

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI NURUL IMAN KAMPAR**

SKRIPSI



OLEH

KHAIRI DARMAWAN

NIM. 12110813295

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

PEKANBARU

1446 H/2024 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSETUJUAN

Sripsi dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa pada muatan pelajaran IPAS di kelas IV MI Nurul Iman* , yang di tulis oleh Khairi Darmawan, NIM : 12110813295 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keruguan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 12 Desember 2024

10 Jumadil Akhir 1446 H

Menyetujui,

Ketua Jurusan,

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dosen Pembimbing

H. Subhan, S.Ag M.Ag

NIP.19731017 200501 1 007

Dr. Sri Murhayati, M.Ag

NIP.19740103 200003 2 001

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV MI Nurul Iman Oleh Khairi Darmawan : 12110813295 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 1 Rajab 1446 H/31 Desember 2024. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 1 Rajab 1446 H
31 Desember 2024

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I


Dra. Syafiah, M.Ag

Penguji II


Lailatul Munawwaroh, M.Pd

Penguji III


Dr. Herlina, M.Ag

Penguji IV


Khusna Marzuqo, M.Pd

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dilarang mengutip, menggandakan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Khairi Darmawan
NIM : 12110813295
Tempat/Tgl. Lahir : Koto Semiri, 11 November 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV MI Nurul Iman

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
 2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
 3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
 4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.
- Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa

paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 1 Januari 2025
 Yang membuat pernyataan



Khairi Darmawan
 NIM. 12110813295

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© 2013 UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah dengan puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Nurul Iman Kampa** ”, sehingga dapat dipersembahkan kepada pembaca yang cinta akan ilmu pengetahuan.

Sholawat dan salam penulis kirimkan buat junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad saw. Semoga sholawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad beserta keluarga, sahabat dan pengikut beliau yang senantiasa merindukan syafa'at di yaumul akhir. Skripsi ini penulis susun sebagai tugas akhir untuk meraih gelar (S1) jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Terimakasihku yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua ayah dan ibuku tercinta (Khairul dan Darna) yang telah membesarkan, mendidikku dengan kasih sayang, yang selalu mendo'akan dan mendukungku dalam keadaan apapun yang membuat diriku bersemangat menyelesaikan skripsi sehingga meraih gelar sarjana Strata I (S1). Semoga dengan mendapatkan gelar ini penulis lebih menjadi pribadi yang bertanggung jawab lahir ke depannya dan semoga ini merupakan langkah awal untuk menulis untuk membuat ayah dan ibu selalu tersenyum, bangga dan semoga suatu hari Allah SWT memberikan kesempatan kepada penulis untuk membahagiakan ayah dan ibu beserta keluarga aamiin ya robbal alamin.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang juga telah berjasa kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dan merampungkan studi S1 di UIN Suska Riau ini, dalam kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., selaku Rektor UIN SUSKA Riau.
2. Bapak Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.
3. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir M.Z., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.
5. Bapak Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

6. Bapak H. Subhan, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Ibu Melly Andriani, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
8. Ibu Dr.Andi Muniarti, M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah mengarahkan urusan perkuliahan
9. Ibu Dr.Sri Murhayati, M.Ag selaku pembimbing yang banyak meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh dosen fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas kepada penulis selama perkuliahan berlangsung dan hingga penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak Ilyas, S.Pd., selaku kepala sekolah MI Nurul Iman Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
12. Bapak Ahad Sidin, S.Pd., selaku Wali Kelas IV MI Nurul Iman Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar
13. Bapak kepala dan seluruh karyawan perpustakaan UIN SUSKA Riau yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas kepada penulis selama perkuliahan berlangsung hingga penyelesaian skripsi ini.
14. Terima kasih kepada keluargaku, orang tua tersayang Ayah Khairul, Ibu Darna, nenek, kepada semua etek,mamak, kakak dan adik sepupuku, beserta keluarga besar saya yang telah memberikan semangat yang tak pernah putus dalam menyelesaikan studi.
15. Terimakasih kepada semua sahabat dan teman-teman yang telah menemani dan mendukung hari-hari belajarku dan memberikan motivasi serta menjadi penyemangat dalam penyusunan skripsi ini.
16. Terimakasih kepada kakak tingkatku kak Nurhasanah.Beliau kakak tingkat tapi serasa kakak kandung yang telah mengasi motivasi bagaimana cara supaya bisa lulus tepat waktu,sehingga Alhamdulillah saya bisa mendapatkan gelar S.Pd di semester 7.
17. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2021 yang telah saling mendukung, memberi saran, dan semangat kepada penulis.
18. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Semoga Allah SWT meridhoi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua serta menjadi amal shaleh di sisi Allah SWT. Aamiin.

Wassalam'alaikum Wr. Wb

Pekanbaru, 12 Desember 2024

Khairi Darmawan
NIM.12110813295

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'amin

Sujud syukurku persmbahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Agung dan Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas jalan dan petunjukMu hamba bisa menjadi pribadi yang beriman. Semoga Keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk menata masadepanku yang lebih cerah...

Akhirnya aku sampai dititik ini, sepercik keberhasilan yang engkau hadiahkan padaku ya Rabb tak henti-hentinya aku mengucap syukur padamu ya Rab serta shalawat dan salam kepada Bagianda Rasulullah SAW dan para sahabat yang mulia

Takkan ada yang tidak mungkin didunia ini, selama ada kemauan di situ ada jalan, keyakinan pada sang Pencipta akan mebuat ekspektasi yang " tidak mungkin" dari ribuan orang menjadi gugur

Ketika bintang menghiasi langit begitu indah dengan teman-tamannya ketika dia sendiri dia tetaplah bintang yang menghiasi langit dengan indah ketika matahari dan hujan menyinari dan menghidupkan dunia ini disitulah Allah SWT menunakkan sebagian kecil dari semua karunia yang diberikan kepada semua umat manusia untuk selalu bersyukur kepada-Nya Setiap orang mempunyai tujuan hidup yang sama yaitu ingin sukses...tapi untuk menempuhnya setiap orang mempunyai jalan yang berbeda, semoga dengan karya kecil ini langkah pertama hamba untuk menuju kesuksesan.

berikutnya...yang hamba persembahkan untuk yang selalu mendo'akan dengan tulus tanpa diminta, yang tahu tawa dan yang merasakan hujan membasahi pipiku tanpa terkadang bersecerita.. bentuk syukurku hanya ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya untuk Ayah Khairul dan Ibu Darna tersayang dan Terimakasih kepada semua keluarga besar yang selalu mendukung. yang mendo'a kalian semoga selalu dalam lindungan Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal'amin.

Khairi Darmawan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Khairi Darmawan,(2024): Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Mi Nurul Iman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* kelas IV MI Nurul Iman kabupaten Kampar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya mengemukakan pendapat siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 16 siswa. Objeknya adalah metode pembelajaran *Role Playing* dan kemampuan mengemukakan pendapat siswa. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis data deksriptif dengan teknik persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa. Hal ini dapat dilihat dari sebelum tindakan diperoleh persentase keterampilan mengemukakan pendapat siswa mencapai 51,95% yang berada pada rentang 50-59% dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I, kemampuan mengemukakan pendapat siswa rata 66% yang berada pada rentang 60-69% dengan kategori cukup. Kemudian setelah dilakukan perbaikan selanjutnya pada siklus II kemampuan mengemukakan pendapat siswa secara keseluruhan meningkat dengan rata-rata 86% yang berada pada rentang 80-100% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Khairi Darmawan, (2024): Application of the *Role Playing* learning method to Improve students' ability to express opinions in science and science lesson content in class IV MI Nurul iman

This research aims to determine the improvement of students' skills in expressing opinions in science subjects through the application of the *Role Playing* learning method for class IV MI Nurul Iman, Kampar district. This research is motivated by the low level of skills in expressing students' opinions. This research is classroom action research. 1 teacher and 16 students. The object is the *Role Playing* learning method and the skills of expressing students' opinions. The research was carried out in 2 cycles, each consisting of 2 meetings. Data collection techniques used observation and documentation. The data analysis technique used is descriptive data analysis with percentage techniques. Based on the results of research and data analysis that the application of the *Role Playing* learning method can improve students' skills in expressing opinions. This can be seen from before the action obtained the percentage of expressing skills students' opinions reached 51.95% which was in the range of 50-59% in the poor category. After class action was carried out in cycle I, students' ability to express opinions averaged 66% which was in the range of 60-69% in the category sufficient. Then, after further improvements were made in cycle II, students' overall opinion expressing skills increased by an average of 86% which was in the range of 80-100% in the very good category.

Keywords: *Role Playing Learning Method, Skills in Expressing Student opinions.*

ملخص

خيرى درماوان، (٢٠٢٤) : تطبيق أسلوب التعلم بتمثيل الأدوار لتحسين قدرة الطلاب على التعبير عن آرائهم حول محتوى درس العلوم الطبيعية والاجتماعية في الصف الرابع بالمدرسة الابتدائية نور الإيمان.

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى تحسن مهارات الطلاب في التعبير عن الآراء في مواد العلوم الطبيعية والاجتماعية من خلال تطبيق طريقة التعلم بلعب الأدوار للصف الرابع في مدرسة نور الإيمان الابتدائية في منطقة كامبار مهارات التعبير عن آراء الطلاب. هذا البحث عبارة عن بحث إجرائي صفي. وكان موضوع هذا البحث هو معلم واحد و١٦ طالبًا دورتان، تتكون كل منهما من جلستين تقنيتين جمع البيانات باستخدام الملاحظة والتوثيق. إن أسلوب تحليل البيانات المستخدم هو تحليل البيانات الوصفية باستخدام تقنيات النسبة المئوية. واستنادا إلى نتائج البحث وتحليل البيانات، يمكن أن يؤدي تطبيق أسلوب التعلم بتمثيل الأدوار إلى تحسين مهارات الطلاب في التعبير عن الآراء وبالنظر إلى ما قبل الإجراء، فقد بلغت نسبة اكتساب الطلاب لمهارات التعبير عن الآراء % ٥١،٩٥، وكانت تتراوح بين ٥٠-٥٩ % في الفئة الفقيرة. وبعد تنفيذ الإجراء الصفي في الدورة الأولى، بلغت مهارات الطلاب في التعبير عن الآراء متوسطًا % ٦٦ والتي كانت في حدود ٦٠-٦٩ % في هذه الفئة بعد ذلك، بعد إجراء المزيد من التحسينات في الدورة الثانية، زادت مهارات التعبير عن الرأي العام لدى الطلاب بمعدل % ٨٦ والذي كان في حدود ٨٠-١٠٠ % في الفئة الجيدة جدًا.

الكلمات المفتاحية: أسلوب التعلم بتمثيل الأدوار، مهارات التعبير عن آراء الطلاب

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
PERNYATAAN	iv
PENGHARGAAN	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	PENDAHULUAN
	A. Latar Belakang..... 1
	B. Defenisi Istilah..... 4
	C. Rumusan Masalah..... 4
	D. Tujuan Penelitian..... 5
	E. Manfaat Penelitian 5
BAB II	KAJIAN TEORI
	A. Kerangka Teoritis 6
	B. Penelitian yang Relefan 16
	C. Kerangka Berfikir 19
	D. Indikator Keberhasilan 20
	E. Hipotesis Tindakan 22
BAB III	MODEL PENELITIAN
	A. Subjek dan Objek Penelitian..... 23
	B. Tempat dan Waktu Penelitian..... 23
	C. Rancangan Tindakan..... 23
	D. Teknik Pengumpulan Data 27
	E. Teknik Analisis Data..... 28
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
	A. Deskripsi Setting Penelitian..... 31
	B. Hasil Penelitian 35
	C. Pembahasan 64
	D. Temuan Penelitian 69
	E. Pengujian Hipoesis..... 69
BAB V	KESIMPULAN
	A. Kesimpulan.....
	B. Saran. 70

DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	73

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa.....	29
Tabel III.2	Interval Kategori Kemampuan Mengemukakan Pendapat.....	30
Tabel IV.1	Profil MI Nurul Iman Kampa	32
Tabel IV.2	Nama Pemimpin dan Tenaga Pengajar MI Nurul Iman Kampa	33
Tabel IV.3	Data siswa/siswi MI Nurul Iman Kampa	35
Tabel IV.4	Sarana dan Prasarana MI Nurul Iman Kampa	35
Tabel IV.6	Hasil Observasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Sebelum Tindakan.....	36
Tabel IV.7	Hasil Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Pertama (Siklus 1).....	41
Tabel IV.8	Hasil Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Kedua (Siklus 1).....	41
Tabel IV.9	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Guru dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus I (Pertemuan I dan II)	43
Tabel IV.10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I (Pertemuan 1)	44
Tabel IV.11	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I (Pertemuan 2)	45
Tabel IV.12	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus I (Pertemuan 1 dan 2).....	46
Tabel IV.13	Hasil Observasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus I (Pertemuan 1)	47
Tabel IV.14	Hasil Observasi Kemampuan Mengemukakan	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Pendapat Siswa dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus I (Pertemuan 11)	49
Tabel IV.15	Rekapitulasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus I (Pertemuan 1 dan 2).....	50
Tabel IV.16	Hasil Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Ketiga (Siklus II).....	55
Tabel IV.17	Hasil Observasi Aktifitas Guru Pertemuan Keempat (Siklus II)	56
Tabel IV.18	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Guru dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada Siklus II (Pertemuan 3 dan 4)	57
Tabel IV.19	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II (Pertemuan 3)	58
Tabel IV.20	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II (Pertemuan 4)	59
Tabel IV.21	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus II (Pertemuan 3 dan 4).....	60
Tabel IV.22	Hasil Observasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus II (Pertemuan 3)	61
Tabel IV.23	Hasil Observasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus II (Pertemuan 4)	62
Tabel IV.24	Rekapitulasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa dengan Penerapan Metode	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Pembelajaran <i>Role Playing</i> pada siklus II (Pertemuan 3 dan 4).....	63
Tabel IV.24	Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan II.....	64
Tabel IV.25	Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II ...	66
Tabel IV.26	Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa dengan Penerapan <i>Metode</i> Pembelajaran <i>Role Playing</i> Pada Siklus I dan II.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Kerangka Berpikir	19
Gambar III.1	Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	25
Gambar IV.1	Diagram Batang Perbandingan Aktivitas Guru pada Siklus I dan II	65
Gambar IV.2	Diagram Batang Perbandingan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II.....	67
Gambar IV.3	Grafik Perbandingan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	69

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas IV	74
Lampiran 2	Modul Ajar Pertemuan 1 Siklus I.....	77
Lampiran 3	Modul Ajar Pertemuan 2 Siklus I.....	81
Lampiran 4	Modul Ajar Pertemuan 3 Siklus II.....	85
Lampiran 5	Modul Ajar Pertemuan 4 Siklus II.....	89
Lampiran 8	Pedoman Penilaian Observasi Aktivitas Guru Dalam Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	93
Lampiran 8	Lembar Observasi Aktivitas Guru Dengan Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	96
Lampiran 9	Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa Dalam Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	104
Lampiran 9	Lembar Penilaian Aktivitas Siswa Dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	107
Lampiran 10	Pedoman Penilaian Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	115
Lampiran 10	Lembar Observasi Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Dengan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	117
Lampiran 11	Dokumentasi.....	127
Lampiran 11	Administrasi Surat Menyurat.....	129

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengemukakan pendapat siswa sangat penting untuk meningkatkan keterampilan argumentasi dan mempromosikan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memberi siswa kesempatan untuk mengemukakan pendapat, maka siswa terlibat dalam argumentasi kolaboratif, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan mendorong siswa untuk mempertahankan sudut pandang yang berbeda dari pendapat pribadi mereka, ini akan dapat merangsang kontra argumentasi dan meningkatkan kualitas dalam mengemukakan pendapat.

Selain itu, dalam mengemukakan pendapat siswa dapat mengarah pada opini yang lebih terinformasi, merangsang pemikiran kritis, dan meningkatkan keterampilan argumentasi di antara siswa. Secara keseluruhan, mengemukakan pendapat siswa tidak hanya menumbuhkan kreativitas dan pembelajaran aktif tetapi juga menumbuhkan komunikasi yang baik dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk pengembangan akademik dan pribadi mereka.

Menurut Poerwadarmita “mengemukakan adalah mengutarakan, menyetujui, menyatakan sesuatu untuk dipertimbangkan”. Menurut Poerwadarmita “pendapat adalah apa yang disangka(dikira,dipikir) tentang sesuatu hal (orang,peristiwa,dsb) yang kelihatnya seperti benar atau mungkin”¹. Jadi dapat disimpulkan kemampuan mengemukakan pendapat merupakan

¹ Poerwadarmita,W.J.S. 2014. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka



kesanggupan atau kecakapan untuk mengutarakan pikiran, gagasan atau perasaan.

Bagus Takwin mengungkapkan bahwa manfaat mengemukakan pendapat adalah bisa mengetahui maksud sebenarnya dari informasi yang diterimanya, terdorong untuk melakukan proses dialog setiap kali akan mengambil tindakan baik dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain, meningkatkan keterbukaan pikirannya, dan memberikan umpan balik kepada pendapat orang lain.²

Dengan menggunakan metode pelajaran yang tepat akan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mengemukakan Pendapat merupakan termasuk dari salah satu aspek keterampilan berbicara, yang mana pada keterampilan mengemukakan pendapat ini siswa dituntut mampu mengutarakan seluruh ide, gagasan, pendapat yang dipikirkannya.

Berdasarkan observasi studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas MI Nurul Iman, guru kelas mengakui bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Dari 16 siswa, hanya 4 siswa yang dapat mengemukakan pendapatnya dengan menggunakan bahasa yang baik.
2. Dari 16 siswa, hanya 3 siswa yang dapat mengungkapkan pendapat secara analitis.

²Regita, Pramiarsih, Sritumini, *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengemukakan Pendapat*, JP2EA, Vol. 5 No. 2, Des. 2019, hlm. 100-102



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dari 16 siswa, hanya 4 siswa yang dapat mengungkapkan pendapat secara logis.

4. Dari 16 siswa, hanya 4 siswa yang dapat mengemukakan pendapat secara kreatif.

Berdasarkan dari gejala, kemampuan mengemukakan pendapat siswa masih rendah, guru sudah berupaya untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa seperti memberikan motivasi kepada siswa, memberikan contoh mengemukakan pendapat dari siswa yang berprestasi di kelas, meminta peserta didik untuk menuliskan ide, pendapat, dan gagasannya terkait materi pelajaran, namun usaha-usaha yang dilakukan oleh guru tersebut masih belum meningkat, oleh karena itu peneliti menawarkan perbaikan dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

Dunia anak-anak adalah dunia permainan, dan juga senang mendengarkan cerita, bahkan bila anak-anak menyaksikan sebuah film kartun misalnya, maka anak-anak dapat mempraktekkan gaya dan kata-kata yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Hal ini membuktikan bahwa bercerita dan bermain peran (*Role playing*) sangat berkesan dan disenangi oleh mereka.

Menurut Hisyam Zaini *Role Playing* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode pembelajaran *Role Playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan pelajar dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga pelajar merasa senang mengikutinya dan tentu akan lama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teringat dalam ingatannya.

Selain itu itu selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. dalam jurnal "Enhancing Students' Speaking Skill through *Role Playing* Technique" juga menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berbicara atau mengemukakan pendapat pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan uraian tersebut di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul ***“Penerapan metode pembelajaran Role playing untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa pada ,mata pelajaran IPAS di Kelas IV MI Nurul Iman”***

B. Definisi Istilah

1. *Role Playing* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.³
2. Kemampuan mengemukakan pendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang dimiliki tanpa usaha untuk menyakiti atau merendahkan orang lain.⁴

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ‘Bagaimanakah Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* mampu meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa kelas IV MI Nurul Iman ? ‘

³ Isnawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan MakhluK Hidup dengan Lingkungannya”, Jurnal Pena Ilmiah, Vol 1 No 1, 2016, hlm. 613.

⁴ Mardiansyah , B. (2022) *Penerapan Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here.*



D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah “Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengemukakan Pendapat siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan metode pembelajaran *Role playing* di kelas IV MI Nurul Iman”

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Nurul Iman.
 - b. Diharapkan penelitian ini bisa melatih siswa dalam mengungkapkan pendapatnya.
2. Bagi guru
 - a. Diharapkan penelitian ini menjadi salah satu acuan guru untuk menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.
 - b. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai bekal guru untuk proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan prestasi sekolah dan mutu pendidikan
 - b. Diharapkan penelitian ini meningkatkan kualitas tenaga pengajar khususnya guru, dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi.
4. Bagi peneliti
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman peneliti yang sangat berguna ketika mengaplikasikan metode pembelajaran tersebut dalam mengajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. Pada metode *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu⁵

Menurut Martinis Yamin dalam (Lutfi Muhammad Hidayat, Erliany Syaodih, Rita Zahara) menyatakan bahwa metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua disiswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya, mereka berinteraksi dan melakukan peran terbuka. Siswa

⁵ Miftahul Huda, "Model-model Pengajaran dan Pembelajaran", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 209.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.⁶

Menurut Wiwid D Wijaya (dalam Rahmalina) salah satu aspek yang dikembangkan dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu kemampuan sosial emosional. Ketika *Role Playing* peserta didik akan mendiskusikan peran yang akan dilakoni dan naskah cerita yang akan digunakan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar saling menghargai pendapat teman, bekerja sama dan berupaya untuk mengendalikan keinginannya sendiri karena harus saling berbagi dengan teman.⁷

Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.⁸

Menurut Shaftel dalam (Roni Rodiyana, Yoyo Zakaria Ansori) mengemukakan bahwa *role playing* merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan

⁶ Lutfi Muhammad Hidayat, Erliany Syaodih, Rita Zahara, "Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumber sari", Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Langlangbuana, Vol 14, No. 2, 2016, hlm 21.

⁷ Rahmalina, *Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK Cahaya Ibu Minangkabau. Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini. IAIN Batusangkar* 2017, hlm. 29

⁸ Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1 No.1, 2016, hlm. 613



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Metode ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.⁹

Berdasarkan teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode role playing adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua disiswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Salah satu pengajaran berdasarkan pengalaman sehingga bisa mengungkapkan perasaan atau bisa mengungkapkan pendapatnya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Salah satu aspek yang dikembangkan dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu kemampuan sosial emosional, imajinasi dan penghayatan siswa. Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.

b. Langkah-langkah metode *Role Playing*

Adapun langkah-langkah penggunaan Metode *Role Playing*, yaitu:

- 1) Pemanasan, guru menjelaskan pada siswa suatu permasalahan yang perlu dipelajari dan dikuasai.
- 2) Menentukan partisipan, guru membahas karakter dari setiap pemain dan

⁹ Roni Rodiyana, Yoyo Zakaria Ansori, "Implementasi Metode Role Playing Dalam Upaya Menumbuhkan Sikap Kepemimpinan Demokratis Siswa Dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar", Jurnal Elementaria Edukasia, Vol 3, No. 1, 2020, hlm. 41



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa menentukan karakternya masing-masing bersama teman kelompok.

- 3) Menyiapkan pengamatan, guru menunjuk atau memilih siswa yang bersedia menjadi pengamat. Pengamat harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.
- 4) Menata panggung, guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang *diperlukan*.
- 5) Memainkan peran, permainan peran mulai dilaksanakan secara spontan.
- 6) Diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
- 7) Memainkan peran ulang.
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas.
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman terkait permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.¹⁰

c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan yang terdapat didalam metode bermain peran, yaitu:

1. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
2. Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan

¹⁰ Mohamad Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2016), hlm. 97

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, dan toleransi.

3. Kerja sama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
4. Berpikir dan bertindak kreatif.
5. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.
6. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
7. Merangsang rasa semangat siswa dalam minat belajar.
8. Permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerja sama antar siswa ketika memainkan sebuah peran.
9. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
10. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
11. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Kelemahan Metode *Role Playing*

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifur Kasim Riau

4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.
5. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai¹¹

2. Kemampuan Mengemukakan Pendapat

a. Pengertian Kemampuan Mengemukakan Pendapat

Menurut Mardiansah kemampuan mengemukakan pendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya tanpa usaha untuk menyakiti atau merendahkan orang lain.¹²

Menurut Inzyra kemampuan mengemukakan pendapat merupakan keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya. Kemampuan mengemukakan pendapat juga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan terampil dalam berbicara.¹³

Sedangkan menurut Tabrani menyatakan bahwa mengemukakan pendapat dapat diasah atau dilatih melalui bagaimana cara berbicara dalam menyampaikan pendapatnya, bagaimana cara sebelum dan sesudah memberikan pendapatnya, maupun keberanian dalam menyampaikan

¹¹ Yumi Ova Susanti, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran*, Jurnal Potensia, PG-PAUD FKIP UNIB, Vol.2 No.1.1. 2017

¹² Mardiansyah, B. (2022), *Penerapan Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Her*

¹³ Inzyra. R. (2022) *Penerapan Strategi Information Search*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

pendapatnya sendiri.¹⁴

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa kemampuan mengemukakan pendapat adalah suatu porses atau kegiatan menyampaikan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dilatih melalui bagaimana cara berbicara dalam menyampaikan pendapat tanpa usaha menyakiti atau merendahkan orang lain.

b. Manfaat Mengemukakan pendapat.

Kemampuan mengemukakan pendapat sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak antara lain :

- a) Memiliki sikap dan pandangan yang aktif terhadap kehidupan,
- b) Meningkatkan penghargaan terhadap diri sendiri,
- e) Meningkatkan rasa percaya diri,
- d) Memudahkan anak bersosialisasi dan menjalin hubungan dengan lingkungan seusianya maupun di luar lingkungannya secara efektif,
- e) Meningkatkan kemampuan kognitifnya, memperluas wawasannya tentang lingkungan, dan tidak mudah berhenti pada sesuatu yang tidak diketahuinya (memiliki rasa keingintahuan yang tinggi).¹⁵

c. Indikator kemampuan mengemukakan pendapat

Menurut Elis Kemala dewi , indikator mengemukakan pendapat adalah sebagai berikut:

¹⁴ Sisilia Armenia, *Penerapan metode jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran menyampaikan pendapat pribadi di kls IV Tahun 2019/2020*. Jurnal of humanites.Vol. 1. Januari 2022. Hlm. 105.

¹⁵ Siti Romdiyaton. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Kepada Orang Lain Melalui Metode Sosiodrama pada Anak Kelompok B di TK ABA Manjungan Klanten Tahun 2011/201*, Skripsi .FKIP UMS



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 1) Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik
- 2) Mengemukakan pendapat secara analitis
- 3) Mengemukakan pendapat secara logis
- 4) Mengemukakan pendapat secara kreatif.¹⁶

Indikator dalam kemampuan berpendapat adalah:

- 1) Keberanian untuk mengemukakan pendapat.
- 2) Kesesuaian pendapat dengan konteks yang dibahas
- 3) Rasionalitas pendapat yang dibahas¹⁷

Menurut Anindawati indikator kemampuan mengemukakan pendapat, yaitu:

- a) Mengemukakan pendapat dengan Menggunakan bahasa yang baik, jelas dan dapat dimengerti.
- b) Mengemukakan pendapat secara analitis.
- c) Menyampaikan gagasan atau pikiran secara lisan yang logis.
- d) Mengemukakan pendapat secara kreatif¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat tentang indikator mengemukakan pendapat, maka indikator kemampuan mengemukakan pendapat pada penelitian ini merujuk menurut pendapat Elis kemala dewi yaitu :

- 1) Mengungkapkan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik
- 2) Mengemukakan pendapat secara analitis
- 3) Mengemukakan pendapat secara logis

¹⁶ Elis kemaladewi.. Universitas Pendidikan Indonesia ,2018. hlm. 18-19.46 Nining ma

¹⁷ Suskino, dkk. ”. *Jurnal SNasPPM, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban*. Vol. 3. 2018, hlm. 60.

¹⁸ Risa Umami, (2019) Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa



4) Mengemukakan pendapat secara kreatif.¹⁹

d. Hubungan antara Metode pembelajaran *Role Playing* dengan kemampuan mengemukakan pendapat.

Proses pembelajaran yang baik tidak lepas dari bagaimana upaya seorang guru dalam mengelolah sebuah pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. aspek pengembangan kognitif, aspek pengembangan bahasa, aspek pengembangan sosial-emosional, dan aspek pengembangan seni.

Menurut Bromley mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol visual (membaca dan menulis). Sedangkan simbol herbal (menyimak dan berbicara).

Pada penelitian tindakan kelas ini akan membahas mengenai salah satu dari aspek tersebut yaitu aspek kemampuan mengemukakan pendapat pada anak mengemukakan pendapat merupakan kemampuan yang perlu dipelajari untuk anak sebagai alat bersosialisasi. Untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pada anak, dapat dengan bermain peran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk anak mungkin bisa dengan menerapkan belajar sambil bermain.

Hubungan antara metode pembelajaran *Role Playing* dengan Kemampuan Mengemukakan pendapat siswa adalah terletak pada

¹⁹ Elis kemaladewi.. Universitas Pendidikan Indonesia ,2018. hlm. 18-19.46 Nining



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* yang digunakan guru. Ketika anak bermain peran (*Role Playing*) saat itu anak akan menyampaikan atau mengucapkan yang ada dalam pikirannya. Dan guru sebagai pendidik diharapkan dapat menerapkan bermain peran didalam pembelajaran khususnya dalam kegiatan bermain ini, karena dengan bermain tersebut sangat dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan mengemukakan pendapat pada siswa.

Ini selaras dengan pendapat ismawati bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak.²⁰

Selain itu itu selaras juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. dalam jurnal "Enhancing Students' Speaking Skill through *Role Playing* Technique" juga menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan berbicara atau mengemukakan pendapat pada peserta didik. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat pada siswa.²¹

²⁰ Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluq Hidup dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol.1 No.1, 2016, hlm. 613

²¹ Johnson, R., et al. (2015). 'Enhancing Students' Speaking Skill through *Role Playing Technique*' *International Journal of Language Education*, 20(3), 112-125



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

B. Penelitian Relevan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Penelitian Rafika siregar (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Kemampuan Meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa menggunakan model *time token* pembelajaran Ips kelas V sekolah dasar menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan di setiap pertemuan siklus I dan II dengan jenjang, 51 %, 63 %, 79%, dan 84 %. Berdasarkan jenjang pada siklus I dan siklus II maka terdapat peningkatan yang sangat baik setelah diterapkan Model *Time Token* ,maka tindakan dengan menggunakan model pembelajaran Time Token dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa . Relevansi penelitian Rafika siregar dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji kemampuan mengemukakan pendapat siswa . Perbedaannya adalah pada model pembelajaran yang digunakan. Menggunakan Rafika siregar model pembelajaran *time token*, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Wawan supriyono (2022) dalam penelitiannya yang berjudul penerapan metode pembelajaran *talking stick* untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa pada muatan pelajaran IPS Kelas V SDN 018 penyasawan kabupaten Kampar adanya peningkatan kemampuan mengemukakan pendapat siswa yang sebelumnya hanya mencapai 45 % dalam kriteria ‘kurang’ karena berada direntang <75 . setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus I kemampuan mengemukakan pendapat siswa meningkat 31% sehingga menjadi 77% dalam kriteria ‘cukup’

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



karena berada pada rentang 75-83. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II kemampuan mengemukakan pendapat siswa meningkat 15% sehingga mencapai 92% dalam kriteria “baik” karna berada pada rentang 84-83. Relevansi penelitian Suryanto dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji kemampuan mengemukakan pendapat siswa. Perbedaannya adalah model pembelajaran yang digunakan Wawan supriyono menggunakan metode pembelajaran *talking stick* dalam penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

3. Nurhasanah dalam penelitiannya yang berjudul penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada muatan pelajaran IPS kelas V SD Al-Rasyid Pekanbaru adanya peningkatan sikap percaya diri siswa yang sebelumnya nilai rata-rata hanya 56,25 % di kategori “cukup”. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata pemahaman konsep siswa meningkat menjadi 64,87% dan berada pada kategori “Tinggi”. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata pemahaman konsep siswa kembali meningkat menjadi 81,75% berada pada kategori baik “Tinggi sekali”. Dengan demikian, penelitian ini dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu berada pada rentang nilai rata-rata 81-100%. Relevansi penelitian Nurhasanah dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji model pembelajaran *Role playing*. Sedangkan Perbedaannya terletak pada variable Y yaitu variable Y penelitian Nurhasanah adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sikap percaya diri siswa .Sedangkan variabel Y peneliti adalah kemampuan mengemukakan pendapat siswa.

4. Muryati dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan strategi *Role playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V madrasah ibtdaiyah Nurul huda kota baru kecamatan keritang adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa yang sebelumnya nilai rata-rata hanya 59,2 % . Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata pemahaman konsep siswa meningkat menjadi 75,4% . Kemudian pada siklus II nilai rata-rata pemahaman konsep siswa kembali meningkat menjadi 83 % berada .Dengan demikian, penelitian ini dikatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu berada pada nilai rata-rata 83 % . Relevansi penelitian Muryati dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji model pembelajaran *Role playing*. Sedangkan Perbedaannya terletak pada variable Y yaitu variable Y penelitian Muryati adalah kemampuan berbicara siswa .Sedangkan variabel Y peneliti adalah kemampuan mengemukakan pendapat siswa.

5. Riski juita p dalam penelitiannya yang berjudul penerapan metode pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan kerja sama siswa pada muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD negeri 036 Karya indah kecamatan tapung kabupaten Kampar adanya peningkatan sikap kerja sama siswa yang sebelumnya nilai rata-rata hanya 51,87 % di kategori “cukup”. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

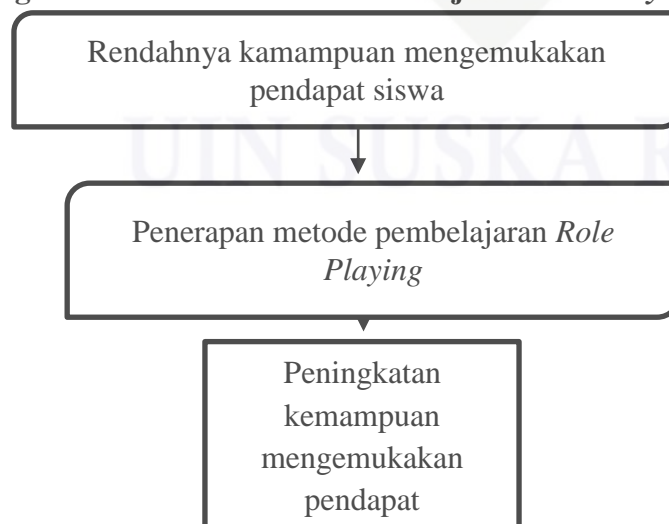
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemahaman konsep siswa meningkat menjadi 59,79% dan berada pada kategori “cukup”. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata pemahaman konsep siswa kembali meningkat menjadi 72,1 % berada pada kategori baik. Dengan demikian, relevansi penelitian dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji model pembelajaran *Role playing*. Sedangkan Perbedaannya terletak pada variable Y yaitu variable Y penelitian Riski juita p adalah kerja sama siswa .Sedangkan variabel Y peneliti adalah kemampuan mengemukakan pendapat siswa.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV MI Nurul Iman digambarkan dalam bentuk kerangka berpikir dengan sistematis dapat memperjelas variabel yang akan diteliti. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel II.1.
Kerangka Pemikiran Metode Pembelajaran *Role Playing*





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru harus memiliki metode pembelajaran, agar siswa dapat belajar secara aktif dan efisien. Maka pada saat pembelajaran berlangsung guru harus memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat.

Dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan Metode pembelajaran *Role playing* di MI Nurul Iman, khususnya pada siswa kelas IV. Semakin tepat memilih Metode pembelajaran diharapkan makin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu memperhatikan dalam memilih Metode pembelajaran sehingga jangan sampai keliru dalam menentukan metode pembelajaran yang mengakibatkan kurang efektifnya pembelajaran di sekolah.

Dalam usaha meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat diperlukan Metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa salah satunya menggunakan Metode pembelajaran *Role Playing*. Melalui metode pembelajaran ini kerangka pikir yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut: mata pelajaran yang peneliti ajarkan adalah IPAS di kelas IV MI Nurul Iman, dengan menerapkan Metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat kepada siswa kelas MI Nurul Iman.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan guru dalam meningkatkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterampilan mengemukakan pendapat siswa. Adapun indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

a. Indikator aktivitas guru

Adapun target skor Indikator aktivitas guru yang ditetapkan adalah 75%

1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari.
2. Guru membahas karakter dari setiap pemain
3. Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat
4. Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan
5. Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran
6. Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran
7. Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi
8. Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas
9. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan

b. Indikator aktifitas siswa

Adapun target indikator aktivitas siswa dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* adalah 75 % dengan indikator sebagai berikut :

1. Siswa mendengarkan guru menjelaskan materi
2. Siswa menjadi karakternya masing-masing
3. Siswa yang bersedia menjadi pengamat
4. Siswa dan guru mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5. Siswa mulai bermain peran
6. Siswa bersama guru mendiskusikan bermain peran
7. Siswa bermain peran lagi
8. Siswa bersama guru berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas
9. Siswa berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan

c. Indikator kemampuan mengemukakan pendapat

Indikator kemampuan mengemukakan pendapat dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut :

1. Mengemukakan pendapat dengan menggunakan bahasa yang baik.
2. Mengemukakan pendapat secara analitis.
3. Mengemukakan pendapat secara logis.
4. Mengemukakan pendapat secara kreatif.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teori yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan hipotesis tindakan sementara dalam penelian ini adalah: jika Metode pembelajaran *Role Playing* ini diterapkan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV di MI Nurul Iman maka kemampuan mengemukakan pendapat siswa akan meningkat.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 16 orang siswa, dan 1 orang guru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Nurul Iman.

B. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di Kelas IV MI Nurul Iman pada mata pelajaran IPAS, pada bulan Oktober-November Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Rancangan Tindakan

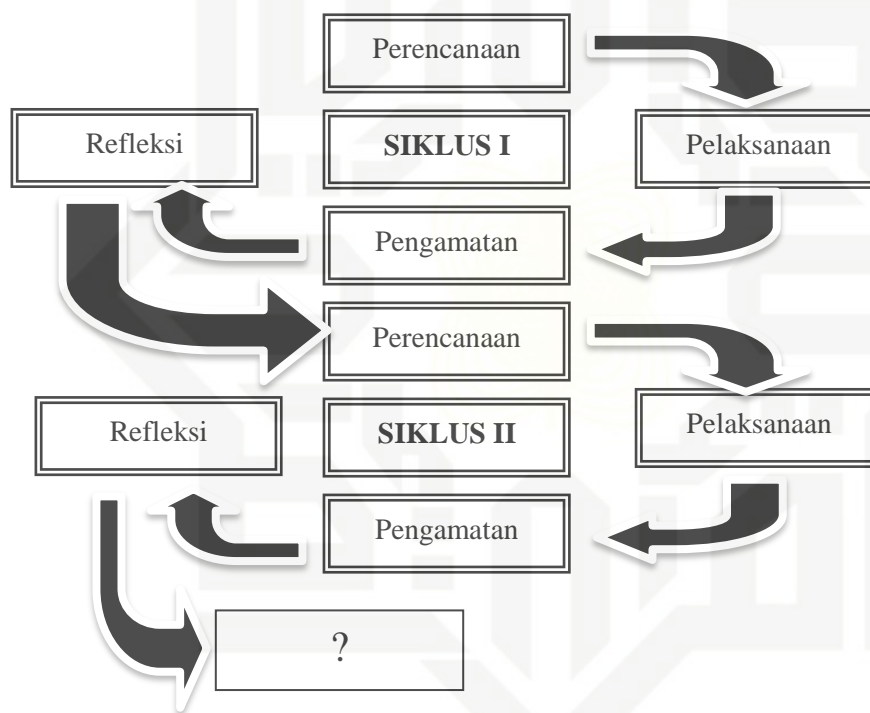
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan adalah penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidik) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri.²² Sedangkan Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

²² Chotibuddin, *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas(PTK)*, (Yogyakarta:DEEPUBLISH,2018), hlm. 10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Arikunto²³ menyatakan bahwa secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus. Satu siklus dilaksanakan dua kali tatap muka, sehingga dua siklus yaitu empat kali tatap muka. Adapun daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

Secara rinci, rancangan dan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

²³Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017), hlm.



Dalam perencanaan atau persiapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun Modul Ajar berdasarkan silabus yang memuat penyesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan tindakan
- b. Mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi aktifitas guru dan siswa.
- c. Teman sejawat menjadi observer.

2. Pelaksanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal
 - 1).Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam, dan menanyakan kabar siswa.
 - 2).Siswa diminta untuk berdo'a bersama dipimpin oleh ketua kelas.
 - 3).Guru memeriksa kehadiran siswa.
 - 3).Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - 4).Guru memberikan motivasi dan apersepsi
- b. Kegiatan inti
 - 1) Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari
 - 2) Guru membahas karakter dari setiap pemain
 - 3) Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan.
- 5) Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran
- 6) Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran
- 7) Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi
- 8) Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas
- 9) Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.
- c. Kegiatan Akhir.
 - 1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran
 - 2) Mengadakan refleksi
 - 3) Guru mengajak siswa menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dilanjutkan dengan salam.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dan siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat yang bertugas sebagai observer, jumlah observer dalam penelitian ini berjumlah 2 orang, yaitu 1 orang untuk mengamati aktivitas guru dan 1 orang untuk mengamati aktivitas siswa. Hal ini dilakukan untuk memberikan masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari observer/pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan, atau upaya evaluasi yang dilakukan observer. Jika dalam siklus pertama terdapat kekurangan yang menyebabkan kemampuan mengemukakan pendapat peserta didik melalui metode pembelajaran *Role Playing* belum meningkat maka akan dilakukan perbaikan, sehingga diharapkan pada siklus kedua ada perbaikan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penilaian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses tindakan pembelajaran yang berlangsung di kelas, melalui Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Nurul Iman. Adapun observer yang membantu peneliti dalam melakukan observasi adalah teman sejawat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen tulisan, angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.²⁴

²⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan*

Dokumentasi digunakan untuk untuk memperoleh data tentang keadaan guru, keadaan peserta didik, jumlah peserta didik, keadaan sarana dan prasarana serta kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung dan data-data yang diperlukan untuk membantu proses penelitian.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru dan Peserta didik

Setelah data hasil observasi guru dan siswa terkumpul, maka data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:²⁵

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

Keterangan:

F = Frekuensi aktivitas siswa/guru

N = Jumlah frekuensi

P = Angka persentase aktivitas siswa/guru

100% = Bilangan tetap

Adapun kriteria keberhasilan aktivitas yang dicapai guru dan siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media gambar berseri pada metode pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

R&D, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 80.

²⁵Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2014), hlm. 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.I Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa²⁶

No.	Interval	Kategori
1.	81 – 100%	Sangat Baik
2.	61 – 80%	Baik
3.	41 – 60%	Cukup
4.	21 – 40%	Kurang

2. Kemampuan mengemukakan pendapat

Adapun keberhasilan dalam melakukan perbaikan pada kemampuan mengemukakan pendapat siswa adalah :

- a. Dikatakan ‘sangat baik apabila persentasenya antara 80%-100%
- b. Dikatakan ‘baik’ apabila persentasenya antara 70%-79%
- c. Dikatakan ‘cukup’ apabila persentasenya antara 60%-69%
- d. Dikatakan ‘kurang’ apabila persentasenya antara 50%-59%

Untuk memperoleh persentase dari pengelolaan data kemampuan mengemukakan pendapat, rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum keseluruhan soal}} \times 100$$

²⁶ Sukma Erni, (2016). *Penelitian Tindakan Kelas bagi Mahasiswa*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi, hlm. 95.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 2

Interval Kategori Kemampuan Mengemukakan Pendapat siswa

No	Interval	Kategori
1	80-100	Sangat baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup baik
4	50-59	Kurang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada bab IV, Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat siswa pada muatan pelajaran IPAS di MI Nurul Iman. Hal ini dapat dilihat dari grafik peningkatan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat. Mulai dari sebelum tindakan perbaikan pembelajaran hingga tindakan perbaikannya pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat sebelum tindakan perbaikan pembelajaran adalah 51,95% atau berada pada kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus I, nilai rata-rata mereka meningkat menjadi 66% ,berada pada kategori cukup. Kemudian setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II, nilai persentase siswa kembali meningkat menjadi 86% atau berada pada kategori ‘Sangat Baik’. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses tindakan perbaikan pembelajaran melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat.

B. Saran dan Tindak lanjut

Berdasarkan simpulan pembahasan hasil penelitian di atas yang berkaitan dengan metode pembelajaran *Role Playing* yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, guru disarankan untuk mengembangkan metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penulis menyarankan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran yang berbeda dan dapat juga diterapkan melalui kolaborasi dengan pendekatan, strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- ## DAFTAR PUSTAKA
- Bayharti, B., Azumar, O. R., Andromeda, A., & Yerimadesi, Y. (2019). *Effectiveness Of Redox and Electrochemical Cell Module Based Guided Discovery learning On Critical Thinking Skills and Student Learning Outcomes Of High School*. *Journal of Physics*, 1317(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012144>
- Elis Kemaladewi. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpendapat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Teknik Time Token*. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* .
- Inzyra, R. (2022). *Penerapan Strategi Information Search Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Pada Muatan Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sdit Insan Cendekia Bangkinang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru).
- Mardiansyah, B. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Tanjung Kecamatan Koto Kampar Hulu* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Miterianifa, Ashadi, Saputra, S., dan Suciati (2021). *Higher Order Thinking skills in the 21 st Century: Critical Thinking*. <https://doi.org/10.4108/eai.30-11-2020.2303766>
- Muvid, M. B., Septiawan, Y., dan Suryaningwidi, R. (2020). *Strategi Dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 Di Perguruan Tinggi*. Goresan Pena
- Nurhasanah, Ana Reksa adya pribadi, M Dapid Nur didaktik : *Jurnal ilmiah PGSD STKIP subang* 7 (02), 484-493, (2021)
- Pane. Aprida (2017). *ajar dan pembelajaran, Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2 Desember.
- Poerwadarmirta, W.J.S. 2014. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Regita, Pramiarsih, Sritumini (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengemukakan Pendapat*, JP2EA, Vol. 5 No. 2.
- Romdiyaton, Siti. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan*



Pendapat Kepada Orang Lain Melalui Metode Sosiodrama pada Anak Kelompok B di TK ABA Manjungan Klaten Tahun(2011/2012), Skripsi .FKIP UMS

Sisilia,Armenia *Penerapan metode jigsaw dalam meningkatkan pembelajaran menyampaikan pendapat pribadi di kls IV Tahun (2019/2020)*. Jurnal of humanites.Vol. 1. Januari 2022. Hlm. 105.

Sudarisman,Suciati Florea: *Jurnal biologi dan pembelajarannya* 2 (1), (2015)

Suskino,dkk. *''Kemampuan dan Sikap Berpendapat Dalam Pembelajaran Klarifikasi Nilai Pada Siswa Sekolah Menengah Atas''*.Jurnal SNasPPM, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Vol. 3. (2018).

Umami, Risa. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa melalui Model Cooperative Learning Tipe Time Token pada Pembelajaran Ips*.repository.upi.edu

Yuliana,Nabila,(2018), *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran,JIPP, Volume 2 Nomor 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 1

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

FASE A

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dan mendemonstrasikan bagaimana beragam jenis gaya memengaruhi gerak benda.

Di akhir fase ini peserta didik mampu menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari anggota keluarga dan warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat ia tinggal pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

Peserta didik mengenal budaya, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau. Penulis: Prof. Dr. H. Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Peserta didik mampu memperoleh/menciptakan sesuatu dengan alat dan bahan yang ada di sekitarnya. Peserta didik mengenali kebutuhan atau keinginannya, nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan.

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila	MA
4.1. Siswa menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indera)	2	Dimensi: Bernalar Kritis	
4.2. Siswa menjelaskan peran dan tanggung jawab manusia dalam kehidupan bermasyarakat.	2	Dimensi: Bergotong royong	
4.3. Siswa mengidentifikasi wujud zat	2	Dimensi: Bernalar Kritis	
4.4. Siswa menganalisis perubahan wujud zat.	2	Dimensi: Bernalar Kritis	
4.5. Siswa mendeskripsikan jenis-jenis gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	2	Dimensi: Kreatif	
4.6. Siswa menciptakan teknologi dengan prinsip-prinsip pesawat sederhana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.	2	Dimensi: Kreatif	
4.7. Siswa mengidentifikasi urutan siklus air.	2	Dimensi: Bernalar kritis	
4.8. Siswa mendeskripsikan pengaruh siklus air dalam kehidupan sehari-hari.	2	Dimensi: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
4.9. Siswa menyajikan hasil karya tentang hasil investigasi beberapa ekosistem yang ada di lingkungan sekitarnya (danau, sungai, hutan).	2	Dimensi: Kreatif	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.10. Siswa mengidentifikasi siklus hidup dari beberapa hewan yang ada di sekitar serta manfaatnya terhadap lingkungan.	5	Dimensi: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
4.11. Siswa menggambar ragam bentang alam di lingkungan sekitar.	5	Dimensi: Kreatif	
4.12. Siswa mengaitkan ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di daerahnya.	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.13. Siswa mendeskripsikan tempat tinggalnya berdasarkan sistem tata kelola masyarakat	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.14. Siswa mengidentifikasi kota/kabupaten tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.15. Siswa menyajikan hasil karya tentang sejarah kegiatan tukar beli yang ada di daerahnya melalui proses penelusuran informasi dari tokoh atau orang yang ada di lingkungannya yang ada di daerahnya.	15	Dimensi: Berkebinekaan global	
4.16. Siswa mengidentifikasi keinginan dan kebutuhannya yang dihubungkan dengan nilai uang	5	Dimensi: Mandiri	
4.17. Siswa menjelaskan adat atau tokoh di wilayahnya yang berperan untuk menjaga kelestarian alam.	5	Dimensi: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
4.18. Siswa menyelidiki peran tokoh dari wilayahnya pada masa	10	Dimensi: Bernalar Kritis	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.			
4.19. Siswa mengurutkan kronologis perjuangan rakyat di wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.	5	Dimensi: Berkebinekaan global	
4.20. Siswa menelusuri peninggalan masa pendudukan bangsa asing yang terdapat di wilayahnya.	10	Dimensi: Berkebinekaan global	
4.21 Siswa mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendiskripsi fungsinya.	2	Dimensi: Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global	

Mengetahui
Kepala Madrasah

ILYAS, S.Pd
NIP.19710113 199903 1 001

Kampa, 25 Oktober 2024

Guru Kelas IV
NIP.19790523 200501 1 004



Lampiran 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Khairi darmawan
Identitas Sekolah	: MI Nurul Iman
Fase/Kelas	: A/IV
Mata Pelajaran	: IPAS
Bab I	: Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia.
Alokasi Waktu	: 1 X 35 Menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi peran pemerintah dalam kehidupan sehari-hari 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHAMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Mampu menyeimbangkan antara urusan duniawi dan ukhrawi (akhirat), Memiliki pendirian yang kuat dan bertindak sesuai dengan kebenaran. 	
D. SARANA DAN PRASANA	
<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran : Laptop,media simulasi Sumber Belajar : (kementrian pendidikan,kebudayaan,riset,dan teknologi republik Indonesia,2021 Ilmu pengetahuan Alam dan sosial untuk SD Kelas IV,PENULIS : Amalia fitri dkk dan internet),lembar kerja peserta didik. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahamimateri ajar.	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Role Playing	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia 	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi peran tokoh dari berbagai wilayah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia 	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa saja peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? ▪ Apa fungsi tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
	Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas di buka dengan salam dan menyapa siswa; 2. Guru meminta siswa merapikan tempat duduk dan membersihkan area tempat duduk; 3. Guru memimpin kelas dimulai dengan pembacaan doa secara bersama sama; 4. Guru memimpin ice breaking untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar siswa; 5. Guru menyampaikan topik pembahasan pada pertemuan ini; 	5 Menit
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan 	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>kemerdekaan Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membahas karakter dari setiap pemain 3. Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat 4. Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan 5. Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran 6. Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran 7. Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi 8. Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas 9. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan 	10 Menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membaca pembelajaran yang akandatang 2. Guru bertanya perasaan siswa tentang pembelajaran hari ini 3. Guru mengakhiri kelas di tutup dengan doa bersama sama. 	2 menit
<p>F. ASESMEN/PENILAIAN</p>	
<p>A. Asesmen Formatif</p> <p>Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa Alur Konten Capaian Pembelajaran yang memiliki tanda seperti di samping.</p>	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Statistical University

Uluhan Syarif Kasim Riau

Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan; tidak diujikan.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

- Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawakan pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang mengenal perasaan.

Kegiatan Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

MENGETAHUI

Wali kelas IV

Ahad Sidin S.Pd.I
NIP.19790523 200501 1 004

Khairi Darmawan



Lampiran 3

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Khairi darmawan
Identitas Sekolah	: MI Nurul Iman
Fase/Kelas	: A/IV
Mata Pelajaran	: IPAS
Bab I	: Mengidentifikasi Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa Lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 X 35 Menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHAMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Mampu menyeimbangkan antara urusan duniawi dan ukhrawi (akhirat), Memiliki pendirian yang kuat dan bertindak sesuai dengan kebenaran. 	
D. SARANA DAN PRASANA	
<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran : Laptop, media simulasi Sumber Belajar : (kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia, 2021 Ilmu pengetahuan Alam dan sosial untuk SD Kelas IV, PENULIS : Amalia fitri dkk dan internet), lembar kerja peserta didik. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keterampilan memimpin.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Role Playing	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa saja peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? ▪ Apa fungsi tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
	Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas di buka dengan salam dan menyapa siswa; 2. Guru meminta siswa merapikan tempat duduk dan membersihkan area tempat duduk; 3. Guru memimpin kelas dimulai dengan pembacaan doa secara bersama sama; 4. Guru memimpin ice breaking untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar siswa; 5. Guru menyampaikan topik pembahasan pada pertemuan ini; 	5 Menit
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 2. Guru membahas karakter dari setiap pemain 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>3. Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat</p> <p>4. Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan</p> <p>5. Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran</p> <p>6. Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran</p> <p>7. Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi</p> <p>8. Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas</p> <p>9. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan</p>	10 Menit
<p>Penutup</p> <p>1 Guru meminta siswa untuk membaca pembelajaran yang akandatang</p> <p>2 Guru bertanya perasaan siswa tentang pembelajaran hari ini</p> <p>3 Guru mengakhiri kelas di tutup dengan doa bersama sama.</p>	2 menit
<p>F. ASESMEN/PENILAIAN</p>	
<p>A. Asesmen Formatif</p> <p>Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa Alur Konten Capaian Pembelajaran yang memiliki tanda seperti di samping. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan; tidak diujikan.</p>	
<p>G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p>	
<p>Kegiatan Pengayaan :</p>	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawakan pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang mengenal perasaan.

Kegiatan Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

MENGETAHUI

Wali kelas IV

Ahad Sidin S.Pd.I
NIP.19790523 200501 1 004

Khairi Darmawan

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Khairi darmawan
Identitas Sekolah	: MI Nurul Iman
Fase/Kelas	: A/IV
Mata Pelajaran	: IPAS
Bab I	: Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa Lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 X 35 Menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHAMATAN	
LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Mampu menyeimbangkan antara urusan duniawi dan ukhrawi (akhirat), Memiliki pendirian yang kuat dan bertindak sesuai dengan kebenaran. 	
D. SARANA DAN PRASANA	
<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran : Laptop,media Sumber Belajar : (kementrian pendidikan,kebudayaan,riset,dan teknologi republik Indonesia,2021 Ilmu pengetahuan Alam dan sosial untuk SD Kelas IV,PENULIS : Amalia fitri dkk dan internet),lembar kerja peserta didik. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahamimateri ajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilanmemimpin. 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. MODEL PEMBELAJARAN	
Role Playing	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau. 	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi peran-peran tokoh dari wilayahnya 	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa saja peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? ▪ Apa fungsi tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
	Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas di buka dengan salam dan menyapa siswa; 2. Guru meminta siswa merapikan tempat duduk dan membersihkan area tempat duduk; 3. Guru memimpin kelas dimulai dengan pembacaan doa secara bersama sama; 4. Guru memimpin ice breaking untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar siswa; 5. Guru menyampaikan topik pembahasan pada pertemuan ini; 	5 Menit
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 2. Guru membahas karakter dari setiap pemain 3. Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>4. Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan</p> <p>5. Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran</p> <p>6. Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran</p> <p>7. Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi</p> <p>8. Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas</p> <p>9. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan</p>	<p>10 Menit</p>
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membaca pembelajaran yang akandatang 2. Guru bertanya perasaan siswa tentang pembelajaran hari ini 3. Guru mengakhiri kelas di tutup dengan doa bersama sama. 	<p>2 menit</p>
<p>F. ASESMEN/PENILAIAN</p>	
<p>A. Asesmen Formatif</p> <p>Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa Alur Konten Capaian Pembelajaran yang memiliki tanda seperti di samping. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan; tidak diujikan.</p>	
<p>G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p>	
<p>Kegiatan Pengayaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, 	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Diantaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawakan pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang mengenal perasaan.

Kegiatan Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

MENGETAHUI**Wali kelas IV**

Ahad Sidin S.Pd.I
NIP.19790523 200501 1 004

Khairi Darmawan



Lampiran 5

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Khairi darmawan
Identitas Sekolah	: MI Nurul Iman
Fase/Kelas	: A/IV
Mata Pelajaran	: IPAS
Bab I	: Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa Lampau Dalam Memperjuangkan Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 X 35 Menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PELAJAR RAHAMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah Mampu menyeimbangkan antara urusan duniawi dan ukhrawi (akhirat), Memiliki pendirian yang kuat dan bertindak sesuai dengan kebenaran. 	
D. SARANA DAN PRASANA	
<ul style="list-style-type: none"> Media pembelajaran : Laptop,media Sumber Belajar : (kementrian pendidikan,kebudayaan,riset,dan teknologi republik Indonesia,2021 Ilmu pengetahuan Alam dan sosial untuk SD Kelas IV,PENULIS : Amalia fitri dkk dan internet),lembar kerja peserta didik. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahamimateri ajar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilanmemimpin. 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. MODEL PEMBELAJARAN	
Role Playing	
KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau. 	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa bisa mengidentifikasi peran-peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau 	
D. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa saja peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? ▪ Apa fungsi tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia? 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
	Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kelas di buka dengan salam dan menyapa siswa; 2. Guru meminta siswa merapikan tempat duduk dan membersihkan area tempat duduk; 3. Guru memimpin kelas dimulai dengan pembacaan doa secara bersama sama; 4. Guru memimpin ice breaking untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar siswa; 5. Guru menyampaikan topik pembahasan pada pertemuan ini; 	5 Menit
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau. 2. Guru membahas karakter dari setiap pemain 3. Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat 	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>4. Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan</p> <p>5. Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran</p> <p>6. Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran</p> <p>7. Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi</p> <p>8. Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas</p> <p>9. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan</p>	10 Menit
<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk membaca pembelajaran yang akandatang 2. Guru bertanya perasaan siswa tentang pembelajaran hari ini 3. Guru mengakhiri kelas di tutup dengan doa bersama sama. 	2 menit
<p>F. ASESMEN/PENILAIAN</p>	
<p>A. Asesmen Formatif</p> <p>Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa Alur Konten Capaian Pembelajaran yang memiliki tanda seperti di samping. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan; tidak diujikan.</p>	
<p>G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL</p>	
<p>Kegiatan Pengayaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, 	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi berbagai media atau website resmi dibawakan pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang mengenal perasaan.

Kegiatan Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang siswa yang belum mencapai CP.

MENGETAHUI

Wali kelas IV

Ahad Sidin S.Pd.I
NIP.19790523 200501 1 004

Khairi Darmawan

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 8

PEDOMAN PENILAIAN OBSERVASI GURU DALAM MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

No	Indikator	Deskriptor
1.	Pemanasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi dengan jelas 2. Guru menjelaskan dengan tegas 3. Guru menjelaskan dengan kalimat yang mudah dipahami 4. Guru menjelaskan dengan tidak berbelit-belit
2.	Memilih partisipan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membahas karakter yang akan dimainkan dengan jelas 2. Guru membahas karakter dengan tepat 3. Guru membahas karakter dengan memberikan contoh yang sesuai dialog 4. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan tokoh yang akan dimainkan dalam kelompoknya masing-masing
3.	Menyiapkan pengamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memilih pengamat dengan tepat 2. Guru memilih pengamat dengan teliti 3. Guru memilih siswa yang bersedia menjadi pengamat 4. Guru memilih pengamat yang sesuai
4.	Menata panggung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendiskusikan tempat yang akan digunakan untuk bermain peran 2. Guru mengajak siswa untuk bergotong royong menata tempat bermain peran 3. Guru mendiskusikan bagaimana peran akan dimainkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		4. Guru mengarahkan siswa untuk mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam bermain peran
5.	Memainkan peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan ulang 2. Guru menyampaikan Batasan waktu permainan peran dalam setiap kelompok 3. Guru mengarahkan siswa agar melakukan permainan peran sesuai dengan urutan kelompok yang sudah di acak 4. Guru mengarahkan siswa agar memainkan
6	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan permainan peran tadi 2. Guru mengarahkan siswa agar terlibat aktif dalam diskusi 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan evaluasi 4. Guru mengarahkan siswa untuk memperbaiki cara permainan peran agar lebih baik
7	Memainkan peran ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memerintahkan siswa untuk memulai permainan ulang 2. Guru menyampaikan Batasan waktu permainan peran dalam setiap kelompok 3. Guru mengarahkan siswa agar melakukan permainan peran sesuai dengan urutan kelompok yang sudah di acak 4. Guru mengarahkan siswa agar memainkan peran sesuai dengan gilirannya
8	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk mendiskusikan permainan peran untuk yang kedua kalinya 2. Guru mengarahkan siswa agar terlibat aktif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p>dalam diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengajak siswa untuk melakukan evaluasi 4. Guru turut mengevaluasi permainan yang sesuai dengan realita
Berbagi pengalaman dan kesimpulan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman setelah terkait permainan peran 2. Guru membuat suasana yang menyenangkan agar setiap siswa terlibat aktif dalam berbagi pengalaman 3. Guru mengajak siswa agar dapat membuat kesimpulan bersama 4. Guru memberikan penguatan terkait pembelajaran



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Pertama)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa Lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : *Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktivitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik, dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran Role Playing.*

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 1				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau.		✓			3
2	Guru membahas karakter dari setiap pemain		✓			3
3	Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat		✓			3
4	Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan			✓		2
5	Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran			✓		2
6	Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran				✓	1
7	Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi			✓		2
8	Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas				✓	1
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan		✓			3
Jumlah		20				
Persentase		56%				
Kategori		Cukup				

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:	4 =	Sangat Baik
	3 =	Baik
	2 =	Cukup
	1 =	Kurang

Kampar, 28 Oktober 2024

Lisda Rahmiati
Observer/pengamat

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Kedua)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa Lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : *Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktivitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik, dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran Role Playing.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 2				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau			✓		2
2	Guru membahas karakter dari setiap pemain		✓			3
3	Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat		✓			3
4	Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan		✓			3
5	Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran			✓		2
6	Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran		✓			3
7	Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi			✓		2
8	Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas		✓			3
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan		✓			3
Jumlah		24				
Persentase		67%				
Kategori		Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 29 Oktober 2024



Lisda Rahmiati
Observer/pengamat



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Ketiga)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : *Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktifitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik,dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran Role Playing.*

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 3				Jumlah Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau		✓			3
2	Guru membahas karakter dari setiap pemain		✓			3
3	Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat		✓			3
4	Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan		✓			3
5	Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran		✓			3
6	Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran	✓				4
7	Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi	✓				4
8	Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas		✓			3
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan		✓			3
Jumlah		29				
Persentase		81%				
Kategori		Sangat Baik				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sumber: Data Hasil Observasi 2024

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 4 November 2024

Iisda Rahmiati
Observer/pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Keempat)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa Lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktivitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik, dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan 4				Skor
		Skala Nilai				
		4	3	2	1	
1	Guru menjelaskan kepada siswa tentang peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau		✓			3
2	Guru membahas karakter dari setiap pemain	✓				4
3	Guru menunjuk siswa yang bersedia menjadi pengamat		✓			3
4	Guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta peralatan yang diperlukan	✓				4
5	Guru mengajak siswa untuk memulai bermain peran	✓				4
6	Guru bersama siswa mendiskusikan bermain peran	✓				4
7	Guru mengajak siswa untuk bermain peran lagi	✓				4
8	Guru bersama siswa berdiskusi dan evaluasi diarahkan pada realitas	✓				4
9	Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman terkait permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan	✓				4
Jumlah		34				
Persentase		94%				
Kategori		Sangat Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 5 November 2024



Iisda Rahmiati
Observer/pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

PEDOMAN PENILAIN OBSERVASI SISWA DALAM MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

No	Indikator	Deskriptor
1.	Pemanasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan guru yang menjelaskan materi dengan jelas 2. Siswa mendengarkan guru yang menjelaskan dengan tegas 3. Siswa bisa memahami kalimat yang dijelaskan 4. Siswa mendengarkan guru menjelaskan yang tidak berbelit-belit
2.	Memilih partisipan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan guru membahas karakter yang akan dimainkan dengan jelas 2. Siswa mendengarkan guru membahas karakter dengan tepat 3. Siswa mendengarkan guru membahas karakter dengan memberikan contoh yang sesuai dialog 4. Siswa menentukan tokoh yang akan dimainkan dalam kelompoknya masing-masing
3.	Menyiapkan penguatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjadi pengamat dengan tepat 2. Siswa menjadi pengamat dengan teliti 3. Siswa bersedia menjadi pengamat 4. Siswa menjadi pengamat yang sesuai
4.	Menata panggung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan tempat yang akan digunakan untuk bermain peran 2. Siswa bergotong royong menata tempat bermain peran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru dan siswa mendiskusikan bagaimana peran akan dimainkan 4. Siswa mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam bermain peran
5.	Memainkan peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai permainan ulang 2. Siswa mendengarkan batasan waktu permainan peran dalam setiap kelompok 3. Siswa melakukan permaianan peran sesuai dengan urutan kelompok yang sudah di acak 4. Siswa agar memainkan peran sesuai dengan gilirannya
6.	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan permainan peran tadi 2. Siswa terlibat aktif dalam diskusi 3. Siswa melakukan evaluasi 4. Siswa memperbaiki cara permainan peran agar lebih baik
7.	Memainkan peran ulang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai permainan ulang 2. Siswa mendengarkan batasan waktu permainan peran dalam setiap kelompok dari guru 3. Siswa melakukan permaianan peran sesuai dengan urutan kelompok yang sudah di acak 4. Siswa memainkan peran sesuai dengan gilirannya
8.	Diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendiskusikan permainan peran untuk yang kedua kalinya 2. Siswa terlibat aktif dalam diskusi 3. Siswa melakukan evaluasi 4. Siswa turut mengevaluasi permainan yang sesuai

		dengan realita
9	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berbagi pengalaman setelah terkait permainan peran 2. Siswa terlibat aktif dalam berbagi pengalaman 3. Siswa dapat membuat kesimpulan bersama 4. Siswa mengerti terkait pembelajaran

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Pertama)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam
 Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktifitas
 baik, 2=jika aktivitas cukup baik,dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai
 aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

No	kode siswa	Indikator aktifitas belajar siswa									Skor
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	Siswa 001	2	3	2	2	2	3	2	2	2	20
2	Siswa 002	3	2	2	2	3	2	3	2	2	21
3	Siswa 003	2	2	2	3	2	2	3	2	2	20
4	Siswa 004	2	2	3	2	2	2	2	3	2	20
5	Siswa 005	2	2	2	2	2	2	3	2	3	20
6	Siswa 006	2	3	2	3	3	3	2	2	2	22
7	Siswa 007	3	2	2	2	2	2	3	2	2	20
8	Siswa 008	3	3	2	2	2	2	2	3	3	22
9	Siswa 009	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
10	Siswa 010	2	3	2	3	3	3	2	2	2	22
11	Siswa 011	2	2	3	2	3	2	2	2	2	20
12	Siswa 012	2	2	2	3	2	2	2	2	3	20
13	Siswa 013	2	3	3	3	2	2	2	2	2	21
14	Siswa 014	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
15	Siswa 015	2	2	3	3	3	2	3	3	2	23
16	Siswa 016	2	3	2	2	3	2	2	2	3	21
Jumlah		35	38	36	38	38	35	37	35	36	328
Rata-rata		55%	59%	56%	59%	59%	55%	58%	50%	56%	57%
Kategori		Cukup									

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 28 Oktober 2024

Afmayani Fitri
Observer/pengamat

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Kedua)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : *Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktifitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik,dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran Role Playing.*

No	kode siswa	Indikator aktifitas belajar siswa									Skor
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	Siswa 001	3	3	3	3	3	2	3	3	2	25
2	Siswa 002	3	3	2	2	3	3	3	3	3	25
3	Siswa 003	3	3	3	2	3	2	3	3	3	25
4	Siswa 004	3	3	3	2	2	2	3	3	2	23
5	Siswa 005	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26
6	Siswa 006	3	3	3	2	3	2	3	3	2	24
7	Siswa 007	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26
8	Siswa 008	3	3	2	3	3	2	2	3	2	23
9	Siswa 009	3	3	3	3	2	3	3	2	3	25
10	Siswa 010	3	3	3	2	2	2	2	2	2	21
11	Siswa 011	2	2	2	3	3	3	2	3	3	23
12	Siswa 012	3	3	3	2	3	3	2	3	3	25
13	Siswa 013	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25
14	Siswa 014	2	3	2	2	3	3	3	3	2	23
15	Siswa 015	3	3	3	3	2	3	2	3	2	24
16	Siswa 016	2	3	2	2	2	2	2	2	3	20
Jumlah		45	46	43	40	43	42	40	45	40	384
Rata-rata		70%	72%	67%	63%	67%	66%	63%	70%	63%	67%
Kategori		Baik									

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 29 Oktober 2024



Afmayani Fitri
Observer/pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Ketiga)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktifitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik,dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

No	kode siswa	Indikator aktifitas belajar siswa									Skor
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	Siswa 001	4	4	3	3	3	4	3	3	4	25
2	Siswa 002	3	3	3	4	3	3	3	3	3	25
3	Siswa 003	4	3	3	4	3	4	3	3	3	25
4	Siswa 004	4	3	4	4	4	3	3	3	4	23
5	Siswa 005	3	4	3	3	4	3	4	3	3	26
6	Siswa 006	3	4	3	4	3	4	3	3	4	24
7	Siswa 007	4	3	4	3	3	3	4	3	3	26
8	Siswa 008	3	3	2	3	3	4	4	3	4	23
9	Siswa 009	3	3	3	3	4	3	3	4	3	25
10	Siswa 010	4	3	3	3	3	4	4	4	4	21
11	Siswa 011	3	3	4	3	3	3	4	3	3	23
12	Siswa 012	3	3	4	4	3	3	2	3	3	25
13	Siswa 013	4	4	3	3	4	3	3	3	3	25
14	Siswa 014	2	4	4	4	3	3	3	4	4	23
15	Siswa 015	4	4	4	3	3	3	4	4	3	24
16	Siswa 016	3	3	4	3	4	4	4	4	4	20
Jumlah		54	54	54	54	53	54	54	53	55	485
Rata-rata		84%	84%	84%	84%	83%	84%	84%	83%	86%	84%
Kategori		Baik									

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 4 November 2024



Afmayani Fitri
Observer/pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS SISWA DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Keempat)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman
 Kelas/Semester : IV/1
 Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia
 Petunjuk : Berikan skor 4=jika aktivitas sangat baik, 3=jika aktifitas baik, 2=jika aktivitas cukup baik,dan 1=jika aktivitas kurang baik untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

No	kode siswa	Indikator aktifitas belajar siswa									Skor
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1	Siswa 001	4	4	4	3	4	4	3	4	4	25
2	Siswa 002	4	3	4	4	3	3	4	4	4	25
3	Siswa 003	4	3	4	4	4	4	4	3	4	25
4	Siswa 004	3	3	4	4	4	4	3	4	4	23
5	Siswa 005	3	4	3	3	4	3	4	3	3	26
6	Siswa 006	3	4	3	4	3	4	3	4	4	24
7	Siswa 007	4	4	4	3	4	4	4	4	3	26
8	Siswa 008	4	3	4	3	3	4	4	4	4	23
9	Siswa 009	4	4	3	4	4	4	3	4	4	25
10	Siswa 010	3	3	4	4	3	4	4	4	4	21
11	Siswa 011	4	4	4	4	4	3	4	3	3	23
12	Siswa 012	4	3	4	4	3	3	4	3	3	25
13	Siswa 013	4	4	3	3	3	3	3	4	3	25
14	Siswa 014	4	4	4	4	3	4	4	4	4	23
15	Siswa 015	4	4	4	3	3	3	4	4	4	24
16	Siswa 016	3	4	4	4	4	4	4	4	4	20
Jumlah		59	58	60	58	56	58	59	60	59	527
Rata-rata		92%	91%	94%	91%	88%	91%	92%	94%	92%	91%
Kategori		Baik									

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 5 November 2024

Afmayani Fitri
Observer/pengamat



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 10

PEDOMAN PENILAIAN KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

No	Indikator	Deskriptor
1.	Berbahasa Yang Baik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menggunakan tata bahasa yang tepat, jelas, dan mudah dipahami 2. Pilihan kata sesuai dengan konteks pembicaraan dan audiens 3. Struktur kalimat sesuai dengan aturan bahasa yang berlaku 4. Tidak ada kesalahan gramatikal yang mengganggu pemahaman
2.	Analitis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengidentifikasi masalah dengan jelas dan tepat 2. Menggunakan data atau fakta yang relevan untuk mendukung pendapat 3. Siswa dapat menganalisa secara mendalam 4. Siswa bisa menyusun argument yang menggambarkan pemikiran kritis dan analitis
3.	Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Argument yang disampaikan disusun secara sistematis dan teratur 2. Ada hubungan yang jelas antara premis dan kesimpulan 3. Pendapat yang disampaikan tidak bertentangan dan saling mendukung 4. Penalaran yang digunakan dalam pendapat terorganisir dan konsisten

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Kreatif	<p>Siswa mampu menyajikan pendapat atau solusi</p> <p>Siswa dapat mengaitkan konsep-konsep yang berbeda</p> <p>Pendapat yang diberikan memberikan perspektif baru atau ide yang inovatif</p> <p>Dapat menawarkan ide-ide yang menarik dan berbeda dari yang umum</p>
------------	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pra Siklus)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman

Kelas/Semester : IV/1

Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam
Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia

Petunjuk : *Berikan skor 4=jika siswa memenuhi seluruhnya dari 4 kriteria, 3=jika siswa memenuhi 3 kriteria, 2=jika siswa memenuhi 2 kriteria, dan 1=jika siswa memenuhi 1 kriteria*

No	kode siswa	Aktivitas yang diamati				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 001	2	2	3	2	9
2	Siswa 002	3	2	2	2	9
3	Siswa 003	2	1	2	2	7
4	Siswa 004	3	2	2	3	10
5	Siswa 005	2	1	3	3	9
6	Siswa 006	2	2	3	2	9
7	Siswa 007	1	2	2	3	8
8	Siswa 008	1	2	2	2	7
9	Siswa 009	2	3	1	2	8
10	Siswa 010	2	2	1	2	7
11	Siswa 011	3	2	2	1	8
12	Siswa 012	2	2	2	2	8
13	Siswa 013	2	3	3	2	10
14	Siswa 014	2	3	2	1	8
15	Siswa015	3	2	2	2	9
16	Siswa 016	1	1	2	3	7
Jumlah		33	32	34	34	133
Presentase %		51.56%	50.00%	53.13%	53.13%	51.95%
Kategori		Kurang				

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 10 Juni 2024

Aldo Adrian Rizki
Observer/pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Pertama)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman

Kelas/Semester : IV/1

Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam
Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia

Petunjuk : *Berikan skor 4=jika siswa memenuhi seluruhnya dari 4 kriteria, 3=jika siswa memenuhi 3 kriteria, 2=jika siswa memenuhi 2 kriteria, dan 1=jika siswa memenuhi 1 kriteria*

No	kode siswa	Aktivitas yang diamati				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 001	2	3	2	3	10
2	Siswa 002	2	2	2	3	9
3	Siswa 003	2	3	2	3	10
4	Siswa 004	2	3	2	2	9
5	Siswa 005	2	3	2	2	9
6	Siswa 006	3	2	2	3	10
7	Siswa 007	2	2	3	3	10
8	Siswa 008	2	2	3	2	9
9	Siswa 009	2	3	2	3	10
10	Siswa 010	2	2	3	3	10
11	Siswa 011	2	3	3	2	10
12	Siswa 012	2	3	2	2	9
13	Siswa 013	2	2	2	3	9
14	Siswa 014	3	3	2	3	11
15	Siswa015	3	2	3	3	11
16	Siswa 016	2	2	2	2	8
Jumlah		35	40	37	42	154
Presentase %		55%	63%	58%	66%	60%
Kategori		Kurang	Cukup	Kurang	Cukup	Cukup

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 28 Oktober 2024

Aldo Adrian Rizki
Observer/pengamat

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Kedua)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman

Kelas/Semester : IV/1

Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam
Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia

Petunjuk : *Berikan skor 4=jika siswa memenuhi seluruhnya dari 4 kriteria, 3=jika siswa memenuhi 3 kriteria, 2=jika siswa memenuhi 2 kriteria, dan 1=jika siswa memenuhi 1 kriteria*

No	kode siswa	Aktivitas yang diamati				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 001	3	3	2	3	11
2	Siswa 002	3	3	3	3	12
3	Siswa 003	2	3	2	3	10
4	Siswa 004	3	3	3	3	12
5	Siswa 005	3	3	3	3	12
6	Siswa 006	3	3	3	2	11
7	Siswa 007	3	3	3	2	11
8	Siswa 008	2	2	2	3	9
9	Siswa 009	3	4	3	3	13
10	Siswa 010	3	3	3	3	12
11	Siswa 011	3	3	3	3	12
12	Siswa 012	3	3	3	3	12
13	Siswa 013	3	2	3	3	11
14	Siswa 014	3	2	3	3	11
15	Siswa015	2	3	2	3	10
16	Siswa 016	3	3	3	3	12
Jumlah		46	46	44	46	181
Presentase %		70%	72%	69%	72%	71%
Kategori		Baik	Baik	Cukup	Baik	Baik

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

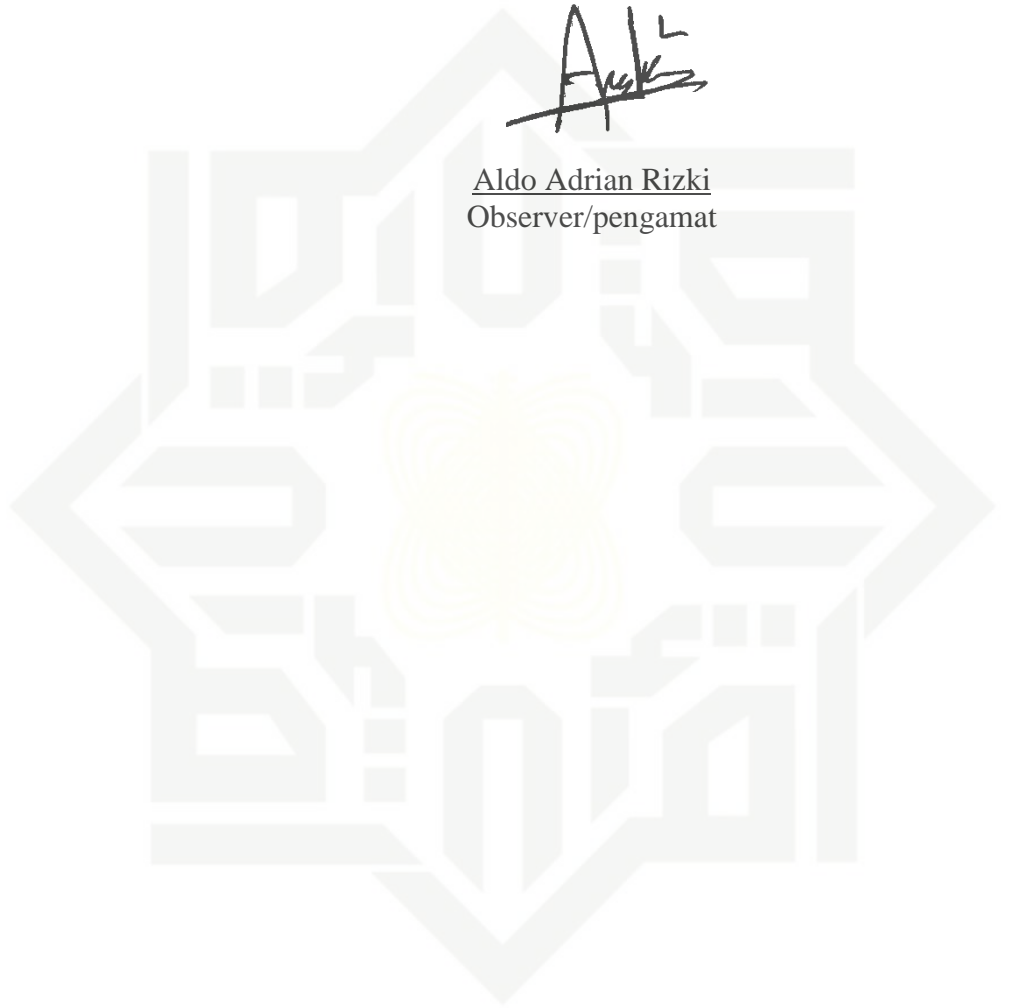


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 29 Oktober 2024

Aldo Adrian Rizki
Observer/pengamat



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Ketiga)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman

Kelas/Semester : IV/1

Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam
Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia

Petunjuk : *Berikan skor 4=jika siswa memenuhi seluruhnya dari 4 kriteria, 3=jika siswa memenuhi 3 kriteria, 2=jika siswa memenuhi 2 kriteria, dan 1=jika siswa memenuhi 1 kriteria*

No	kode siswa	Aktivitas yang diamati				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 001	3	3	3	3	12
2	Siswa 002	3	3	3	3	12
3	Siswa 003	4	3	4	3	14
4	Siswa 004	4	3	3	4	14
5	Siswa 005	3	4	4	3	14
6	Siswa 006	3	4	3	4	14
7	Siswa 007	3	4	3	4	14
8	Siswa 008	4	3	3	3	13
9	Siswa 009	3	4	3	4	14
10	Siswa 010	3	3	3	3	12
11	Siswa 011	3	3	3	3	12
12	Siswa 012	4	4	3	3	14
13	Siswa 013	3	3	3	3	12
14	Siswa 014	3	3	4	3	13
15	Siswa015	3	4	3	4	14
16	Siswa 016	3	3	4	4	14
Jumlah		52	54	52	54	212
Presentase %		81%	84%	81%	84%	83%
Kategori		Sangat Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kampar, 4 November 2024



Aldo Adrian Rizki
Observer/pengamat



LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT DENGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (Pertemuan Keempat)

Nama Sekolah : MI Nurul Iman

Kelas/Semester : IV/1

Topik : Peran Tokoh Dari Wilayahnya Pada Masa lampau Dalam
Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia

Petunjuk : *Berikan skor 4=jika siswa memenuhi seluruhnya dari 4 kriteria, 3=jika siswa memenuhi 3 kriteria, 2=jika siswa memenuhi 2 kriteria, dan 1=jika siswa memenuhi 1 kriteria*

No	kode siswa	Aktivitas yang diamati				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 001	4	4	4	3	15
2	Siswa 002	3	4	3	4	14
3	Siswa 003	4	3	4	3	14
4	Siswa 004	4	3	3	4	14
5	Siswa 005	4	4	4	3	15
6	Siswa 006	4	4	4	4	16
7	Siswa 007	4	4	3	3	14
8	Siswa 008	4	4	3	4	15
9	Siswa 009	4	4	4	3	15
10	Siswa 010	4	4	3	4	15
11	Siswa 011	3	3	4	3	13
12	Siswa 012	4	4	3	3	14
13	Siswa 013	3	4	4	3	14
14	Siswa 014	3	3	4	4	14
15	Siswa015	3	4	3	4	13
16	Siswa 016	3	3	4	4	14
Jumlah		58	59	57	56	229
Presentase %		91%	92%	89%	88%	90%
Kategori		Sangat Baik				

Sumber: Data Hasil Observasi 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Keterangan: 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

Kampar, 5 November 2024



Aldo Adrian Rizki
Observer/pengamat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 12

Administrasi Surat Menyurat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax (0781) 581847 Web:www.itk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 25 Oktober 2024

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/22847/2024
Sifat : Biasa
Lamp. :-
Hal : *Pembimbing Skripsi*


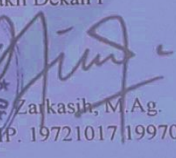
Kepada
Yth.
1. Dr. Sri Murhayati, M.Ag.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Khairi Darmawan
Nim : 12110813295
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Pada Muatan Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Mi Nurul Iman Kampar
Waktu : 6 Bulan Terhitung Dari Tanggal Keluarnya Surat Bimbingan Ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an Dekan
Wakil Dekan I
Dr. Za'kash, M.Ag.
NIP. 197210171997031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IMAN PASAR KAMPAR
DESA KAMPAR KECAMATAN KAMPA
 Alamat : Kompleks Masjid Nurul Iman Pasar Kampar Kec. Kampa, Kab. Kampar
 Akreditasi : B NSM : 111.2.14.01.00.12 NPSN : 60704426

Kampar, 03 Juni 2024

Nomor : 025/MI-NI/VI/2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Surat Izin Prariset


Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN SUSKA RIAU
 Tempat


Assalamua 'laikum warahmatullahi wabarakaatuh
 Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kec. Kampa Kab. Kampar dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa:

Nama : Khairi Darmawan
 NIM : 12110813295
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan menerima mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Prariset di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Kec. Kampa Kab. Kampar.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Kepala Madrasah,

 ILYAN S.Pd
 NIP. 197101131999031001



UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

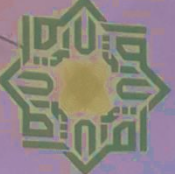


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau


 KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
 FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX.1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: ftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-22870/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2024 Pekanbaru, 25 Oktober 2024 M
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
 Yth. Gubernur Riau
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

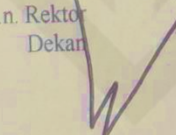
Nama : Khairi Darmawan
 NIM : 12110813295
 Semester/Tahun : VII (Tujuh) 2024
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPAS Di Kelas IV MI Nurul Iman Kampar
 Lokasi Penelitian : MI Nurul Iman Kampar
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (25 Oktober 2024 s.d 25 Januari 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
 a.n. Rektor
 Dekan


 Dr. H. Kadar, M.Ag.
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI
 Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/69881
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/10/2024 Tanggal 25 Oktober 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	: KHAIRI DARMAWAN
2. NIM / KTP	: 121108132950
3. Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
4. Jenjang	: S1
5. Alamat	: PEKANBARU
6. Judul Penelitian	: PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI NURUL IMAN
7. Lokasi Penelitian	: MI NURUL IMAN KAMPAR

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
- Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
- Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 5 November 2024

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
 Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

**DPM
 PTSP**
 PROVINSI RIAU

**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 PROVINSI RIAU**

Tembusan :
Disampaikan Kepada Yth :

- Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
 Bupati Kampar
- Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
 Yang Bersangkutan

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146
BANGKINANG Kode Pos : 28412

REKOMENDASI
 Nomor: 071/BKBP/2024/652
 Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET/RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : 503/DPMPTS/NON IZIN RISET/69881** Tanggal 25 Oktober 2024 dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada :

1. Nama	: KHAIRI DARMAWAN
2. NIM	: 121108132950
3. Universitas	: UIN SUSKA RIAU
4. Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
5. Jenjang	: S1
6. Alamat	: PEKANBARU
7. Judul Penelitian	: PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI NURUL IMAN
8. Lokasi Penelitian	: MI NURUL IMAN KAMPAR


Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pras riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan dihitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
 pada tanggal 5 November 2024

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**
 SEKRETARIS


YULTANTO, SE
 Pembina/IV a
 NIP. 19720721 199303 1 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth

1. Kepala MI Nurul Iman di Kampar.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.

RIWAYAT HIDUP



KHAIRI DARMAWAN, lahir di Koto Semiri 11 November 2002. Anak pertama dari 3 bersaudara, pasangan Ayahanda Khairul dan Ibunda Darna. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah TK Aisyah lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SDN 002 Kuok dan lulus pada tahun 2015, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di MTSN 1 Kampar dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di MAN 1 Kampar pada dan lulus pada tahun 2021. Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan studi Strata 1 (S-1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (Uin Suska Riau) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah lulus pada tahun 2024.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, penulis mendapat ilmu pengetahuan serta pengalaman yang sangat berharga pada tahun 2024, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kepenghuluan Serusa, dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Nurul Iman, kemudian penulis melakukan penelitian di MI Nurul Iman dan pada akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan mengikuti ujian munaqasyah dan berhak menyandang gelar pendidikan (S.Pd) di bawah bimbingan ibu Dr. Sri Murhayati, M.Ag dengan judul *“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV MI NURUL IMAN”*. Berdasarkan hasil ujian Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Selasa 31 Desember 2024. Penulis dinyatakan LULUS dan telah berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) setelah 3,5 tahun dengan prediket *“Sangat Memuaskan”*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.