minat belajar siswa dan prestasi yang dicapai dalam mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar 056020 Pematang Rambai. Menurut Handayani dalam (Masfuah et al., 2020), minat belajar merupakan dorongan individu untuk merasa tertarik dan termotivasi dalam melaksanakan aktivitas belajar dapat dilakukan melalui berbagai cara, baik melalui latihan rutin mau pun pengalaman langsung. Dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar memiliki peran yang sangat krusial. Siswa dengan minat belajar yang tinggi umumnya lebih antusias dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung biasanya menunjukkan semangat, keaktifan, dan inisiatif yang lebih besar saat mengikuti pembelajaran (Setya Pratamawati et al., 2021). Di sisi lain, peserta didik yang kurang berminat belajar kerap menghadapi tantangan dalam mencapai hasil pembelajaran akibat minimnya minat terhadap materi pembelajaran yang diterima.

Ketertarikan belajar termasuk elemen penting yang menentukan kesuksesan pendidikan, terutama bagi siswa kelas 4 SD. Pada usia ini siswa berada dalam tahap perkembangan yang penting di mana mereka mulai mengembangkan sikap serta kebiasaan belajar yang nantinya akan memengaruhi perjalanan pendidikan mereka kedepan. Siswa dengan minat belajar yang kuat sering kali membuat siswa lebih partisipatif dalam kegiatan belajar. Mereka biasanya lebih sering berpartisipasi dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan

mengeksplorasi materi pelajaran. Keterlibatan seperti tidak hanya menjadikan suasana belajar lebih seru, namun juga memudahkan murid dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Minat belajar yang kuat juga memicu rasa ingin tahu siswa. Saat siswa tertarik pada suatu topik mereka cenderung ingin menggali lebih dalam, mencari informasi tambahan melakukan penelitian. Rasa ingin tahu ini sangat penting untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Murid yang berminat pada materi pelajaran lebih mungkin untuk mengingat informasi yang dipelajari. Ketika siswa terlibat secara emosional dan kognitif, mereka cenderung lebih mudah menyimpan dan mengingat informasi dalam jangka panjang. Ini sangat penting dalam pembelajaran di mana pemahaman yang mendalam diperlukan untuk membangun pengetahuan yang lebih kompleks di masa depan.

Ketertarikan belajar yang kuat mampu mendorong siswa untuk mengasah sikap positif terhadap pendidikan. Siswa yang menikmati proses belajar cenderung memiliki pandangan yang lebih baik tentang sekolah dan pendidikan secara umum. Sikap positif ini dapat berkontribusi pada motivasi intrinsik di mana siswa belajar semata-mata untuk meraih nilai, melainkan juga untuk kepuasan pribadi dan pengembangan diri (Raditha et al., 2023). Ada korelasi yang signifikan antara minat belajar dan prestasi akademik, dimana siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan unggul dalam ujian dan tugas sekolah. Mereka lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar serta berusaha mencapai target akademis mereka. Minat belajar juga dapat meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik. Saat siswa mengikuti

kegiatan belajar yang menarik, mereka biasanya lebih mau berkolaborasi dengan teman-temannya, serta saling bertukar gagasan dan belajar bersama membantu siswa mengasah keterampilan sosial yang krusial dalam rutinitas harian. Dari hasil observasi dan tanya jawab dengan guru yang dilakukan pada hari Senin, 17 Februari 2025 di SD 056020 Pematang Rambai terdapat beberapa informasi seperti yang tercantum dalam link ini https://drive.google.com/file/d/1Kv9mVPOP22Y1Mev_DE3EIQg9v_1QPIKNq_Yview?usp=drivesdk. Observasi yang peneliti lakukan, banyak sekali menemukan berbagai permasalahan salah satunya seperti kurang nya ketertarikan belajar peserta didik kelas IV di SD 056020 Pematang Rambai menjadi fokus penelitian ini. Peneliti mengamati bahwa banyak Guru masih mengandalkan cara pembelajaran lama yang kurang interaktif, seperti metode ceramah dan pengajaran satu arah. Selain itu, metode yang digunakan cenderung monoton, sehingga berpotensi menurunkan minat belajar siswa.

Penggunaan media yang menarik seperti video, gambar, atau alat peraga ini memungkinkan siswa untuk lebih cepat memahami dan menguasai materi pelajaran melalui metode yang lebih efisien. Sebaliknya, siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti tidak diberi kesempatan untuk berdiskusi atau berpartisipasi dalam kegiatan praktikum, cenderung akan merasa kurang memiliki koneksi dengan materi yang disampaikan, keterlibatan peserta didik yang mengikuti aktivitas belajar yang menarik, misalnya dengan melakukan simulasi peran (*role playing*) atau melakukan eksperimen dapat meningkatkan minat mereka, terutama dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penguasaan guru terhadap penerapan metode pembelajaran berkontribusi

secara penting terhadap tingkat ketertarikan siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas. Padahal, tuntutan keahlian yang menjadi syarat bagi guru sangatlah banyak.

Guru setidaknya harus memenuhi empat standar kompetensi sesuai dengan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007. Akan tetapi, pada praktiknya di lapangan masih ditemukan beberapa guru yang belum mengembangkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran terbaru.

Guru kurang mampu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga masih mengandalkan cara pembelajaran konvensional, sebagian besar guru masih berperan hanya sebagai penyampai materi, padahal media pembelajaran menjadi faktor penting dalam memperlancar dan memperkuat proses belajar-mengajar.

Metode *role playing* adalah pendekatan yang mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, dalam belajar secara nyata terutama di tingkat sekolah dasar seperti kelas 4 SD. Metode *role playing* menggerakkan siswa agar berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran. Dalam aktivitas ini, mereka tidak sekedar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dengan memerankan karakter atau situasi tertentu. Partisipasi aktif tersebut dapat mendorong peningkatan minat belajar karena siswa menjadi lebih terlibat dan mendapatkan dukungan dalam memahami materi materi secara lebih mendalam. Metode *role playing* memberikan ruang bagi siswa kesempatan untuk mengalami situasi nyata atau simulasi yang relevan dengan materi pelajaran. Misalnya dalam pembelajaran IPAS siswa dapat memerankan peran sebagai

ilmuwan, peneliti atau tokoh sejarah. Pengalaman ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan sejalan dengan kebutuhan siswa demi memungkinkan pembelajaran yang lebih intensif.

Dengan berpartisipasi dalam *role playing* siswa sering kali memiliki keinginan yang lebih besar untuk memahami materi secara menyeluruh. Ketika mereka berperan dalam situasi tertentu, rasa ingin tahu mereka akan meningkat dan mereka akan lebih termotivasi untuk mengeksplorasi informasi tambahan. Ini berkontribusi pada pengembangan minat belajar yang lebih dalam. *Role playing* melibatkan interaksi antar siswa yang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, siswa memperoleh pengalaman dalam berinteraksi, berkolaborasi, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Keterlibatan sosial ini dapat membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga meningkatkan minat belajar. Ketika siswa terlibat dalam *role playing* mereka tidak hanya mendengar informasi tetapi juga mengalaminya secara langsung. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman langsung dapat meningkatkan retensi informasi. Siswa yang berpartisipasi dalam *role playing* cenderung lebih mudah mengingat materi yang dipelajari yang pada akhirnya dapat mendorong peningkatan minat siswa untuk terus belajar lebih jauh (Maani, 2022). Metode *role playing* menciptakan kondisi pembelajaran yang santai dan menyenangkan, tanpa menimbulkan ketegangan. Saat siswa menikmati proses belajar, mereka cenderung mengembangkan sikap positif terhadap pendidikan. Sikap positif ini sangat penting untuk membangun minat belajar yang berkelanjutan. *Role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi dan

berkreasi. Mereka dapat mengekspresikan diri mereka melalui peran yang mereka mainkan yang dapat meningkatkan kreativitas mereka. Kreativitas ini tak sekedar membuat pembelajaran menarik, namun juga ampuh dalam membangkitkan motivasi belajar siswa supaya lebih terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran lainnya.

Melalui penerapan metode *role playing* siswa dapat merasakan kepuasan dan pencapaian saat berhasil memerankan peran mereka. Pengalaman positif ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar, di mana mereka belajar tidak semata-mata untuk memperoleh nilai, melainkan juga untuk kepuasan pribadi dan pengembangan diri. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa metode pembelajaran dengan metode *role playing* menjadi upaya yang efektif dalam meningkatkan gairah belajar peserta didik dalam belajar dunia pendidikan, berdasarkan pengertian dan kelebihan yang telah dijelaskan, Metode *role playing* dipertimbangkan oleh peneliti sebagai salah satu strategi untuk mendorong minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana metode *role playing* memengaruhi minat belajar siswa di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai pada mata pelajaran IPAS. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pentingnya penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, temuan ini juga diharapkan menjadi masukan berharga bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan berhasil guna. Pemilihan sekolah tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan

keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Oleh sebab itu, berdasarkan alasan tersebut, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah deskripsi terkait latar belakang berikut disajikan sejumlah masalah yang dapat dikemukakan

1. Masih rendahnya semangat aktivitas belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar 056020 Pematang Rambai.
2. Guru masih lebih sering memakai metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa merasa lelah dan bosan, sehingga menghambat minat belajar mereka.
3. Guru-guru di SD 056020 Pematang Rambai masih kurang saat menetapkan dan menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan tepat, seperti *role playing*, yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Sejalan dengan isu-isu yang telah berhasil dijelaskan, penulis memfokuskan pembatasan masalah pada pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah menjelaskan batasan masalah, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini meliputi:

1. Apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai?
2. Seberapa besar pengaruh metode Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode Role Playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai?

1.6 Manfaat Penelitian

Sebagaimana telah dijelaskan dalam bertujuan untuk memberikan manfaat yang meliputi:

1. Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu berperan sebagai kontribusi konstruktif bagi calon pendidik dalam mendukung pengembangan minat belajar siswa
- b. Selain hal tersebut, studi ini ditujukan guna memperluas wawasan dan menjadi sumber bahan pertimbangan bagi studi-studi lanjutan yang mengangkat isu serupa.

Praktis

- a. Studi ini bagi peneliti berfungsi sebagai platform untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan sekaligus memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU.
- b. Bagi SD 056020 Pematang Rambai, diharapkan mampu menawarkan solusi yang efektif dalam menangani rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran IPAS.
- c. Untuk peneliti berikutnya, kalimat ini dapat menjadi sumber data dan literatur pendukung untuk penelitian mengenai penyebab rendahnya minat belajar siswa di SD 056020 Pematang Rambai.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Minat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan sebuah keadaan psikologis yang mencerminkan tertarik, perhatian, dan keinginan siswa untuk aktif mengikuti tahapan pembelajaran. Minat belajar merujuk pada motivasi yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Ketertarikan ini bukan hanya berkaitan dengan ketertarikan pada materi pelajaran, tetapi juga meliputi sikap positif terhadap keseluruhan proses pembelajaran. Minat belajar muncul sebagai dorongan dan kemauan yang menyatu dalam diri seseorang sehingga membuatnya tekun dan antusias dalam melakukan suatu aktivitas. Jika kemauan dan keinginan ini berkurang, maka akan membuat seseorang khususnya siswa akan sulit untuk bersemangat dalam belajar. Sebab pikiran dan konsentrasinya hanya berfokus pada permainan dalam jaringan yang sering dimainkan (Taha et al., 2023)

Minat adalah elemen kunci yang berdampak pada kesuksesan dalam berbagai area, salah satunya pendidikan, karier, hobi, maupun kegiatan lainnya. Saat minat tumbuh dalam diri seseorang, hal ini akan memunculkan perhatian yang kuat untuk mengerjakan sesuatu dengan konsisten dalam jangka waktu yang panjang, meningkatkan konsentrasi, memudahkan proses mengingat, serta mengurangi rasa bosan terhadap apa yang dipelajari. Menurut Istiwasi'aturrohmi dalam (Fatimah et al., 2023) Minat belajar merupakan rasa tertarik atau kegemara

terhadap suatu pelajaran yang mampu memicu perubahan sikap atau perilaku pada siswa yang bersifat cukup stabil, sehingga mereka menjadi lebih fokus dan terus-menerus mengingat materi, disertai perasaan senang yang mendorong tercapainya kepuasan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sumanto dalam (Nurhayati & Sari Nasution, 2022) Minat belajar berperan penting dalam membantu siswa memahami dan meraih keberhasilan selama proses pembelajaran. Ketika minat muncul, siswa lebih tanggap dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar. karena mereka merasa tertarik pada bahan pelajaran tersebut. Sebaliknya, jika siswa kurang berminat atau tidak tertarik, mereka cenderung enggan dan malas belajar, sering kali membutuhkan bantuan orang lain, kurang mampu berpikir dan bertindak secara orisinal, tidak kreatif, kurang inisiatif, serta lebih sering absen atau membolos.

Menurut Laksono dalam (Setya Pratamawati et al., 2021) Minat belajar mencerminkan kecenderungan yang berlanjut untuk memperhatikan dan mengingat berbagai aktivitas. Aktivitas yang disukai seseorang biasanya akan terus mendapat perhatian secara berkelanjutan, disertai perasaan senang, ketertarikan, dan tekad, fokus, serta kesadaran pelajar terhadap kegiatan tersebut.

Menurut Lilawati dan Zusnani dalam (Dukalag & Sudirman, 2024) minat belajar adalah fokus yang intens dan mendalam dalam belajar, disertai dengan rasa senang terhadap kegiatan tersebut sehingga mengarahkan. seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri.

Menurut Andriani & Rasto dalam (Reski, 2021) Minat belajar adalah sikap taat dalam menjalani proses pembelajaran, termasuk dalam mengatur jadwal

belajar dan memiliki keinginan kuat untuk berusaha dengan sungguh-sungguh dalam belajar.

Dari kelima hasil menurut para ahli diatas, dapat diartikan sebagai keinginan atau minat belajar siswa pada sebuah mata pelajaran yang dapat mempengaruhi perilaku dan sikap mereka dalam proses pembelajaran. Minat ini berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa lebih memperhatikan, mengingat dan terlibat dalam materi yang diajarkan. Minat belajar dianggap sebagai faktor penting yang mendukung pemahaman dan keberhasilan peserta didik. Siswa dengan minat belajar yang kuat umumnya lebih cepat menguasai materi yang diajarkan sementara siswa yang kurang berminat cenderung kurang bersemangat dan enggan untuk belajar, yang dapat mengakibatkan ketidakmampuan dalam berpikir kritis dan kreatif.

Faktor internal dan eksternal keduanya memegang peranan penting dalam membentuk minat pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal yang muncul dari dalam diri siswa, seperti keingintahuan dan motivasi, sedangkan faktor eksternal berasal dari pengaruh suasana sekitar, termasuk peran guru dan keluarga. Minat belajar dapat berkembang melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Hutabarat & Ivanna, 2023) Pendekatan yang tepat dari guru dan dukungan dari orang tua dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa. Minat belajar memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, terlibat dan berhasil dalam mencapai tujuan akademis mereka. Minat belajar bersifat dinamis artinya dapat berubah seiring waktu dan dipengaruhi oleh berbagai pengalaman

dan konteks yang dialami siswa. Minat belajar bisa diklasifikasikan mencakup dua macam, yaitu:

1. Minat Intrinsik. Minat yang muncul dari dalam diri siswa di mana siswa belajar karena mereka menemukan kepuasan, tantangan, atau rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Siswa dengan minat intrinsik cenderung lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.
2. Minat Ekstrinsik. Minat yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan, pengakuan atau dorongan dari orang lain. Siswa dengan minat ekstrinsik mungkin belajar untuk mendapatkan nilai baik, pujian atau imbalan lainnya.

2.1.1.2 Pentingnya Minat Belajar

Siswa dengan minat belajar yang tinggi umumnya menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran dan lebih kerap mengambil bagian dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan melaksanakan eksplorasi terhadap materi yang diajarkan. Keterlibatan ini tidak semata-mata menambah daya tarik belajar, namun juga mendukung pemahaman konsep yang lebih baik bagi siswa. Minat belajar yang tinggi memacu rasa ingin tahu siswa. Saat siswa tertarik pada suatu topik mereka cenderung ingin menggali lebih dalam, mencari informasi tambahan dan melakukan penelitian. Rasa ingin tahu ini sangat penting untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Siswa yang tertarik pada materi pelajaran lebih mungkin untuk mengingat informasi yang dipelajari. Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka cenderung lebih mudah menyimpan dan mengingat informasi dalam jangka panjang. Aspek

ini memegang peranan penting dalam pembelajaran, di mana minat belajar merupakan faktor krusial harus dikembangkan dalam diri siswa agar dapat mendorong tercapainya kinerja belajar yang optimal serta hasil yang optimal. (Angreni, Siregar & Amelia, 2024).

Minat belajar yang kuat mampu mendorong siswa untuk mengembangkan sikap positif terhadap pendidikan. Siswa yang menikmati proses belajar cenderung memiliki pandangan yang lebih baik tentang sekolah dan pendidikan secara umum. Sikap positif ini dapat berkontribusi pada motivasi intrinsik, di lingkungan belajar yang mendorong siswa tidak hanya fokus pada pencapaian nilai, tapi juga pada kepuasan pribadi dan pengembangan diri (Dukalag & Sudirman, 2024) Ada hubungan yang kuat antara minat belajar dan prestasi akademik. Siswa dengan minat belajar tinggi biasanya mencapai hasil belajar yang lebih baik. dalam ujian dan tugas sekolah. Mereka biasanya lebih termotivasi dan berusaha keras untuk pencapaian akademis.

2.1.1.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

1. Lingkungan Belajar: Suasana yang kondusif, termasuk suasana kelas yang menyenangkan dan dukungan dari guru serta. interaksi sosial yang baik dengan teman sebaya berpotensi meningkatkan minat belajar siswa.
2. Metode Pengajaran. Metode pengajaran yang menarik dan interaktif, contohnya pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan pemanfaatan teknologi, dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Kesesuaian Materi. Materi pelajaran yang relevan dan sesuai dengan minat serta kebutuhan siswa dapat meningkatkan ketertarikan mereka untuk belajar.

4. Pengalaman Pribadi. Pengalaman pribadi siswa baik positif maupun negatif dapat mempengaruhi minat belajar mereka. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan dapat meningkatkan minat sedangkan pengalaman yang buruk dapat menurunkan minat belajar.

2.1.1.4 Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator minat belajar siswa merupakan kriteria atau ciri-ciri yang digunakan untuk menilai sejauh mana tingkat ketertarikan siswa dalam belajar, perhatian dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Indikator ini penting untuk membantu guru dan pendidik dalam mengevaluasi dan memahami motivasi serta sikap siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut (Imelda Rahmi, 2020) adapun beberapa ciri-ciri ketertarikan belajar siswa yaitu :

1. Rasa Gembira: Siswa yang mengalami rasa senang atau ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.
2. Minat siswa memiliki korelasi yang kuat dengan minat dan keinginan siswa untuk terlibat dalam suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Fokus Belajar Siswa: Perhatian merupakan konsentrasi atau keterlibatan mental dalam mengamati dan memahami sesuatu anpa memperhatikan hal-hal lain. Pada dasarnya, jika siswa memiliki ketertarikan terhadap sesuatu, maka perhatian mereka akan mengarah pada hal itu tanpa dipaksa.

4. **Partisipasi Aktif Siswa:** Keterlibatan adalah ketertarikan dan rasa senang seseorang terhadap sesuatu, sehingga mendorongnya untuk aktif mengikuti atau melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan hal tersebut.

Menurut pandangan Djamarah (2020), indikator minat belajar siswa meliputi:

1. Merasa senang atau tertarik.
2. Menyatakan preferensi atau kegemaran terhadap sesuatu.
3. Memiliki rasa ketertarikan yang kuat.
4. Kesadaran untuk belajar secara mandiri tanpa perlu diberi perintah.
5. Aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan menunjukkan perhatian penuh.

Menurut Mu'ah dalam (Hanafi, 2024) mengemukakan beberapa tanda atau ciri yang menunjukkan minat belajar siswa mencakup:

1. Simpati
2. Empati
3. Minat terhadap pengalaman belajar yang tidak diinginkan
4. Partisipasi
5. Perhatian terhadap kegiatan belajar.

2.1.2 Metode Pembelajaran *Role playing*

2.1.2.1 Pengertian Metode *Role playing*

Metode *role playing* adalah teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam peran tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Melalui metode ini, siswa memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario yang telah dirancang

sebelumnya ditentukan yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Susilowati et al., 2024). *Role playing* sering dimanfaatkan pada beragam situasi pembelajaran, seperti pendidikan formal, pelatihan dan pengembangan keterampilan sosial.

Menurut Abdurahman dan Mulyono dalam metode *role playing* ini melibatkan perilaku berpura-pura dan penghayatan terhadap Peran yang ditugaskan oleh guru dimaksudkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri mereka ketika tampil di hadapan kelas serta mengenalkan sejarah melalui peran tokoh-tokoh yang dimainkan.

Menurut Rahmawati Dan Puspasari dalam (Yosefa Triani Wea, 2025) Pendekatan pembelajaran Role Playing, dikenal juga sebagai bermain peran, adalah metode yang dalam pelaksanaannya dapat menghadirkan situasi kehidupan sehari-hari melalui pertunjukan yang sengaja dilakukan di dalam kelas atau saat pertemuan

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi dalam (Syifa Carmelia et al., 2023) bermain peran adalah sebuah aktivitas dramatik yang melibatkan sejumlah siswa di kelas yang melaksanakan tugas tertentu berdasarkan arahan guru. Simulasi ini bertujuan untuk mengingat atau merekonstruksi pengalaman masa lalu yang dapat membuka kemungkinan terjadinya peristiwa penting di masa depan yang berpengaruh pada kehidupan sekarang.

Menurut Mudlofir Dan Rusydiyah dalam (Devita, 2020) model pembelajaran *Role playing* adalah sebuah pendekatan yang membawa peran-peran dari kehidupan diwujudkan dalam bentuk pertunjukan di kelas yang selanjutnya

dijadikan bahan refleksi bagi semua siswa. Model ini lebih fokus pada isu yang disajikan dalam pertunjukan daripada pada keterampilan siswa dalam memerankan tokoh.

Menurut (Hartati, 2023) model pembelajara *role playing* merupakan cara untuk memahami materi pembelajaran dengan cara menstimulasi daya imajinasi serta keterlibatan emosi siswa mengembangkan imajinasi dan emosinya dengan berperan sebagai tokoh hidup maupun objek tak bernyawa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa diajak untuk merasakan pengalaman dan perilaku tokoh yang diperankan, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang tokoh tersebut. Akhirnya, hal ini akan berperan dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam.

Dari kelima pengertian yang dikemukakan oleh berbagai pendapat ahli yang telah disampaikan bahwa metode *Role Playing* dapat dikatakan sebagai suatu strategi pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, yang bukan hanya berperan dalam memperkuat pemahaman terhadap materi, melainkan juga berperan dalam mengembangkan empati, imajinasi dan kemampuan refleksi siswa. Metode ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.

Dengan metode tersebut, Peserta didik menjalankan peran sesuai dengan tokoh atau karakter yang mereka mainkan. Berbagai peran dan karakter tersebut dimainkan oleh beberapa peserta, sementara peserta lain bertugas sebagai pengamat (Karnia et al., 2023). "Model pembelajaran ini dapat dimanfaatkan

untuk melatih pemahaman terhadap materi baru, sekaligus memberikan peluang yang luas bagi peserta didik untuk memainkan peran tertentu, sehingga mereka dapat mengidentifikasi kemungkinan permasalahan yang mungkin muncul dalam situasi nyata. Model ini juga menuntut keterlibatan aktif dari guru untuk mengamati dengan teliti kelemahan-kelemahan dalam peran yang dimainkan oleh peserta didik.

2.1.2.2 Karakteristik Metode *Role playing*

Role playing mendorong interaksi antara siswa, baik dalam interaksi dengan teman sebaya maupun guru, bekerja sama dalam menjalankan peran yang diberikan yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Metode ini memberikan pengalaman praktis kepada siswa dimana mereka bisa memanfaatkan pengetahuan serta keterampilan yang dikuasai pada situasi yang sesuai dan bermakna. *Role playing* memungkinkan siswa untuk menggunakan kreativitas dan imajinasi mereka dalam memerankan karakter (Raditha et al., 2023) Ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta *problem solving*. Setelah melakukan *role playing*, siswa biasanya diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka. Refleksi ini membantu siswa agar mereka dapat mengerti materi yang telah dipelajari serta cara menerapkannya di kehidupan nyata.

2.1.2.3 Tahapan Dalam Metode *Role playing*

Tahapan dalam metode *Role Playing* merupakan serangkaian langkah yang diikuti untuk melaksanakan pembelajaran melalui permainan peran. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi dan

pengembangan keterampilan sosial. Dalam (Naldi et al., 2024) langkah-langkah saat mengimplementasikan model pembelajaran *role playing*.

1. Fase Awal atau Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.

2. Penentuan Pemain (Peserta)

Siswa dan guru bersama-sama mendiskusikan karakter setiap peran dan menetapkan siapa yang akan memerankannya. Dalam proses pemilihan, guru dapat menunjuk siswa yang dianggap tepat untuk peran tersebut (misalnya, jika ada siswa yang cenderung pasif atau memiliki kemampuan berbicara yang kurang) atau siswa dapat mengajukan diri untuk memainkannya.

3. Mengatur Tata Letak Ruang Kelas

Guru mengajak siswa berdiskusi tentang tempat dan cara pelaksanaan peran, serta kebutuhan-kebutuhan yang harus dipersiapkan.

4. Mempersiapkan Pengamat (Observer)

Guru menetapkan sejumlah siswa sebagai pengamat, dengan catatan bahwa mereka tetap memiliki kewajiban untuk terlibat aktif dalam aktivitas *role playing*.

5. Pelaksanaan Peran

Pelaksanaan role playing dilakukan dengan spontan. Di tahap awal, masih terdapat banyak siswa yang merasa bingung dalam menjalankan perannya, bahkan ada yang berbeda dari peran yang telah ditentukan. Dalam beberapa kasus, siswa juga memilih peran yang bukan miliknya. Apabila jalannya permainan keluar dari alur, guru dapat menghentikannya agar bisa langsung melanjutkan ke tahap berikutnya.

6. Pembahasan dan Penilaian

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, kemungkinan beberapa siswa ingin menukar peran atau bahkan mengubah sedikit alur cerita

7. Repetisi Bermain Peran

Pada permainan peran berikutnya, seharusnya berjalan lebih lancar karena siswa dapat menjalankan peran mereka dengan lebih sesuai terhadap skenario yang telah ditentukan.

8. Pembahasan dan Penilaian Ulang

Diskusi dan evaluasi kedua difokuskan pada aspek realitas. Saat melakukan permainan peran, seringkali beberapa peran melampaui batas kenyataan, misalnya seorang siswa yang berperan sebagai pembeli membeli barang dengan harga yang tidak masuk akal. Kejadian seperti ini bisa dijadikan bahan diskusi.

9. Saling Bertukar Pengalaman Dan Menyimpulkan Hasil.

Siswa didorong untuk saling berbagi pengalaman terkait tema role playing yang sudah dilakukan, kemudian melanjutkan dengan merumuskan

kesimpulan bersama. Contohnya, seorang siswa menceritakan pengalaman saat mendapat teguran keras dari ayahnya. Setelah itu, guru mengajak diskusi mengenai cara terbaik untuk menghadapi situasi tersebut. Jika berada di posisi ayah siswa itu, sikap seperti apa yang sebaiknya diambil? Melalui pendekatan ini, siswa dapat memperoleh pembelajaran tentang kehidupan.

2.1.2.4 Jenis Jenis Metode *Role playing*

1. *Role playing* Simulasi. *Role playing* simulasi merupakan suatu pendekatan di mana siswa berperan dalam situasi yang dirancang untuk meniru kondisi nyata. Dalam metode ini siswa dapat berperan sebagai individu atau kelompok dalam konteks yang relevan dengan materi pelajaran. Dalam pelajaran sejarah siswa dapat berperan sebagai tokoh-tokoh penting dalam suatu peristiwa sejarah seperti perdebatan antara pemimpin negara. Ini membantu siswa memahami perspektif yang berbeda dan konteks sejarah yang lebih dalam. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami situasi secara langsung, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi dan mengembangkan empati terhadap orang lain.
2. *Role playing* Terstruktur. *Role playing* terstruktur merupakan pendekatan yang dilakukan dengan peran dan skenario ditentukan dengan jelas oleh guru. Siswa diberikan instruksi yang spesifik tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana mereka harus berinteraksi. Dalam pelajaran bahasa, siswa dapat berperan sebagai pelanggan dan pelayan di restoran. Guru memberikan skrip atau panduan tentang dialog yang harus diikuti, tetapi siswa juga didorong untuk menambahkan elemen kreatif mereka sendiri. Metode ini memberikan

kerangka kerja yang jelas bagi siswa, sehingga mereka dapat fokus pada pengembangan keterampilan tertentu tanpa merasa bingung tentang apa yang harus dilakukan.

3. *Role playing* Bebas. *Role playing* terstruktur merupakan cara yang digunakan untuk peran dan skenario ditentukan dengan jelas oleh guru (Wulandari et al., 2021). Siswa diberikan instruksi yang spesifik tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana mereka harus berinteraksi. Dalam pelajaran bahasa, siswa dapat berperan sebagai pelanggan dan pelayan di restoran. Guru memberikan skrip atau panduan tentang dialog yang harus diikuti, tetapi siswa juga didorong untuk menambahkan elemen kreatif mereka sendiri. Metode ini memberikan kerangka kerja yang jelas bagi siswa, sehingga mereka dapat fokus pada pengembangan keterampilan tertentu tanpa merasa bingung tentang apa yang harus dilakukan.
4. *Role playing* Berbasis Masalah. *Role playing* terstruktur adalah metode di mana peran dan skenario ditentukan dengan jelas oleh guru. Siswa diberikan instruksi yang spesifik mengenai tindakan yang perlu diambil serta cara mereka berinteraksi dalam pelajaran bahasa, siswa dapat berperan sebagai pelanggan dan pelayan di restoran. Guru memberikan skrip atau panduan tentang dialog yang harus diikuti, tetapi siswa juga didorong untuk menambahkan elemen kreatif mereka sendiri (Syifa Carmelia et al., 2023) Metode ini memberikan kerangka kerja yang jelas bagi siswa, sehingga mereka dapat fokus pada pengembangan keterampilan tertentu tanpa merasa tidak tahu harus berbuat apa.

2.1.2.5 Keunggulan Metode Role playing

Adapun menurut (Hutabarat & Ivanna, 2023) keunggulan metode *role playing* adalah :

1. Mendorong Minat dan Semangat Belajar. Metode *role playing* mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran.
2. Peningkatan Kemampuan Sosial. Lewat interaksi dengan rekan sekelas, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama dan empati. Ini sangat penting dalam pembelajaran sosial dan emosional.
3. Peningkatan Pemahaman Konsep. Dengan mengalami situasi nyata siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik. *Role playing* membantu siswa untuk mengaitkan teori dengan praktik sehingga mereka dapat melihat relevansi materi pelajaran.
4. Fleksibilitas. Metode ini bisa digunakan di beragam mata pelajaran dan konteks baik dalam pembelajaran formal di kelas maupun dalam pelatihan keterampilan.

2.1.2.6 Kekurangan Metode Role playing

Walaupun metode *role playing* menawarkan banyak manfaat pada saat pelaksanaan pembelajaran, terdapat pula sejumlah kelemahan yang harus diperhatikan (Hutabarat & Ivanna, 2023). Berikut adalah beberapa kekurangan dari metode *role playing* yaitu sebagai berikut :

1. Keterbatasan durasi. Kegiatan *role playing* umumnya memerlukan waktu persiapan yang cukup panjang dalam pelaksanaan dan refleksi. Dalam konteks kelas yang memiliki waktu terbatas ini bisa menjadi tantangan. Siswa mungkin tidak mendapatkan cukup waktu untuk mendalami materi lain yang juga penting.
2. Keterampilan siswa yang berbeda. Setiap siswa berbeda dalam hal kemampuan pada berakting atau berinteraksi. Beberapa siswa mungkin merasa canggung atau tidak nyaman saat berperan, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Hal ini bisa menyebabkan ketidaksetaraan dalam pengalaman belajar di antara siswa.
3. Resiko Ketidaknyamanan. Beberapa siswa mungkin merasa tidak nyaman atau tertekan saat diminta untuk berperan dalam situasi tertentu terutama jika situasi tersebut melibatkan konflik atau emosi yang kuat. Ini bisa menyebabkan stres atau kecemasan, yang pada akhirnya mengganggu proses belajar.
4. Pengelolaan Kelas Yang Sulit. *Role playing* dapat menjadi sulit untuk dikelola, terutama dalam kelas yang besar. Mengawasi semua siswa saat mereka berperan dan memastikan bahwa semua orang terlibat dapat menjadi tantangan bagi guru. Tanpa pengelolaan yang baik beberapa siswa mungkin tidak berpartisipasi atau menjadi terlalu dominan.

2.1.2.7 Hubungan Metode Pembelajaran Dengan Minat Belajar

Metode *role playing* merupakan cara belajar yang mengajak siswa memerankan karakter tertentu dalam situasi yang dibuat menyerupai kenyataan. Teknik ini

tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, tetapi juga dapat secara signifikan mempengaruhi minat belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, dapat meningkat melalui metode *role playing*. Keunggulan utama metode ini terdapat pada efektivitasnya dalam memotivasi keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Ketika siswa berperan aktif dalam suatu peran yang mereka mainkan mereka menjadi lebih aktif dalam belajar. Keterlibatan ini dapat meningkatkan minat belajar mereka karena :

1. Partisipasi Aktif. Siswa tidak sekadar menjadi pendengar yang pasif, melainkan juga mengambil peran aktif dalam kegiatan belajar. Mereka terlibat dalam diskusi, interaksi dan kolaborasi dengan teman-teman mereka yang membuat pengalaman belajar lebih menarik.
2. Pengalaman Nyata. *Role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami situasi nyata atau simulasi yang relevan dengan materi pelajaran. Pengalaman langsung ini membuat pembelajaran Lebih kaya makna dan mampu memikat minat siswa.

Metode *role playing* dapat mendorong rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa berperan dalam situasi tertentu, mereka cenderung ingin menggali lebih dalam tentang topik yang sedang dipelajari. Proses belajar mengajar yang bermakna akan memberikan siswa pengalaman belajar yang berkesan sehingga mereka mampu menyusun konsep yang sedang dipelajari (Fauziah Telaumbanua & Amelia, 2024). Siswa yang terlibat dalam *role playing* sering kali memiliki pertanyaan tentang karakter yang mereka perankan atau situasi yang mereka hadapi. Rasa ingin tahu ini mendorong mereka untuk mencari informasi tambahan

dan melakukan eksplorasi lebih lanjut (Ulomo, 2021). Ketika siswa dapat mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata melalui *role playing* mereka lebih termotivasi dalam rangka belajar. Siswa berkeinginan menggali pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks yang mereka alami dalam peran yang mereka mainkan. Siswa yang terlibat dalam *role playing* cenderung lebih mudah mengingat informasi yang dipelajari. Ketika Peserta didik berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran lebih mungkin untuk menyimpan informasi dalam ingatan jangka panjang. Pengalaman langsung yang mereka alami selama *role playing* membantu mereka mengaitkan informasi dengan konteks yang relevan.

Setelah melakukan *role playing* siswa biasanya diajak untuk melakukan peninjauan atas pengalaman mereka. Refleksi ini berperan dalam mendorong siswa agar lebih mudah mengingat dan memahami materi *Role playing* memfasilitasi peserta didik dalam menjalin interaksi serta melakukan kolaborasi dengan rekan belajar. Interaksi sosial ini dapat membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan menarik. Dengan memerankan karakter yang berbeda siswa dapat mengembangkan empati dan pemahaman terhadap perspektif orang lain. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar tentang berbagai topik dan isu sosial. *Role playing* membentuk kondisi belajar yang menyenangkan tanpa rasa tegang (Putri & Adirakasiwi, 2021). Ketika Peserta didik merasakan suasana belajar yang menyenangkan dan mereka cenderung memiliki sikap positif terhadap pendidikan. Ketika siswa berhasil menjalankan peran mereka dan mendapatkan umpan balik positif mereka merasa lebih percaya diri. Kepercayaan

diri ini mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa sebab mereka merasa mampu untuk belajar dan berpartisipasi.

2.1.3 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian yang membandingkan posisi penelitian dengan cara mendeskripsikan persamaan serta membedakan penelitian yang sedang berlangsung dengan studi-studi sebelumnya. Setiap studi yang dilakukan seyogianya memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian sebelumnya sehingga dapat memperkuat landasan teoritis maupun empiris. Adapun penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini meliputi:

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nevi Susilowati (2024)	Implementasi metode <i>role playing</i> dalam meningkatkan minat belajar IPAS pada siswa kelas V	Persentase peningkatan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan minat belajar siswa, dari 55% pada siklus I berada pada angka 74% dengan kategori cukup baik, sedangkan pada siklus IV meningkat hingga kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode <i>role playing</i> sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Dukuhan Kerten.
2	Herawati (2024)	Dampak Penerapan Model <i>Role Playing</i> terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV pada Materi kegiatan ekonomi di sdn 3 gondang	Skor rata-rata posttest IPS siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model <i>role playing</i> mencapai 75,65, sedangkan kelas kontrol dengan model kooperatif tipe STAD memperoleh rata-rata 66,52. Berdasarkan hasil uji <i>Independent Sample t Test</i> menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003 yang

			lebih kecil daripada 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.
3	Rilfa Indah Rhadita (2023)	Pemanfaatan Metode <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli di Kelas IV SDN 1 Nglongsor.	Pada siklus I, Ketuntasan minat belajar siswa pada tahap awal tercatat sebesar 58,00%, dengan 15 dari 26 siswa memenuhi standar. Pada siklus II, angka tersebut meningkat menjadi 81,00%, atau 21 dari 26 siswa mencapai ketuntasan. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPAS materi Jual Beli di kelas IV SDN 1 Nglongsor secara nyata meningkatkan minat belajar siswa.
4	Lestari Widya Veronica Hasibuan (2022)	Dampak metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun	Pada tahap pembelajaran awal, siswa kelas V sebelum penerapan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> , diperoleh nilai rata-rata pada soal pre-test adalah 40,67. Namun, setelah metode tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran dan dilakukan pengujian kembali melalui post-test, diperoleh rata-rata nilai sebesar 79,5. Maka, disimpulkan bahwa penerapan metode <i>role playing</i> terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun.
5	Riyadhotun Na'imah (2023)	Penelitian ini mengkaji Dampak metode pembelajaran <i>role playing</i> (bermain peran) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong. Bukti peningkatan tersebut diperoleh dari hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis non-parametrik dengan tingkat signifikansi $0,001 < 0,05$.

			Selain itu, penerapan metode (<i>role playing</i>) ini terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 67,66 dan rata-rata nilai posttest sebesar 79,53. Dengan demikian, penerapan metode <i>role playing</i> berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Bojong.
--	--	--	--

2.1.4 Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori dan rumusan permasalahan penelitian, Atas dasar pemaparan tersebut, kerangka konseptual penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



Kerangka berpikir memberikan pemahaman yang lebih terstruktur mengenai keterkaitan antara permasalahan yang muncul, Penggunaan metode *role playing* dan dampaknya pada peningkatan minat belajar siswa Kerangka tersebut menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa menjadi masalah utama yang perlu diatasi. Metode *role playing* ini menyajikan sebagai solusi untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar. Proses pembelajaran interaktif menyatakan bahwa metode *role playing* mampu menghadirkan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Peningkatan minat belajar siswa mengindikasikan penggunaan metode *role playing* berpotensi mendorong partisipasi siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. menggambarkan hasil akhir yang diharapkan yaitu peningkatan prestasi belajar siswa sebagai dampak dari meningkatnya minat belajar.

2.1.5 Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada pengumpulan serta analisis data berbentuk angka guna menguji hipotesis, mengukur variabel, dan mengidentifikasi hubungan antar variabel antarvariabel. Menurut Sugiyono (2021), pendekatan ini menggunakan instrumen terstandar dan analisis statistik sehingga hasilnya bisa diterapkan pada populasi yang lebih besar, sebab data yang diperoleh bersifat numerik dan terukur, maka memungkinkan dilakukan analisis statistik yang objektif. Penelitian ini biasanya memanfaatkan skala Likert, kuesioner, atau survei sebagai alat untuk mengumpulkan data. Temuan penelitian kuantitatif dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih besar apabila sampel yang digunakan representatif. Ini berarti bahwa temuan dari sampel dapat diterapkan pada yang lebih besar. Penelitian kuantitatif biasanya dimulai dengan penyusunan hipotesis yang akan diuji. Peneliti kemudian mengumpulkan data untuk menguji hipotesis tersebut.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 056020 Pematang Rambai yang beralamat di Jalan Terusan Pantai Cermin, Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Kode Pos 20853. Sekolah ini dijadikan lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus kajian, yakni penerapan metode

role

playing Pada aktivitas belajar mata pelajaran IPAS yang diajarkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama emester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya mulai awal Desember sampai dengan agustus dengan jadwal yaitu:

Tabel 3. 1 Rancana Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Tahun 2024-2025								
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
2	Pengajuan Judul									
3	Acc Judul									
4	Bimbingan Proposal									
5	Acc Proposal									
6	Seminar Proposal									
7	Revisi Proposal									
8	Penelitian skripsi									
9	Bimbingan pasca penelitian									
10	Acc skripsi									
11	Sidang Meja Hijau									

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah kumpulan seluruh subjek atau objek yang menjadi fokus utama dalam suatu penelitian. Dalam studi ini, populasi meliputi seluruh siswa kelas IV di SD 056020 Pematang Rambai. Menurut Sugiyono (2020), populasi mencakup keseluruhan objek atau subjek yang memiliki ciri khusus dan menjadi fokus penelitian. Populasi meliputi semua individu atau unit yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian, populasi dapat berupa orang, objek, peristiwa atau fenomena yang ingin diteliti. Populasi yang ada di

kelas IV SD 056020 Pematang Rambai berjumlah 11 orang. Dimana terdapat hanya 1 kelas ber jumlah peserta didik terdiri atas 9 perempuan dan 2 laki-laki.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sejumlah anggota yang berasal dari populasi tertentu untuk menjadi objek penelitian. Metode pengambilan sampel dilakukan untuk mendapatkan data yang representatif tanpa harus melibatkan keseluruhan populasi. Menurut Sugiyono (2020), sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan wakil dalam penelitian. Pengambilan sampel dilakukan ketika peneliti tidak dapat atau tidak ingin mengumpulkan data dari seluruh populasi karena berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu, biaya atau sumber daya. Dengan menggunakan sampel yang representatif, peneliti dapat menarik kesimpulan yang hasilnya dapat diterapkan pada kelompok populasi yang lebih luas. Menurut Sugiyono(2020),pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan jenis total sampling keseluruhan yang berjumlah 15 siswa. Dalam sampling keseluruhan, setiap individu dalam populasi yang diteliti diikutsertakan. Teknik ini sangat berguna ketika populasi yang diteliti relatif kecil.

3.4 Variabel Dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Role Playing, sedangkan variabel terikatnya adalah Minat Belajar Siswa

3.4.1 Definisi Operasional

Definisi operasional menjadi standar yang didasarkan pada landasan teori dalam penelitian, yang menghubungkan antar variabel sehingga penelitian bisa disesuaikan dengan data yang dibutuhkan. Agar lebih mudah memahami variabel-variabel pada studi ini, definisi operasional dirumuskan dengan uraian sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Skala	Indikator
Metode <i>Role playing</i> (X)	Role playing merupakan metode pembelajaran di mana siswa dilibatkan dalam memainkan peran tertentu dalam situasi yang dibuat menyerupai kondisi nyata. Dalam pembelajaran IPAS, metode ini diterapkan dengan mengelompokkan siswa ke dalam beberapa grup dan memberikan skenario yang sesuai dengan materi pelajaran IPAS.	Likert	• Adanya keterlibatan siswa • Adanya minat dan motivasi • Adanya pemahaman materi • Adanya perkembangan keterampilan sosial • Adanya kreativitas
Minat Belajar Siswa (Y)	Minat belajar siswa adalah tingkat ketertarikan dan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS.	Likert	• Senang mengikuti pembelajaran. • Lebih menyukai metode atau materi. • Tertarik pada kegiatan belajar. • Belajar tanpa disuruh. • Aktif dan fokus dalam belajar.

3.4 Intrumen Penelitian

Alat pengumpulan data adalah tahap krusial dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Tanpa pemahaman

tentang teknik pengumpulan data, penelitian tidak akan menghasilkan data yang memenuhi standar yang diinginkan. Menurut Sugiyono (2021:156), instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana untuk mengukur fenomena, baik yang bersifat alami maupun sosial. Fenomena ini biasanya dikenal sebagai variabel penelitian. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data, umumnya dengan memberikan kuesioner yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang disampaikan kepada responden yang dijadikan sampel. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang dipakai berupa kuesioner dan dokumentasi.

3.5.1 Angket Penelitian

Menurut Sugiyono (2020), angket adalah metode data dikumpulkan dengan cara menyampaikan beberapa pertanyaan maupun pernyataan tertulis disampaikan kepada responden untuk memperoleh jawaban secara langsung. Pada penelitian ini, angket disebar secara offline dalam bentuk lembaran kertas kepada responden, karena populasi penelitian tersebar di beberapa lokasi. Isi angket berkaitan dengan minat belajar siswa serta penggunaan metode role playing. Proses analisis data dilaksanakan setelah semua data dari responden maupun sumber lain berhasil diperoleh.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2021:146), skala Likert dimanfaatkan untuk menilai sikap opini, dan pandangan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Melalui skala ini, variabel penelitian diuraikan menjadi beberapa indikator yang menjadi dasar pembuatan item instrumen, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan lima opsi jawaban, yaitu:

Tabel 3. 3 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berikut merupakan rancangan kisi-kisi lembar angket untuk menilai perkembangan siswa dalam minat belajar dengan menggunakan metode *role playing* yaitu :

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Lembar Angket Penelitian

No	Indikator	No Aspek Diamati
1	Rasa Suka/ Senang	1, 9, 10, 15, 19 dan 20
2	Pernyataan Lebih Menyukai	2 dan 3
3	Munculnya ketertarikan dalam mengikuti proses belajar	4, 8, 12 dan 14
4	Kesadaran diri untuk belajar secara mandiri tanpa paksaan	5, 13 dan 16
5	Keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan perhatian penuh	6, 7, 11, 17 dan 18

3.5 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan data kuantitatif dianalisis dengan mengolah dan menginterpretasikan hasilnya menggunakan perhitungan. numerik, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil tersebut.

3.6.1 Uji Validitas

1.6.1.1 Validitas Ahli

Validitas *expert judgment* (ahli) adalah ukuran sejauh mana untuk menunjukkan sejauh mana sebuah instrumen memiliki tingkat validitas, di mana

instrumen yang valid menunjukkan tingkat validitas tinggi dianggap lebih baik, sedangkan instrumen dengan validitas rendah dinilai kurang valid. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan melalui validitas konstruk (construct validity), yaitu dengan melibatkan pendapat para ahli. Validitas konstruk digunakan untuk memastikan bahwa aspek-aspek yang diukur didasarkan pada teori-teori tertentu. Sebelum dilakukan proses validasi, instrumen disusun terlebih dahulu. Setelah itu, instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan terkait isi dan kelayakannya. Peneliti juga meminta pendapat dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan dosen pembimbing skripsi bertanggung jawab untuk menilai kesesuaian antara materi instrumen dengan variabel yang akan diukur. Penilaian kelayakan instrumen mengacu pada kriteria tertentu. Adapun perhitungan hasil instrumen ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2014).

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

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

F = Jumlah Skor Kriteria

N= Skor Tertinggi

Untuk memandu pengambilan keputusan, digunakan kriteria yang tertera dalam tabel berikut:

Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan Instrument

Skor Dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
76 – 100%	Sangat Layak
51 – 75%	Layak
26 – 50%	Kurang Layak

0 – 25%	Tidak Layak

Uji validitas dilakukan melalui SPSS dengan tahapan berikut:

1. Siapkan tabel dataset yang akan diuji tersimpan dalam file seperti dokumen Word, Excel, dan lain-lain. Buka program SPSS, kemudian pilih menu 'Variable View' yang terletak di pojok kiri bawah layar. Pada kolom 'Name', isi dengan Item_1 dan lanjutkan ke item-item berikutnya secara berurutan. Terakhir, tambahkan variabel dengan nama Skor_total. Pada kolom 'Decimals', ubah semua nilai menjadi 0. Untuk kolom 'Measure', pilih opsi 'Scale' dan abaikan pengaturan lainnya.
2. Pilih tampilan data yang berada di pojok kiri bawah, kemudian input data skor dengan menyalin dan menempel dari tabel yang telah disiapkan.
3. Selanjutnya, buka menu Analyze, pilih submenu *Correlate*, kemudian pilih opsi *Bivariate*.
4. Setelah itu, akan muncul kotak dialog baru berjudul *Bivariate Correlations*. Masukkan semua variabel ke dalam kotak *Variables*. Pada bagian Correlation Coefficients, beri tanda centang pada opsi Pearson, dan pada bagian Test of Significance pilih Two-Tailed.
5. Centang Flag Significant Correlations lalu klik Ok.
 - a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid
 - b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid
 - c. Nilai r_{hitung} dapat dilihat pada kolom Corrected item total Correlation

3.6.2 Uji Hipotesis

3.6.2.1 Uji Independent Test

Uji hipotesis yang dipakai untuk membandingkan variabel X dan variabel Y adalah pengujian *Paired Sample T-Test* dilakukan melalui perangkat lunak SPSS versi 24 di Windows. Uji ini bertujuan untuk menentukan signifikansi perbedaan rata-rata antara nilai pre-test dan post-test sekaligus menilai dampaknya variabel independen dan dengan signifikansi sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka variabel bebas (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Y), sehingga hipotesis diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, maka tidak ada pengaruh signifikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), sehingga hipotesis ditolak.

Berikut adalah panduan langkah demi langkah untuk menjalankan uji-T menggunakan SPSS versi 24 pada platform Windows:

1. Aktifkan software SPSS dan masuk ke tampilan Variable View. Lengkapi properti variabel penelitian dengan mengisi kolom *values* dan *labels*, serta masukkan nama variabelnya.
2. Tetap di *Variable View*, kemudian masukkan nama variabel yang akan dianalisis adalah hasil Pre-test dan Post-test.

3. Masukkan data hasil pengukuran untuk kedua variabel tersebut, Pre-test dan Post-test.
4. Buka menu *Analyze*, pilih submenu *Compare Means*, selanjutnya lanjutkan dengan memilih *Paired Sample T-Test*.
5. Pada jendela dialog *Paired Sample T-Test* yang tampil, masukkan variabel Pre-test ke dalam kolom Variabel 1 dan variabel Post-test ke dalam kolom Variabel.

Nilai signifikansinya yaitu 5% (0,05)

- a. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 menyebabkan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.
- b. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) melebihi 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima. Ini berarti bahwa metode pembelajaran Role Playing tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi minat belajar siswa kelas IV SD 056020 Pematang Rambai pada mata pelajaran IPAS dengan penerapan metode Role Playing dan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode Role Playing terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 056020 Pematang Rambai dengan total populasi yang peneliti ambil yaitu sebanyak 15 siswa. Pendekatan ini menerapkan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang dimulai dengan pemberian pretest sebelum perlakuan diberikan, kemudian diikuti dengan pelaksanaan posttest setelah pemberian perlakuan.

4.2 Deskripsi Hasil Uji Coba Instrumen

Pengujian instrumen penelitian termasuk langkah awal dalam melakukan sebuah penelitian. Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan untuk menilai kualitas validitas dan reliabilitas alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen dalam studi ini diuji melalui tahapan perhitungan uji keabsahan, ketepatan. Instrumen yang dapat dipakai dalam penelitian merupakan instrumen yang sudah memenuhi kriteria hasil uji coba instrumen tersebut. Butiran instrumen tes yang di uji cobakan pada penelitian ini terdiri dari 20 items angket.

4.2.1 Uji Validitas Expert (Ahli)

Validitas ahli adalah proses penilaian lembar observasi yang dilakukan oleh ahli, kemudian lembar observasi akan diberikan guru kepada siswa. Uji validitas dilakukan untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran diberikan untuk menjadikan lembar observasi hasil penyusunan peneliti sebagai alat penelitian yang valid dan layak pakai. Dalam penelitian ini, peneliti menunjuk seorang dosen yaitu Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. sebagai pengui kevalidan dari instrument. Adapun hasil perhitungan kelayakan lembar observasi Adalah:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,90 \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Dari persentase kelayakan 20 pernyataan yang terdapat dalam instrumen angket berdasarkan hasil perhitungan. memperoleh skor sebesar 90%, sehingga lembar angket pada penelitian ini dinilai sangat layak tidak memerlukan revisi.

4.2.2 Uji Validitas SPSS

Mengacu pada hasil validitas angket diperoleh melalui analisis korelasi dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 20*, dari 20 butir instrument angket yang sudah diuji cobakan pada kelas V, hanya 15 butir item soal uji coba yang dapat dipakai. Suatu pernyataan dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel pada tingkat signifikansi 0,05. Namun, jika *r* hitung lebih kecil

dari r tabel, sehingga pernyataan itu dapat dinyatakan tidak valid dengan nilai signifikan 0,05. Instrumen tes diuji cobakan pada 15 siswa dengan demikian diperoleh r_{tabel} dengan besar 0,05. Adapun analisis validasi instrumen dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Uji Validitas Instrumen Soal

No	Item	Nilai Sig. tabel (0,05)	Nilai Sig.hitung	Status
1	Item 1	0,05	0.021	Valid
2	Item 2	0,05	0.000	Valid
3	Item 3	0,05	0.000	Valid
4	Item 4	0,05	0.001	Valid
5	Item 5	0,05	0.017	Valid
6	Item 6	0,05	0.002	Valid
7	Item 7	0,05	0.000	Valid
8	Item 8	0,05	0.021	Valid
9	Item 9	0,05	0.000	Valid
10	Item 10	0,05	0.694	Tidak Valid
11	Item 11	0,05	0.019	Valid
12	Item 12	0,05	0.017	Valid
13	Item 13	0,05	0.279	Tidak Valid
14	Item 14	0,05	0.000	Valid
15	Item 15	0,05	0.000	Valid
16	Item 16	0,05	0.000	Valid
17	Item 17	0,05	0.021	Valid
18	Item 18	0,05	0.000	Valid
19	Item 19	0,05	0.021	Valid
20	Item 20	0,05	0.000	Valid

(dikelola oleh peneliti, 2025)

4.3 Hasil Penelitian

Setelah melakukan pretest dan posttest yang diberikan peneliti, maka dapat

diperoleh nilai kemampuan berpikir siswa. Hasil kemampuan berpikir siswa diajarkan dengan metode *Role Playing* pada saat diberi perlakuan/eksperimen dan metode pembelajaran konvensional sebelum diberi perlakuan/eksperimen untuk melihat perubahan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing*, sekaligus untuk meneliti pengaruh metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai dan model pembelajaran konvensional di kelas.

4.3.1 Hasil Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode Role Playing

Tabel 4. 2 Hasil Pretest

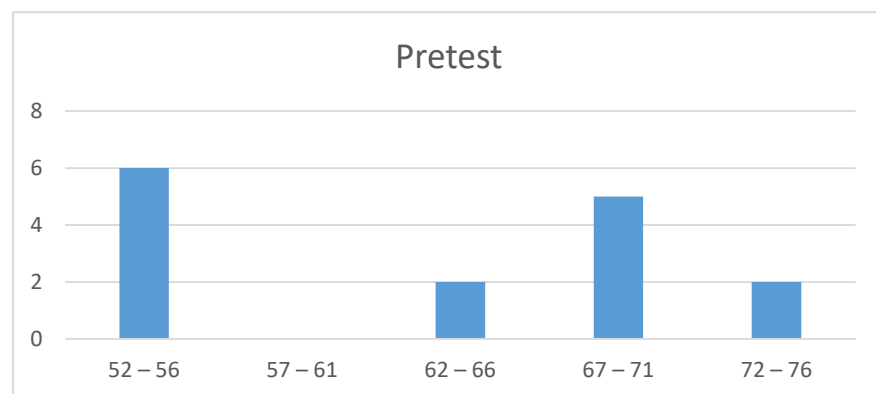
No	Kode Siswa	Nilai Siswa	Keterangan
1	Agustyo Falensyah	62	Belum Lulus
2	Aira Balqis	68	
3	Alfaiis Syahal Rauffa	52	
4	Annisa Pratiwi	75	Lulus
5	Arya Satya Geoverdi H.	68	Belum Lulus
6	Aura Amelia	68	
7	Diyana Ayu Mentari	75	Lulus
8	Dwi Andika	69	Belum Lulus
9	Fahri Akbar Sanjaya	68	
10	Marsha Keyrelsa	56	
11	M. Khusairi	54	
12	Nurul Sabrina	62	
13	Rafa Adam Mulia	54	
14	Tsakib Maulana P.	56	
15	Wan Faniza Alya	52	

(dikelola oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil belajar siswa diatas, maka dijelaskan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Disribusi Frekuensi Pretest

Pretest		
Interval Nilai	F	Persentase(%)
52 – 56	6	40%
57 – 61	0	0%
62 – 66	2	13,3%
67 – 71	5	33,4%
72 – 76	2	13,3%

**Gambar 4. 1 Disribusi Frekuensi Pretest**

Dari Tabel 4.6 dan Gambar 4.2 di atas, dapat diamati bahwa diatas menyatakan bahwa frekuensi pretest peserta didik di kelas IV sebelum penggunaan metode *Role Playing* memiliki nilai pretest dengan nilai 52 – 56 yang memiliki frekuensi 6 (40%), nilai 57 – 61 dengan frekuensi 0 (0%), nilai 62 – 66 yang memiliki frekuensi 2 (13,3%), nilai 67 – 71 dengan frekuensi 5 (33,4%) dan nilai 72 – 76 memiliki frekuensi 2 (3,3%). Berdasarkan data diatas, maka kecenderungan distribusi frekuensi pada pretest 52 – 56.

4.3.2 Hasil Minat Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Metode *Role Playing*

Tabel 4. 4 Hasil Belajar Posttest

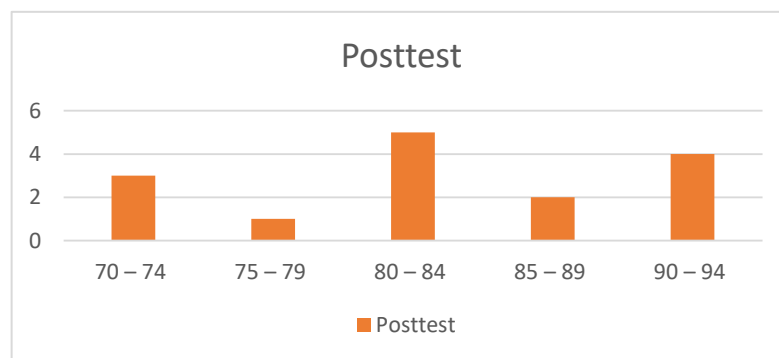
No	Kode Siswa	Nilai Siswa	Keterangan
1	Agustyo Falensyah	90	Lulus
2	Aira Balqis	81	
3	Alfaiis Syahal Rauffa	70	Belum Lulus
4	Annisa Pratiwi	86	Lulus
5	Arya Satya Geoverdi H	73	Belum Lulus
6	Aura Amelia	86	Lulus
7	Diyana Ayu Mentari	94	
8	Dwi Andika	81	
9	Fahri Akbar Sanjaya	70	Belum Lulus
10	Marsha Keyrelsa	83	Lulus
11	M. Khusairi	94	
12	Nurul Sabrina	84	
13	Rafa Adam Mulia	80	
14	Tsakib Maulana P.	79	
15	Wan Faniza Alya	91	

(dikelola oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil belajar siswa diatas, maka dijelaskan dalam tabel berikut menggambarkan distribusi frekuensi.

Tabel 4. 5 Disribusi Frekuensi Posttest

Posttest		
Interval Nilai	F	Persentase(%)
70 – 74	3	20%
75 – 79	1	6,7%
80 – 84	5	33,3%
85 – 89	2	13,3%
90 – 94	4	26,7%



Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Posttest

Melalui Tabel 4.6 dan Gambar 4.2 menunjukkan bahwa frekuensi data posttest peserta didik di kelas IV sesudah menggunakan metode *Role Playing* memiliki nilai posttest dengan nilai 70 – 74 yang memiliki frekuensi 3 (20%), nilai 75 – 79 dengan frekuensi 1 (6,7%), nilai 80 – 84 yang memiliki frekuensi 5 (33,3%), nilai 85 – 89 dengan frekuensi 2 (13,3%) dan nilai 90 – 94 memiliki frekuensi 4 (26,7%). Berdasarkan data diatas, maka kecenderungan distribusi frekuensi pada posttest 80 – 84.

4.3.3 Analisis Statistik Deskriptif

Untuk memaparkan data penelitian, digunakan statistik deskriptif. Berdasarkan pengolahan data menggunakan SPSS, khususnya pada hasil pretest dan posttest, Didapatkan nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata (mean), serta standar deviasi untuk setiap variabel, yang disajikan pada Tabel 4.3 berikut ini:

Dari tabel 4.3, dapat dilihat jumlah sampel, rata-rata nilai, nilai maksimum, nilai minimum, serta standar deviasi untuk masing-masing variabel.

Tabel 4. 7 Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	15	52	75	62.60	8.131
Posttest	15	70	94	82.80	7.766
Valid N (listwise)	15				

(dikelola oleh peneliti, 2025)

4.3.4 Pengaruh Role playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran IPAS

Untuk menguji pengaruh metode Role Playing terhadap minat belajar siswa kelas IV SD 056020 Pematang Rambai pada mata pelajaran IPAS, uji hipotesis dilaksanakan terlebih dahulu.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan memakai metode uji-t dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam studi ini, hasil output ditampilkan pada bagian berikut. Landasan Keputusan dalam uji-t diambil berdasarkan ketentuan berikut.

- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dalam Pengujian t dilakukan melalui Independent Sample t-test menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 20.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.60	15	8.131	2.099
	Posttest	82.80	15	7.766	2.005

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	- 20.200	10.936	2.824	-26.256	- 14.144	- 7.154	14	.000

(dikelola oleh peneliti, 2025)

Dari data output tabel tersebut, hasil uji-t mengindikasikan pengaruh yang signifikan pada nilai siswa kelas IV pasca penggunaan metode *Role playing* dengan hasil ($M = 62.60$, $SD = 8.131$) dan nilai siswa sebelum menggunakan model *scramble* dengan ($M = 82.80$, $SD = 7.766$), Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05, mengakibatkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa kelas IV SD 056020 Pematang Rambai pada mata pelajaran IPAS yang menggunakan metode Role Playing, dimana hasilnya lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

4.4 Pembahasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa kelas IV SD 056020 Pematang Rambai, peneliti ingin mengidentifikasi pengaruh metode Role Playing dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Hasil penelitian ini mengungkapkan metode *role playing* memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sejalan dengan teori pembelajaran aktif dan teori motivasi belajar yang dibahas pada Bab II. Menurut Sudjana (2010), metode role playing, siswa

termotivasi untuk terlibat langsung dalam proses kegiatan belajar melalui simulasi situasi nyata, sehingga dapat meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa. Pernyataan ini mendukung teori minat belajar menurut Slameto (2015), yang menjelaskan bahwa minat dapat tumbuh apabila siswa terlibat secara aktif, merasa senang, dan melihat relevansi materi dengan kehidupan nyata.

Keterkaitan temuan ini juga terlihat dari hasil penelitian terdahulu. Nevi Susilowati (2024) membuktikan adanya peningkatan minat belajar IPAS dari 55% menjadi 74% melalui metode *role playing*. Rilfa Indah Rhadita (2023) menemukan peningkatan ketuntasan minat belajar dari 58,00% menjadi 81,00% setelah penerapan metode yang sama. Herawati (2024) memperluas temuan ini dengan hasil belajar IPS menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD, nilai signifikansi 0,003, yang lebih kecil dari nilai standar 0,05.

Dengan begitu, penelitian ini memperkuat teori dan bukti empiris metode *role playing* terbukti efektif dalam rangka meningkatkan motivasi pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa serta membangun lingkungan belajar yang kondusif, yang menyenangkan, serta mengaitkan materi dengan pengalaman yang relevan bagi siswa. Integrasi teori dan temuan empiris ini menegaskan bahwa *role playing* layak dijadikan strategi pembelajaran guna mendorong minat serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPAS di SD.

Adapun fokus studi ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, dengan instrumen tes yang digunakan untuk

mengevaluasi kemampuan berpikir kritis siswa yang dinilai berdasarkan angket. Sebelum metode diterapkan, instrumen tersebut diuji terlebih dahulu melalui analisis butir soal dilakukan dengan menggunakan beberapa uji statistik, termasuk uji validitas oleh ahli dan uji reliabilitas. Butir soal yang memenuhi kriteria ini kemudian digunakan sebagai instrumen penelitian. Setelah penerapan Metode *Role Playing* menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa rata-rata nilai belajar siswa yang menggunakan metode ini mencapai 82,80, sedangkan rata-rata nilai pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional hanya sebesar 62,60. Data ini membuktikan bahwa kelas yang menerapkan metode *Role Playing* menghasilkan capaian yang lebih baik daripada metode konvensional.

Pelaksanaan metode *Role playing* perlu dipersiapkan secara matang dan sebaiknya yang familiar dalam kehidupan sehari-hari siswa, seperti kegiatan sekolah, bermain, dan aktivitas lainnya, menjadi dasar dalam pemilihan metode pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat siswa. Dalam pelaksanaannya, guru juga perlu mengatur waktu dengan baik. Setiap model, metode, dan strategi pembelajaran tentu memiliki keunggulan masing-masing, termasuk metode *role playing*. Karena kelebihan dan kekurangannya, guru dituntut untuk menguasai model pembelajaran *Scramble* sebelum menerapkannya. Guru yang memahami metode *role playing* dengan baik dapat mengatasi kelemahan dalam model pembelajaran ini. Oleh sebab itu, penguasaan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran lainnya juga sangat dibutuhkan, bukan hanya metode *Role playing*.

Berdasarkan data uji-t yang tercantum dalam tabel menunjukkan pengaruh yang signifikan pada nilai siswa kelas IV setelah menggunakan metode Role playing dengan hasil ($M = 62.60$, $SD = 8.131$) dan nilai siswa sebelum menggunakan model scramble dengan ($M = 82.80$, $SD = 7.766$), Nilai signifikansi (2-tailed) nilai 0,000 yang berada di bawah ambang batas 0,05 mengakibatkan ditolaknya hipotesis nol (H_0) dan diterimanya hipotesis alternatif (H_a), dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai yang menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada analisis data dan pembahasan terkait pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai, diperoleh kesimpulan hal-hal berikut:

1. Metode *Role Playing* memiliki hubungan yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD 056020 Pematang Rambai. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t berpasangan yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima. Penggunaan metode bermain peran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta bermakna. lebih menarik, dan menumbuhkan rasa antusias terhadap materi yang diajarkan.
2. Minat belajar siswa menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan menumbuhkan antusiasme terhadap materi yang diajarkan.

5.2 Saran

Merujuk pada penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Guru

Seorang guru sebaiknya menetapkan metode pembelajaran secara cermat, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar 056020 Pematang Rambai. Dengan demikian, disarankan agar guru menggunakan metode *role playing* secara terencana, misalnya melalui simulasi peran yang relevan dengan materi pelajaran. Selain meningkatkan minat belajar, metode ini juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, komunikatif, dan penuh makna.

2. Bagi Siswa

Pada era digital saat ini, guru dituntut untuk mengoptimalkan penggunaan pendekatan *role playing* sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran guna memperluas pengetahuan siswa. Pelaksanaan metode ini dapat dikembangkan melalui pemanfaatan aneka sumber belajar digital, seperti video interaktif dan aplikasi edukatif, interaktif, sehingga mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan relevan. Dengan demikian, siswa memiliki motivasi yang lebih tinggi serta wawasan yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Kajian tentang penggunaan strategi bermain peran dalam proses pembelajaran. IPAS kelas IV SD 056020 Pematang Rambai lebih difokuskan penilaian pada aspek kognitif dilakukan guna menilai tingkat keberhasilan belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian, penerapan metode ini terbukti memperkuat pemahaman kognitif siswa, metode ini juga berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar mereka. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa role playing dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan mutu proses serta hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreni, Siregar, Y., & Amelia, C. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Di Kelas V Sdn 060912 Medan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 565–572.
- Devita, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran konvensional dan. *Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Ips Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi SKRIPSI*, 18(1), 29–39.
- Djamarah, S. B. (2020). *psikologi belajar* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Dukalag, M., & Sudirman. (2024). Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>
- Fatimah, W., Bte, Abustang, P., & Supadri.R. (2023). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9818–9822. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2895>
- Fauziah Telaumbanua, N., & Amelia, C. (2024). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7706–7709. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4663>
- Hanafi, M. (2024). *Kecenderungan penelitian tentang upaya peningkatan minat belajar biologi melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa* . Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi. 8–22.
- Hartati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *RAUDHAH JOURNAL*, 11(2), 773–781.
- Hutabarat, L. A. ., & Ivanna, J. (2023). Penerepan Metode Bermain Peran (Role Play) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV DI SDN 173249 Sibulan- Bulan. *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 1, 34–37. <https://doi.org/10.51178/jerh.v1i2.1372>
- Karnia, N., Dwi Lestari, J. R., Agung, L., Aprida Riani, M., & Galih Muhammad, P. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

- Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9, 266–270.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
- Nurhayati, & Sari Nasution, J. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubah pada Materi SLPTV dengan Metode Pembelajaran Daring. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2934–2940. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.987>
- Raditha, R., Utami, S., & Umayah, S. (2023). Penerapan Metode Role playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Nglongsor Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Jual Beli. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Setya Pratamawati, M. H., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Sri, H. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472–3481. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Susilowati, N., Wildan arrosyid, m A., Chrysti Suryandar, K., & Santi Rosana, A. (2024). *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 7 (3) (2024) 1303-1309 Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V*. 7(3), 1303–1309. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Syahputri, S., Saleh Nasution, I., & Syamsuyurnita. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Journal Of Social Science Research*, 3(5), 9088–9096.
- Syifa Carmelia, U. A., Putri Pertiwi, A., Nur Arsyah, R., Audina, M., Chaerunnisa, H., & Marini, A. (2023). Penerapan Metode PBL dengan Bantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di SD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(5), 1149–1160.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif . *Jurnal Metodologi*, 1-31.

- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan*, 1-22.
- Taha, F., Pulukadang, W. T., Pomalingo, S., & Amin, B. (2023). Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Di Sdn 19 Limboto Kabupaten Gorontalo. *Student Journal of Elementary Education*, 2(2), 137–150.
- Ulomo, C. (2021). Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V SD I Kuwukan Menggunakan Metode Role Playing. *Elementary School*, 8(1), 161 – 167.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar Pretest

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Capaian Umum Fase A :
Pada akhir fase A peserta didik memahami konsep dasar tentang ekosistem, termasuk pengertian komponen biotik dan abiotik, serta menjelaskan peran masing-masing komponen dalam ekosistem dan interaksi di antara mereka.
Capaian Pembelajaran (Cp) :
Peserta didik dapat menjelaskan dengan jelas pengertian ekosistem serta membedakan antara komponen biotik, yaitu makhluk hidup, dan abiotik, yaitu unsur tak hidup, dalam ekosistem.
Tujuan Pembelajaran (Tp) :
Secara Kognitif
1. Siswa dapat menjelaskan pengertian ekosistem serta perbedaan komponen biotik dan abiotik. 2. Siswa dapat mengidentifikasi contoh-contoh makhluk hidup (biotik) dan benda tak hidup (abiotik) di lingkungan sekitar. 3. Siswa dapat menjelaskan hubungan saling ketergantungan antara komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem sederhana (mis. kebun sekolah).
Secara Afektif
1. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu, kepedulian, dan rasa syukur atas keragaman makhluk hidup serta pentingnya faktor abiotik. 2. Siswa mengembangkan sikap tanggung jawab untuk menjaga keseimbangan ekosistem di lingkungan rumah dan sekolah.
Secara Psikomotor
1. Siswa mampu melakukan pengamatan langsung di lapangan (school garden/nature walk) untuk mencatat dan mengelompokkan komponen biotik dan abiotik. 2. Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan misalnya melalui poster, laporan sederhana, atau model diorama ekosistem.

Elemen Materi :
Komponen ekosistem yaitu pengantar ekosistem, komponen biotik, komponen abiotik, hubungan biotik dan abiotik, keseimbangan dan perubahan ekosistem.
Elemen Pembelajaran :
Pengetahuan
1. Definisi dasar (Ekosistem, biotik, abiotik.) 2. Klasifikasi biotik (Produsen, konsumen, dekomposer.) 3. Faktor abiotik utama (Cahaya, air, udara, tanah, suhu.) 4. Hubungan biotik-abiotik (Ketergantungan dan pengaruh timbal balik.) 5. Keseimbangan ekosistem & contoh gangguan (alami / buatan manusia). 6. Contoh ekosistem sederhana di sekitar sekolah-rumah.
Keterampilan
1. Mengamati lingkungan untuk mencatat biotik & abiotik. 2. Mengelompokkan & membuat tabel hasil pengamatan. 3. Membuat representasi visual (poster, diorama, peta konsep). 4. Menyusun rantai makanan dari temuan lapangan. 5. Menebak efek perubahan faktor abiotik. 6. Mempresentasikan temuan secara lisan/tertulis.
Sikap
1. Rasa ingin tahu terhadap alam sekitar. 2. Peduli & bertanggung jawab menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. 3. Bersyukur atas keberagaman ciptaan Tuhan. 4. Kerja sama saat melakukan observasi atau proyek kelompok.
Profil Pancasila
1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berahlak mulia 2. Berkebinaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis dan Kreatif

Kepala Sekolah



Yusra, S.Pd.

Medan, Mei 2025

Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kasiran", is written over a faint, illegible stamp.

Kasiran, S.Pd.

Mahasiswa

Nadia Humaira Sinaga

Nim : 2102090159

Lampiran 2: Modul Ajar 2

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (KURIKULUM MERDEKA)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nadia Humaira Sinaga
Instansi	: SD 056020 Pematang Rambai
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial
Fase / Kelas	: A/IV
BAB 1	: Lingkungan Dan Ekosistem
Topik	: Komponen Ekosistem (Biotik Dan Abiotik)
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Siswa dapat menjelaskan apa itu lingkungan dan komponen-komponennya. 2. Siswa dapat menyampaikan pendapat dan ide secara lisan dengan jelas. 3. Siswa dapat bekerja dalam kelompok dan berkontribusi dalam diskusi kelompok. 4. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran IPAS dan kegiatan pembelajaran yang interaktif.	
C. SARANA DAN PRASARANA	
1. Buku Pelajaran IPAS 2. Alat Tulis 3. Proyektor / PPT 4. Perpustakaan 5. Kebun Sekolah	

D. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik regular dan siswa yang bisa menjelaskan berbagai jenis tanaman
E. JUMLAH PESERTA DIDIK
Berjumlah 11 siswa. Terdiri dari Laki-Laki : 2 Perempuan : 9
F. MODEL PEMBELAJARAN
Cooperative Learning
G. METODE PEMBELAJARAN
Menggunakan <i>Role playing</i> . Siswa akan berperan sebagai berbagai elemen dalam ekosistem, seperti produsen, konsumen, dan pengurai, serta sebagai manusia yang berinteraksi dengan lingkungan.
H. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa yang pertama kali membuat Rani kagum saat masuk ke kebun sekolah? 2. Mengapa Rani menyebut sinar matahari, tanah, air embun dan angin sebagai “tokoh” penting? 3. Menurutmu apa yang akan terjadi pada kupu-kupu jika tanaman cabai di kebun layu? 4. Cacing tanah muncul sebentar dalam cerita. Peran apa yang sebenarnya ia lakukan bagi ekosistem? 5. Kutipan terakhir Rani berbunyi, “jika satu tokoh hilang, bab berikutnya jadi pincang.” Tokoh mana yang paling rentan hilang di kebun sekolahmu? Jelaskan alasannya. 6. Setelah membaca kisah Rani, tindakan sederhana apa yang bisa langsung kamu lakukan hari ini untuk membantu keseimbangan ekosistem di sekitar sekolah?
I. MATERI PEMBELAJARAN
Komponen Ekosistem Di suatu pagi cerah, Rani melangkah pelan-pelan ke kebun sekolah yang masih berembun. Matahari baru saja muncul di balik atap ruang kelas menebarkan sinar keemasan yang hangat. Di antara barisan tanaman cabai, Rani melihat kupu-kupu kuning menari-nari hinggap sebentar di kelopak bunga, lalu terbang lagi.

“Kupu-kupu itu termasuk komponen apa, ya?” bisiknya. Ia teringat pelajaran kemarin: segala makhluk hidup disebut biotik. Jadi kupu-kupu, tanaman cabai, bahkan mikroba di tanah semuanya biotik. Ia jongkok, meraba gumpalan tanah lembap. “Tanah ini dingin,” katanya sambil tersenyum. Belum jauh melangkah, angin sepoi-sepoi meniup rambutnya, membuat dedaunan berdesir pelan. Sinar matahari, tanah, air embun dan angina semuanya benda tak hidup yang disebut abiotik. Rani lalu menelusuri hubungan keduanya. “Tanaman cabai butuh sinar untuk fotosintesis,” gumamnya. “Kupu-kupu butuh nektar bunga. Kalau hujan berhenti lama, tanah kering, bunga layu, kupu-kupu pun pergi.” Ia membayangkan sebuah rantai halus: cahaya → tanaman → kupu-kupu → burung kecil yang berkicau di dahan jambu. Tiba-tiba seekor cacing merayap keluar dari tanah, seakan menyapa. Rani ingat, cacing membantu melonggarkan tanah, memberi ruang akar bernapas. “Tanah subur, tumbuhan sehat, hewan pun betah,” pikirnya. Semua saling bergantung, saling melengkapi seperti alur cerita yang tak berkesudahan. Sebelum kembali ke kelas, Rani mencatat dalam buku catatannya: “Ekosistem adalah panggung tempat biotik dan abiotik saling berperan. Tanpa cahaya, tanaman tak hidup. Tanpa tanaman, hewan kelaparan. Tanpa hewan perombak, tanah kehilangan nutrisi. Aku dan seluruh alam adalah satu cerita besar—jika satu tokoh hilang, bab berikutnya jadi pincang.”

Dengan hati penuh syukur, Rani menutup bukunya. Ia berjanji akan merawat kebun sekolah, karena kini ia mengerti: menjaga setiap komponen berarti menjaga keseluruhan kisah kehidupan.

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembuka (10 Menit)

1. Menyapa siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Diskusi singkat tentang apa itu ekosistem dan mengapa penting untuk dijaga.

Kegiatan Inti (40 Menit)

Penyampaian Materi (15 menit)

1. Menggunakan media visual (slide atau video) untuk menjelaskan komponen ekosistem.

2. Menyampaikan contoh nyata dari ekosistem di sekitar siswa.

Role Playing (25 menit)

1. Siswa dibagi menjadi kelompok dan diberikan skenario yang berkaitan dengan ekosistem.
2. Setiap kelompok memerankan peran yang berbeda (misalnya, kelompok produsen, konsumen, pengurai, dan manusia).
3. Setiap kelompok mendiskusikan peran mereka dan bagaimana mereka berinteraksi dalam ekosistem.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

1. Diskusi kelas tentang pengalaman role playing dan apa yang telah dipelajari
2. Mengajak siswa untuk berbagi pendapat tentang pentingnya menjaga ekosistem
3. Memberikan tugas rumah untuk mengamati lingkungan sekitar dan mencatat interaksi yang terjadi

Kepala Sekolah



Yusra, S.Pd.

Medan, Mei 2025

Guru Kelas



Kasiran, S.Pd.

Mahasiswa

Nadia Humaira Sinaga

Nim : 2102090159

ASESMEN

No	Jenis	Bentuk	Keterangan
1	Asesmen Formatif (selama pembelajaran)	1. Penilaian sikap : Kuisisioner 2. Penilaian performa : Presentasi	1. Penilaian sikap : Profil Pelajar Pancasila (Kuisisioner) 2. Performa : Kuisisioner dan Jurnal
2	Asesmen Sumatif (akhir pembelajaran)	Tes Tertulis	Essay

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk peserta didik yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran atau memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih tinggi dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

2. Remedial

Kegiatan pembelajaran untuk peserta didik yang memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih rendah dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

2. Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang paling menarik dari kegiatan memahami siklus ekosistem?	
2	Mengapa penting untuk mempelajari ekosistem ini?	

1. Penilaian Sikap

Lembar Kuisisioner Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial

Pedoman Kriteria Penskoran

No	Aspek Yang Diamati	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Rendah (1)
1	Rasa Suka/Senang	Siswa menunjukkan ekspresi positif yang sangat jelas, seperti senyuman lebar, tawa, dan sikap antusias. Siswa aktif berinteraksi dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi.	Siswa menunjukkan ekspresi positif yang baik, seperti senyuman dan tawa. Terlihat antusias saat materi diajarkan, meskipun tidak selalu aktif berpartisipasi.	Siswa menunjukkan sedikit ekspresi positif, seperti senyuman yang jarang. Terkadang tampak tertarik, tetapi lebih banyak menunjukkan ketidakpedulian.	Siswa tidak menunjukkan ekspresi positif sama sekali. Wajah siswa tampak datar atau tidak tertarik. Tidak ada reaksi positif saat materi diajarkan.
2	Pernyataan Lebih Menyukai	Siswa secara jelas menyatakan bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran tentang ekosistem. Mereka aktif berbagi pendapat dan menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi.	Siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran tentang ekosistem dibandingkan dengan materi lain. Terdapat beberapa komentar positif mengenai topik yang diajarkan.	Siswa sesekali menyatakan bahwa mereka lebih menyukai materi lain, tetapi menunjukkan sedikit ketertarikan terhadap pembelajaran ekosistem.	Siswa tidak menyatakan preferensi atau lebih menyukai materi lain. Tidak ada komentar positif tentang pembelajaran ekosistem.

3	Adanya Rasa Ketertarikan	Siswa menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi dengan aktif mengajukan banyak pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan menunjukkan keinginan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang topik ekosistem.	Siswa menunjukkan ketertarikan yang baik dengan mengajukan beberapa pertanyaan relevan dan berpartisipasi dalam diskusi. Mereka tampak ingin tahu tentang materi yang diajarkan.	Siswa menunjukkan sedikit ketertarikan, tetapi hanya mengajukan satu atau dua pertanyaan yang tidak mendalam. Terkadang tampak bingung atau tidak fokus.	Siswa tidak menunjukkan ketertarikan sama sekali terhadap materi. Tidak ada pertanyaan atau komentar yang diajukan selama pembelajaran.
4	Adanya Kesadaran Belajar Tanpa Disuruh	Siswa secara konsisten menunjukkan inisiatif untuk belajar tanpa disuruh. Mereka selalu mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dan aktif mengingatkan teman-teman untuk berpartisipasi.	Siswa menunjukkan inisiatif yang baik dengan mempersiapkan diri sebelum pembelajaran, seperti membawa buku atau alat tulis. Mereka kadang-kadang mengingatkan teman untuk belajar.	Siswa sesekali menunjukkan inisiatif, tetapi masih sangat bergantung pada instruksi guru. Terkadang membawa alat tulis atau buku, tetapi tidak konsisten.	Siswa tidak menunjukkan inisiatif untuk belajar. Selalu menunggu instruksi dari guru dan tidak melakukan persiapan sebelum pembelajaran.
5	Berpartisipasi Dalam Aktivitas Belajar Dan Memberikan Perhatian	Siswa secara aktif berpartisipasi dalam semua aktivitas belajar, mengajukan pertanyaan, menjawab dengan antusias, dan memberikan perhatian penuh kepada	Siswa berpartisipasi dengan baik dalam aktivitas belajar, seperti menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman. Mereka menunjukkan perhatian yang baik selama pembelajaran.	Siswa sesekali berpartisipasi, tetapi partisipasinya sangat minim. Mereka hanya menjawab pertanyaan jika diminta dan tidak menunjukkan perhatian yang konsisten.	Siswa tidak berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan tidak memberikan perhatian. Siswa tampak tidak terlibat dan lebih banyak berbicara dengan

		guru dan teman-teman.			teman atau bermain.
--	--	-----------------------	--	--	---------------------

Minat Belajar Teks Petunjuk

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kata penilaian

No	Nama	Rasa Suka/Senang	Pernyataan Lebih Menyukai	Adanya Rasa Ketertarikan	Adanya Kesadaran Untuk Belajar Tanpa Disuruh	Berpartisipasi Dalam Aktivitas Belajar Dan Memberikan Perhatian	Jumlah Skor	Nilai
1								
2								
3								

Skor yang diperoleh siswa X 100%

Skor maksimal

**Instrumen Rubrik
Penilaian Kegiatan 1 & 2**

Instrumen Observasi Bernalar Kritis Dan Kreatif

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Bernalar Kritis					
1	Menjelaskan Konsep Yang Dipelajari Dengan Jelas.				
2	Menganalisis Situasi Dalam <i>Role playing</i> Dengan Baik.				
3	Menyampaikan Pendapat Dengan Logis Dan Terstruktur.				
4	Mengidentifikasi Apa Yang Telah Dipelajari Dan Bagaimana Cara Memperbaiki Diri.				
Kreatif					
1	Menunjukkan Ide-Ide Kreatif Dalam Peran Yang Dimainkan.				
2	Berkontribusi Aktif Dalam Diskusi Kelompok Dengan Ide-Ide Baru.				

Keterangan :

1 = Kurang Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

4 = Sangat Baik

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengukur sejauh mana siswa memahami konsep yang diajarkan melalui <i>role playing</i> , termasuk kemampuan mereka untuk menjelaskan dan memberikan contoh yang relevan.				
2	Menilai kemampuan siswa dalam menganalisis situasi yang terjadi selama <i>role playing</i> , termasuk identifikasi masalah dan pencarian solusi yang tepat.				
3	Mengamati sejauh mana siswa menunjukkan ide-ide kreatif dalam peran yang dimainkan dan kemampuan mereka untuk menciptakan skenario baru yang relevan dengan materi				
4	Menilai sejauh mana siswa berkontribusi dalam diskusi kelompok, menghargai pendapat teman, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama dalam kegiatan <i>role playing</i> .				

Keterangan :

1 = Kurang Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

4 = Sangat Baik

1. Rubrik Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun Dalam Mengungkapkan Pendapat				Peduli Ketika Ada Teman Yang Kesulitan Dalam Pembelajaran				Tanggung Jawab Dalam Mengerjakan Latihan			
		KB	CB	B	SB	KB	CB	B	SB	KB	CB	B	SB
1													
2													

Keterangan :

1 = Kurang Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

4 = Sangat Baik

Lembar Penilaian Diri

Nama :

Kelas :

Berikan tanda (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan sebenarnya.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya Tidak Berbohong		
2	Saya Tidak Mencontek Dan Mengerjakan Tugas		
3	Saya Mengerjakan Tugas Sendiri Yang Diberikan Guru		
4	Saya Menyerahkan Tugas Apa Adanya		
5	Saya Mengakui Kesalahan Dari Kekurangan		
Skor			

Skor	Predikat
0-2	Perlu Bimbingan
3-5	Cukup
6-8	Baik
9-10	Sangat Baik

Media :

1. Buku Pegangan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial
2. Buku Pegangan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial
3. Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Yusra, S.Pd.

Guru Kelas



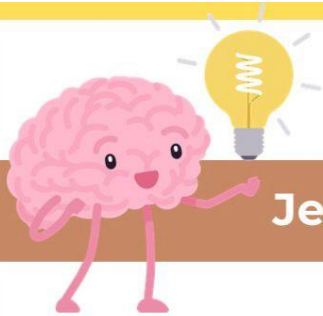
Kasiran, S.Pd.

Mahasiswa

Nadia Humaira Sinaga
Nim : 2102090159

Materi Ajar

Kelas IV Kurikulum Merdeka



Jenis Jenis Tanaman



Tanaman Hias

Bunga anggrek adalah salah satu jenis tanaman hias yang termasuk dalam keluarga Orchidaceae. Biasanya tanaman hias memiliki bentuk daun dan bunga yang indah serta memiliki variasi warna. Tanaman hias bermanfaat untuk meningkatkan keindahan lingkungan. Di dalam tradisi atau budaya lokal biasanya tanaman hias digunakan dalam upacara adat dan pernikahan.



Tanaman Sayuran

Wortel adalah salah satu jenis tanaman sayuran yang terkenal dengan warna oranye yang cerah. Umumnya tanaman sayuran dapat dimakan dan memiliki pertumbuhan yang cepat. Tanaman ini bermanfaat sebagai sumber nutrisi dan vitamin. Di dalam tradisi atau budaya lokal, tanaman ini banyak ditemukan di dalam makanan tradisional.



Tanaman Buah

Mangga adalah salah satu jenis tanaman buah tropis yang dikenal di seluruh dunia dengan rasa manisnya dan aroma yang khas. Umumnya tanaman buah menghasilkan rasa yang asam atau manis dan memiliki biji sebagai bagian reproduksi. Tanaman buah bermanfaat sebagai sumber serat dan energi bagi tubuh. Di dalam tradisi atau budaya lokal, tanaman buah memiliki makna simbolis dalam merayakan panen.



Tanaman Obat

Jahe adalah salah satu tanaman obat yang termasuk dalam keluarga Zingiberaceae. Tanaman obat biasanya memiliki senyawa yang bermanfaat bagi kesehatan dan digunakan dalam pengobatan tradisional. Tanaman obat juga bermanfaat untuk menyembuhkan berbagai penyakit. Di dalam suatu tradisi, biasanya tanaman obat ini dipercaya memiliki kekuatan spiritual dalam berbagai ritual.



Lampiran 3: Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest

No	Nama	Skor Untuk Butir Item Nomor Angket																			Presentase 100%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total		
1	Responden 1	4	3	2	3	1	4	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	1	45	62	
2	Responden 2	3	1	2	3	2	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	2	4	49	68	
3	Responden 3	2	1	1	2	1	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	38	52	
4	Responden 4	4	4	2	4	1	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	54	75	
5	Responden 5	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	49	68	
6	Responden 6	3	1	2	3	1	4	2	3	3	4	4	1	3	3	3	4	4	1	49	68	
7	Responden 7	3	4	2	4	4	4	3	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4	54	75	
8	Responden 8	2	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2	1	4	4	3	2	2	1	50	69	
9	Responden 9	2	4	2	2	2	4	3	3	3	4	2	1	4	3	3	4	2	1	49	68	
10	Responden 10	2	1	1	2	1	2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	41	56	
11	Responden 11	2	2	2	2	1	2	2	3	4	2	2	1	2	3	4	2	2	1	39	54	
12	Responden 12	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	45	62	
13	Responden 13	3	1	2	3	1	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	1	39	54	
14	Responden 14	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	41	56	
15	Responden 15	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	1	3	2	3	3	2	1	3	38	52	

Lampiran 4: Hasil Lembar Kuisioner Pretest

WAH90 PRATAMA WSP
Kelas: 4

Lampiran 03

67

Lembar Kuisioner Penelitian

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya Merasa Senang Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i>	✓			
2	Saya Lebih Suka Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i> Dibandingkan Dengan Metode Lainnya		✓		
3	Saya Merasa Tertarik Dengan Materi Pelajaran IPAS Saat Menggunakan Metode <i>Role playing</i>		✓		
4	Saya Memiliki Rasa Ketertarikan Yang Tinggi Terhadap Pembelajaran IPAS Setelah Menggunakan Metode <i>Role playing</i>	✓			
5	Saya Merasa Lebih Bersemangat Untuk Belajar IPAS Tanpa Perlu Disuruh Oleh Guru		✓		
6	Saya Aktif Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i> Di Kelas	✓			
7	Saya Memberikan Perhatian Penuh Saat Kegiatan <i>Role playing</i> Berlangsung		✓		
8	Saya Merasa Lebih Mudah Memahami Materi IPAS Melalui Metode <i>Role playing</i>		✓		
9	Saya Merasa Senang Berinteraksi Dengan Teman-Teman Saat Melakukan <i>Role playing</i>	✓			
10	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan			✓	
11	Saya Merasa Lebih Percaya Diri Saat Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i>			✓	
12	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membantu Saya Lebih Memahami Konsep-Konsep Dalam IPAS	✓			
13	Saya Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar IPAS Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Role playing</i>		✓		
14	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Kreatif Dalam Belajar			✓	
15	Saya Merasa Senang Ketika Guru Menggunakan Metode <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran			✓	
16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan	✓			

16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan		✓		
17	Saya Merasa Lebih Terlibat Dalam Pembelajaran IPAS Ketika Menggunakan Metode <i>Role playing</i>	✓			
18	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membantu Saya Berempati Dengan Orang Lain		✓		
19	Saya Merasa Lebih Senang Belajar IPAS Ketika Saya Dapat Berperan Dalam Situasi Yang Diajarkan			✓	
20	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Antusias Dalam Belajar IPAS		✓		

nafia dewi
kelas A 4

67

Lampiran 03

Lembar Kuisioner Penelitian

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya Merasa Senang Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i>	✓			
2	Saya Lebih Suka Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i> Dibandingkan Dengan Metode Lainnya			✓	
3	Saya Merasa Tertarik Dengan Materi Pelajaran IPAS Saat Menggunakan Metode <i>Role playing</i>		✓		
4	Saya Memiliki Rasa Ketertarikan Yang Tinggi Terhadap Pembelajaran IPAS Setelah Menggunakan Metode <i>Role playing</i>	✓			
5	Saya Merasa Lebih Bersemangat Untuk Belajar IPAS Tanpa Perlu Disuruh Oleh Guru		✓		
6	Saya Aktif Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i> Di Kelas	✓			
7	Saya Memberikan Perhatian Penuh Saat Kegiatan <i>Role playing</i> Berlangsung		✓		
8	Saya Merasa Lebih Mudah Memahami Materi IPAS Melalui Metode <i>Role playing</i>				✓
9	Saya Merasa Senang Berinteraksi Dengan Teman-Teman Saat Melakukan <i>Role playing</i>	✓			
10	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan		✓		
11	Saya Merasa Lebih Percaya Diri Saat Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i>				✓
12	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membantu Saya Lebih Memahami Konsep-Konsep Dalam IPAS	✓			
13	Saya Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar IPAS Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Role playing</i>		✓		
14	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Kreatif Dalam Belajar			✓	
15	Saya Merasa Senang Ketika Guru Menggunakan Metode <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran	✓			
16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan				✓

16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan		✓		
17	Saya Merasa Lebih Terlibat Dalam Pembelajaran IPAS Ketika Menggunakan Metode <i>Role playing</i>			✓	
18	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membantu Saya Berempati Dengan Orang Lain		✓		
19	Saya Merasa Lebih Senang Belajar IPAS Ketika Saya Dapat Berperan Dalam Situasi Yang Diajarkan	✓			
20	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Antusias Dalam Belajar IPAS		✓		

Lampiran 5: Hasil Rekapitulasi Nilai Posttest

No	Nama	Skor Untuk Butir Item Nomor Angket																		Presentase 100%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		Total
1	Responden 1	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	65	90
2	Responden 2	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	3	59	81
3	Responden 3	3	4	4	2	3	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	4	2	3	51	70
2	Responden 4	2	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	62	86
5	Responden 5	4	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	53	73
6	Responden 6	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	62	86
7	Responden 7	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	68	94
8	Responden 8	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	59	81
9	Responden 9	4	4	2	2	2	4	3	2	3	3	2	4	2	2	4	3	2	3	51	70
10	Responden 10	4	4	4	2	4	2	4	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	60	83
11	Responden 11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	68	94
12	Responden 12	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	61	84
13	Responden 13	3	4	4	3	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	2	2	4	3	58	80
14	Responden 14	4	2	4	2	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	57	79
15	Responden 15	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	66	91

Lampiran 6: Hasil Lembar Kuesioner Posttest

SYAFIRA AL MAISARA
Kelas 4

67

Lampiran 03

Lembar Kuisisioner Penelitian

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya Merasa Senang Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i>	✓			
2	Saya Lebih Suka Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i> Dibandingkan Dengan Metode Lainnya		✓		
3	Saya Merasa Tertarik Dengan Materi Pelajaran IPAS Saat Menggunakan Metode <i>Role playing</i>	✓			
4	Saya Memiliki Rasa Ketertarikan Yang Tinggi Terhadap Pembelajaran IPAS Setelah Menggunakan Metode <i>Role playing</i>		✓		
5	Saya Merasa Lebih Bersemangat Untuk Belajar IPAS Tanpa Perlu Disuruh Oleh Guru		✓		
6	Saya Aktif Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i> Di Kelas			✓	
7	Saya Memberikan Perhatian Penuh Saat Kegiatan <i>Role playing</i> Berlangsung				✓
8	Saya Merasa Lebih Mudah Memahami Materi IPAS Melalui Metode <i>Role playing</i>	✓			
9	Saya Merasa Senang Berinteraksi Dengan Teman-Teman Saat Melakukan <i>Role playing</i>				✓
10	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan		✓		
11	Saya Merasa Lebih Percaya Diri Saat Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i>	✓			
12	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membantu Saya Lebih Memahami Konsep-Konsep Dalam IPAS			✓	
13	Saya Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar IPAS Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Role playing</i>				✓
14	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Kreatif Dalam Belajar	✓			
15	Saya Merasa Senang Ketika Guru Menggunakan Metode <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran		✓		
16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan			✓	

16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan	✓			
17	Saya Merasa Lebih Terlibat Dalam Pembelajaran IPAS Ketika Menggunakan Metode <i>Role playing</i>		✓		
18	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membantu Saya Berempati Dengan Orang Lain		✓		
19	Saya Merasa Lebih Senang Belajar IPAS Ketika Saya Dapat Berperan Dalam Situasi Yang Diajarkan	✓			
20	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Antusias Dalam Belajar IPAS		✓		

SALSAB APRILIA

kel25 41

Lampiran 03

67

Lembar Kuisioner Penelitian

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya Merasa Senang Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i>	✓			
2	Saya Lebih Suka Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i> Dibandingkan Dengan Metode Lainnya		✓		
3	Saya Merasa Tertarik Dengan Materi Pelajaran IPAS Saat Menggunakan Metode <i>Role playing</i>	✓			
4	Saya Memiliki Rasa Ketertarikan Yang Tinggi Terhadap Pembelajaran IPAS Setelah Menggunakan Metode <i>Role playing</i>			✓	
5	Saya Merasa Lebih Bersemangat Untuk Belajar IPAS Tanpa Perlu Disuruh Oleh Guru		✓		
6	Saya Aktif Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i> Di Kelas	✓			
7	Saya Memberikan Perhatian Penuh Saat Kegiatan <i>Role playing</i> Berlangsung	✓			
8	Saya Merasa Lebih Mudah Memahami Materi IPAS Melalui Metode <i>Role playing</i>		✓		
9	Saya Merasa Senang Berinteraksi Dengan Teman-Teman Saat Melakukan <i>Role playing</i>				✓
10	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan		✓		
11	Saya Merasa Lebih Percaya Diri Saat Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i>	✓			
12	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membantu Saya Lebih Memahami Konsep-Konsep Dalam IPAS			✓	
13	Saya Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar IPAS Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Role playing</i>		✓		
14	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Kreatif Dalam Belajar	✓			
15	Saya Merasa Senang Ketika Guru Menggunakan Metode <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran	✓			
16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan	✓			

16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan	✓			
17	Saya Merasa Lebih Terlibat Dalam Pembelajaran IPAS Ketika Menggunakan Metode <i>Role playing</i>	✓			
18	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membantu Saya Berempati Dengan Orang Lain		✓		
19	Saya Merasa Lebih Senang Belajar IPAS Ketika Saya Dapat Berperan Dalam Situasi Yang Diajarkan			✓	
20	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Antusias Dalam Belajar IPAS	✓			

Lampiran 7: Data Mentah SPSS

KELOMPOK EKSPERIMEN			
	NAMA SISWA	PRETEST	POSTEST
	Responden 1	62	90
	Responden 2	68	81
	Responden 3	52	70
	Responden 4	75	86
	Responden 5	68	73
	Responden 6	68	86
	Responden 7	75	94
	Responden 8	69	81
	Responden 9	68	70
	Responden 10	56	83
	Responden 11	54	94
	Responden 12	62	84
	Responden 13	54	80
	Responden 14	56	79
	Responden 15	52	91

Lampiran 8: Transkrip Wawancara Guru

Nama : Nadia Humaira Sinaga

Guru Mapel : Kasiran, S.Pd.

Sekolah : SD 056020 Pematang Rambai

No	Pertanyaan	Narasumber
1	Assalamualaikum Pak, izin untuk mewawancarai bapak mengenai proses belajar di kelas IV bisa ?	Walaikumsalam, Iya kak silahkan
2	Apakah bapak mengampuh guru mata pelajaran IPAS di kelas IV ?	Iya kak, sekaligus saya sebagai wali kelas dikelas ini. Saya mengajar semua mata pelajaran kecuali agama, bahasa inggris dan penjas.
3	Berapa jumlah siswa dikelas iv ?	Terdapat 11 siswa. 9 perempuan dan 2 laki-laki
4	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini ? Khususnya dikelas iv	Dikelas iv ini sudah menggunakan kurikulum merdeka
5	Materi apa saja yang sudah dipelajarin pada mata pelajaran ipas?	Cahaya & sifatnya, kalor ,bumi berubah, magnet ,rangkuman/ ringkasan
6	Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran ipas di kelas iv?	Minta belajar siswa di kelas ini masih tergolong rendah. Banyak siswa yang terlihat tidak antusias dan mudah kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung
7	Menurut bapak, Apa penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS?	Metode pembelajaran yang kami gunakan masih monoton. Akibatnya siswa menjadi cepat bosan, pasif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran.
8	Apakah bapak pernah mencoba metode pembelajaran yang berbeda seperti metode role plyaying?	Belum terlalu sering karenapara guru belum banyak mendapatkan pelatihan atau panduan yang cukup.
9	Menurut bapak apakah penggunaan metode pembelajaran yang tepat bisa meningkatkan minat belajar siswa?	Sangat bisa karena semakin bervariasi metode pembelajaran yang digunakan, maka semakin tertarik siswa tersebut untuk belajar.
10	Baiklah. Terimakasih atas waktunya buk.	Sama sama. Semoga penelitian kalian bisa memberikan manfaat bagi sekolah ini ya.

Medan, Mei 2025

Kepala Sekolah

A purple circular official stamp from the Dinas Pendidikan Kota Medan. The stamp contains the text "DINAS PENDIDIKAN", "KOTA MEDAN", "NO. 06/2020", and "ALOK TANDA 5000". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Yusra, S.Pd.

Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized cursive script.

Kasiran, S.Pd.

Mahasiswa

Nadia Humaira Sinaga

Nim : 2102090159

Lampiran 9: Lembar Kuesioner Siswa

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya Merasa Senang Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i>				
2	Saya Lebih Suka Belajar IPAS Dengan Metode <i>Role playing</i> Dibandingkan Dengan Metode Lainnya				
3	Saya Merasa Tertarik Dengan Materi Pelajaran IPAS Saat Menggunakan Metode <i>Role playing</i>				
4	Saya Memiliki Rasa Ketertarikan Yang Tinggi Terhadap Pembelajaran IPAS Setelah Menggunakan Metode <i>Role playing</i>				
5	Saya Merasa Lebih Bersemangat Untuk Belajar IPAS Tanpa Perlu Disuruh Oleh Guru				
6	Saya Aktif Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i> Di Kelas				
7	Saya Memberikan Perhatian Penuh Saat Kegiatan <i>Role playing</i> Berlangsung				
8	Saya Merasa Lebih Mudah Memahami Materi IPAS Melalui Metode <i>Role playing</i>				
9	Saya Merasa Senang Berinteraksi Dengan Teman-Teman Saat Melakukan <i>Role playing</i>				
10	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan				
11	Saya Merasa Lebih Percaya Diri Saat Berpartisipasi Dalam Kegiatan <i>Role playing</i>				
12	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membantu Saya Lebih Memahami Konsep-Konsep Dalam IPAS				
13	Saya Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar IPAS Setelah Mengikuti Kegiatan <i>Role playing</i>				
14	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Kreatif Dalam Belajar				
15	Saya Merasa Senang Ketika Guru Menggunakan Metode <i>Role playing</i> Dalam Pembelajaran				
16	Saya Merasa Bahwa <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Mudah Mengingat Informasi Yang Diajarkan				

17	Saya Merasa Lebih Terlibat Dalam Pembelajaran IPAS Ketika Menggunakan Metode <i>Role playing</i>				
18	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membantu Saya Berempati Dengan Orang Lain				
19	Saya Merasa Lebih Senang Belajar IPAS Ketika Saya Dapat Berperan Dalam Situasi Yang Diajarkan				
20	Saya Merasa Bahwa Metode <i>Role playing</i> Membuat Saya Lebih Antusias Dalam Belajar IPAS				

Lampiran 10: Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SD 056020 PEMATANG RAMBAI

Topik : Menenal Lingkungan Sekitar

Kelas : 4

Nama :

Tanggal :

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyelesaikan LKPD ini, siswa diharapkan dapat :

1. Mengidentifikasi berbagai jenis tanaman yang ada di lingkungan sekitar.
2. Menjelaskan manfaat tanaman dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami hubungan antara tanaman dan budaya lokal.

B. KEGIATAN 1 : PENGAMATAN TANAMAN

Petunjuk :

1. Lakukan pengamatan terhadap tanaman di kebun sekolah atau taman.
2. Catat informasi berikut pada tabel di bawah ini.

No	Nama Tanaman	Ciri Ciri Tanaman	Manfaat Tanaman
1			
2			
3			
4			
5			

C. KEGIATAN 2 : DISKUSI KELOMPOK

Petunjuk :

1. Diskusikan dengan teman sekelompokmu tentang tanaman yang kalian amati.
2. Jawab pertanyaan berikut :
 - Apa saja jenis tanaman yang kalian temukan?
 - Bagaimana cara merawat tanaman tersebut?
 - Apakah ada tradisi atau budaya lokal yang berkaitan dengan tanaman yang kalian amati?

Catatan Diskusi :

- Jenis Tanaman : _____

- Cara Merawat : _____

- Tradisi/Budaya Lokal : _____

D. KEGIATAN 3 : PRAKTIK MENANAM

Petunjuk :

1. Ikuti langkah-langkah berikut untuk menanam tanaman di kebun sekolah :
 - Siapkan alat dan bahan (benih, tanah, pot, air).
 - Tanam benih sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru.
 - Catat proses menanam dan perawatan yang dilakukan.

Catatan Proses Menanam :

- Tanggal Menanam : _____

- Jenis Tanaman : _____

- Langkah Langkah Menanam : _____

- Perawatan Yang Dilakukan : _____

E. KEGIATAN 4 : MEMBUAT POSTER

Petunjuk :

1. Buatlah poster tentang tanaman yang kalian pelajari dan hubungannya dengan budaya lokal.
2. Sertakan gambar, informasi dan kreativitas kalian.

- Judul Poster : _____

F. REFLEKSI

Petunjuk :

1. Setelah menyelesaikan semua kegiatan jawab pertanyaan berikut :
 - Apa yang paling menarik dari kegiatan pengamatan dan menanam tanaman?

- Mengapa penting untuk menjaga tanaman dan lingkungan kita?

Jawaban :

- Menarik : _____

- Pentingnya Menjaga Tanaman : _____

Medan,2025

Tanda Tangan Guru/ Wali Kelas

(.....)

Lampiran 11: Surat Penelitian/Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/KU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6623474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkp@umsu.ac.id [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#) [umsu.ac.id](#)

Nomor : 1354/II.3-AU/UMSU-02/F/2025

Lamp : ---

Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 22 Dzulhijjah 1446 H

18 Juni 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD 056020 Pematang Rambai
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Nadia Humaira Sinaga
N P M : 2102090159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum





Dra. Hj. Syamsu Hurnita, M.Pd.
NIDN.0004066701

Pertinggal





Lampiran 12: Surat Balasan Izin Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 056020 PEMATANG RAMBAI
KECAMATAN TANJUNG PURA**

Alamat : Jl. Terusan gelek 1 pantai cermin kec. Tanjung Pura kode pos :20853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.04/28/36/Vi/2025

Sehubungan dengan Surat Nomor:1354/11.3-AU/UMSU-02/F/2025 perihal Permohonan Izin Riset,
Atas Nama :

Nama	: Nadia Humaira Sinaga
NPM	: 2102090159
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 056020 Pematang Rambai

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang tertera diatas diterima untuk melaksanakan Riset di SD Negeri 056020 Pematang Rambai.

Dengan ini kami sampaikan,atas perhatiannya kami ucapkan Terima Kasih.

Pematang Rambai, Juni 2025
Kepala Sekolah SDN 056020
Pematang Rambai

YUSRA,S.Pd
NIP. 196504151994112002

Lampiran 13: Hasil Uji SPSS

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Soal_20	Pearson Correlation	.175	1.000**	1.000**	.460	.479	.551*	.750**	.175	1.000**	-.132	.268	.479	.357	.750**	.607*	.750**	.175	1.000**	.175	1	.841**
	Sig. (2-tailed)	.532	.000	.000	.084	.071	.033	.001	.532	.000	.640	.334	.071	.192	.001	.016	.001	.532	.000	.532		.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
Total	Pearson Correlation	.588*	.841**	.841**	.782**	.603*	.742**	.893**	.588*	.841**	-.111	.595*	.603*	.299	.893**	.788**	.893**	.588*	.841**	.588*	.841**	1
	Sig. (2-tailed)	.021	.000	.000	.001	.017	.002	.000	.021	.000	.694	.019	.017	.279	.000	.000	.000	.021	.000	.021	.000	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

UJI HIPOTESIS**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	62.60	15	8.131	2.099
	Posttest	82.80	15	7.766	2.005

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	.054	.848

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-20.200	10.936	2.824	-26.256	-14.144	-7.154	14	.000

Lampiran 14: Dokumentasi

Foto Bersama wali kelas



Foto Bersama murid



Dokumentasi mengajar





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No 3 Medan Telp (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	Nadia Humaira Sinaga
NPM	2102090159
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 056020
 Pematang Rambai

Menjadi:

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS
 Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2025

Menyetujui

Hormat Pemohon

Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Nadia Humaira Sinaga

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nadia Humaira Sinaga
N P M : 2102090159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 120,0

IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai	
	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Powerpoint</i> Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Desember 2024

Hormat Pemohon,

Nadia Humaira Sinaga

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nadia Humaira Sinaga
 NPM : 2102090159
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

"Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai"

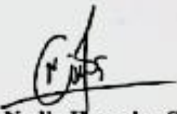
Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen Pembimbing : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Desember 2024
 Hormat Pemohon,


 Nadia Humaira Sinaga

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
 - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 4096/II.3-AU/UMSU-02/E/2024
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nadia Humaira Sinaga
NPM : 2102090159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai

Pembimbing : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 31 Desember 2025

Medan, 30 Jumadil Akhir 1446 H
31 Desember 2024 M



Assalamu
Dekan

Dr. H. Syamsu Yurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619956
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Nadin Humaira Sinaga
NPM : 2102090159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
27/12 2024	Acc Judul Proposal	
11/1 2025	Memperbaiki bab 1 Identifikasi masalah dan Latar belakang masalah	
25/1 2025	Perbaikan kalimat pada bab 2 dan bab 3	
1/2 2025	Kisi-kisi Pretes - Postes, dan daftar pustaka	
15/2 2025	Memperbaiki tulisan dan isi proposal	
25/2 2025	Melengkapi lampiran	
11/3 2025	Acc Seminar Proposal.	

Diketahui oleh :
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 21 April 2025
Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061.6623400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.unma.ac.id> Email: fkip@unma.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, Tanggal 8, bulan Mei, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap	Nadia Humaira Sinaga
NPM	: 2102090159
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	: Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- ☒ Disetujui
- ☒ Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- ☐ Ditolak

Dosen Pembahas,


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Hasri No. 3 Medan 20138 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> Email: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 8 Mei 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Nadia Humaira Sinaga
N.P.M : 2102090159
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang Rambai
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Tambahan tanggal dan hari pada saat observasi
2	Memperbaiki identifikasi masalah dan rumusan masalah
3	Memperbaiki kerangka berfikir
4	Perbaikan Hipotesis Ho Ha
5	Perbaikan modul ajar dan penambahan ATP

Medan, Juni 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan Artikel .

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umu.ac.id> E-mail: fkip@umu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nadia Humaira Sinaga
 NPM : 2102090159
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa
 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD 056020 Pematang
 Rambai

Pada hari Kamis, Tanggal 8 Mei 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : NADIA HUMAIRA SINAGA
 Tempat /Tgl Lahir : Serapuh ABC, 08 Agustus 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jl. Merdeka No. 09 Tanjung Pura
 Anak Ke : 5 dari 5 bersaudara

Nama Orang Tua

Ayah : Helman Sinaga
 Ibu : Yusra, S.P.d
 Alamat : Jl. Merdeka No. 09 Tanjung Pura

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 054909 Serapuh ABC Tahun Tamatan 2009 – 2015
2. SMP Negeri 2 Tanjung Pura Tahun Tamatan 2015 – 2018
3. SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Tamatan 2018 – 2021
4. Mahasiswi Sarjana (S1) PGSD FKIP UMSU Tahun Tamatan Tahun 2021 – 2025
5. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2021. S.d sekarang

Medan, Agustus 2025

NADIA HUMAIRA SINAGA