

**ANALISIS METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT Ummatan Wahidah)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

**MELLA DWI CAHYANI
NIM. 18591078**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2022**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada

YTH. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan pembimbingan serta perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa IAIN Curup oleh :

Nama : Mella Dwi Cahyani

NIM : 18591078

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)

Judul : **Analisis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III (SDIT Ummatan Wahidah)**

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Curup, 14 Oktober 2022

Pembimbing 1


Wiwin Arbaini Wahyuningsi, M.Pd
NIP. 197210042003122003

Pembimbing 2


Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP.199402172019032016

PERNYATAAN BEBAS PELAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mella Dwi Cahyani
NIM : 18591078
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyag (PGMI)
Judul Skripsi : Analisi Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan kelas III (SDIT Ummatan Wahidah)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak adanya karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana starata 1 di suatu perguruan, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah tertulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima hukuman dan sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 14 Oktober 2022

Penulis



**Mella dwi Cahyani
NIM. 18591078**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No; 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id KodePos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 178 /In.34/F.T/1/PP.00.9/12/2022

Nama : **Mella Dwi Cahyani**
NIM : **18591078**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Analisis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas 3 (SDIT Ummatan Wahidah)**

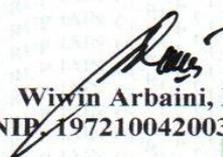
Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :
Hari/ Tanggal : **Senin, 05 Desember 2022**
Pukul : **11.00-12.30 WIB**
Tempat : **Ruang Ujian 04 Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

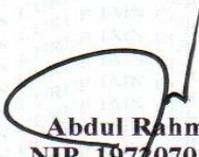
Curup, Desember 2022

TIM PENGUJI

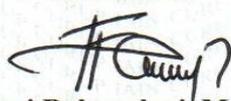
Ketua,


Wiyin Arbaini, M.Pd
NIP. 197210042003122003

Penguji I,


Abdul Rahman, M.Pd.I
NIP. 197207042000031004

Sekretaris,


Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 199402172019032016

Penguji II,


Dadan Supardan, S.Si, M.Biotech
NIP. 198804032015031004

Mengetahui,
Dekan


Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP 19650826 199903 1 001

MOTTO

“ Only you can change your life, Nobody else can do it for you “

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulit kita, yang mereka

ingin tahu hanya bagian *Success Stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri

walaupun tidak ada yang peduli. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat

bangga dengan apa yang diperjuangkan hari ini.!

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil'alamiim....

Puji syukur kepada Allah SWT dengan limpahan rahmat-Nya penulis telah sampai ketitik ini. Dengan karya yang sederhana ini kupersembahkan kepada orang-orang yang mensupport dan aku sayangi :

1. Kepada kedua orang tuaku, Bapak (Ruslan Wijaya) dan mamak (Santi Aliani) yang tersayang, terimakasih sudah mendukung, dan mendorong untuk menjalani pendidikan sampai diperguruan tinggi , terima kasih tak terhingga untuk semua hal yang diberikan, teruntuk Bapak, orang yang selalu mencintaiku dalam diam orang yang tak pandai menangis, dan orang yang selalu mengerti akan hati yang orang lain tidak pahami terimakasih cinta pertamaku. Kesabaran, keringat,dan doa akan terbalas secara nyata dan sederhana.
2. Terimakasih untuk inga meta (kakak perempuan), keponakanku Ziggy Athar Razkha dan adik perempuanku Mifta Azkhaira Tissya selalu memberi dukungan dan semangat dalam perjalanan hidup yang dilalui.
3. Terimakasih abang M.Lutvi yang senantiasa mensupport dan selalu ada dalam hal sekecil apapun yang selalu siap direpoti baik materi maupun waktu, yang selalu menasehati dan sebagai tempat berkeluh kesah.
4. Kepada kedua pembimbingku Ibu Wiwin Arbaini, M.Pd. dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd. Terimakasih yang tak terhingga karena selama ini tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Sahabatku Lia Zauratul Hafifah, Amelia kartika Sari dan Mursyida serta rekan-rekan semua teman kelas 8E, terimakasih telah memberikan dukungan dan motivasi semangat untukku.
6. Almamater tercinta IAIN Curup

KATA PENGANTAR

Assalammu'alailum Wr.Wb

Allhamdulillah syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Analisis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III (SDIT Ummatan Wahidah)**. kemudian sholawat berserta salam tidak lupa diucapkan kepada Rasulullah SAW. sang Qudwah umat, juga kepada sahabat, keluarga dan orang-orang yang setia kepada “Dinul haq” hingga Yaumul akhir nanti.

Adapun skripsi ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Tarbiyah di Institut Islam Negeri (IAIN) Curup, dan tentunya penulisan dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya, untuk itu kiranya para pembaca yang arif dan budiman dapat memakluminya, atas kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE,M.Pd,M.M. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr.H. Ngadri Yusro,M.Ag. selaku Wakil Rektor II IAIN Curup

4. Bapak Dr. Fakhruddin,S.Ag,M.Pd.I.selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Ibu Tika Meldianan, M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Ibtida'iyah (PGMI) IAIN Curup.
7. Ibu Drs.Susilawati,M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik IAIN Curup
8. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah membimbing hingga selesai penulisan skripsi ini.
9. Kepada Kepala sekolah serta seluruh Dewan Guru SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik. Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca. Aamiin.

Wassalmu'alaikum Wr.Wb

Curup, 14 Oktober 2022

Penulis



Mella dwi Cahyani
NIM. 18591078

ANALISIS METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)

Abstrak

Oleh: Mella Dwi Cahyani
18591078

Penelitian ini di latar belakang oleh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi pecahan kelas III SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah. Permasalahan yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran, yang kurang inovatif serta minat siswa dalam pelajaran Matematika, maka seorang guru menggunakan metode pembelajaran dengan metode *Role Playing*, metode *Role Playing* dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi pelajaran serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *Role Playing* materi pecahan di kelas III SDIT Ummatan Wahidah dan untuk mengetahui peningkatan pemahan siswa dalam materi pecahan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Serta untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada pelajaran matematika materi pecahan di kelas III SDIT Ummatan Wahidah.

Jenis penelitian yang digunakan ini bersifat kualitatif, subjek penelitian ini yaitu, Kepala Sekolah, Guru kelas, serta siswa dan siswi SDIT Ummatan Wahidah. Sumber data yang diperoleh berasal dari data primer dan data skunder. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, alat bantu dan kesimpulan serta uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik (*metode*)

Hasil penelitian ini menunjukkan kesimpulan bahwa *pertama*, Penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran matematika materi pecahan kelas III SDIT Ummatan Wahidah sudah dijalankan dengan baik yang meliputi tahapan seperti perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, langkah-langkah kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *Role Playing*, persiapan dalam penerapan dalam metode *Role Playing* dalam materi pecahan. *kedua*, penggunaan metode *Role Playing* meningkatkan pemahaman terhadap materi pecahan di kelas III SDIT Ummatan Wahidah, meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar. *Ketiga*, faktor pendukung penerapan metode *Role playing* terdiri dari kurikulum, RPP, Pendidik, sarana dan prasarana serta lingkungan. Faktor penghambat metode pembelajaran *Role playing* yaitu minat, motivasi, kecerdasan, sikap dan waktu.

Kata kunci : *Metode pembelajaran, Role playing, pecahan*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II PEMBAHASAN.....	8
A. Pengertian Metode Pembelajaran	8
B. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	10
2. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i>	14
3. Saran-Saran Dalam Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	15
4. Hal-Hal Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i>	16
5. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	16
C. Materi Pecahan.....	16
D. Penelitian Relevan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	25
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Jenis dan Sumber Data	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data.....	31
F. Uji Keabsahan Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Kondisi Objektif Penelitian.....	36
1. Sejarah Singkat Berdirinya SDIT Ummatan Wahidah	36
2. Identitas dan Profil Sekolah	37
3. Visi dan Misi Sekolah	38
4. Struktur Organisasi SDIT Ummatan Waidah	39
5. Keadaan Guru	40
6. Keadaan Siswa	40
7. Sarana dan Prasarana.....	41
B. Temuan Penelitian	43
1. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas III SDIT Ummatan wahidah	43
2. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Pembelajaran Matematika Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pecahan (Sederhana) Kelas III SDIT Ummatan Wahidah	49
3. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	60
C. Pembahasan Penelitian.....	67
1. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas III SDIT Ummatan wahidah	67
2. Pelaksanaan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Pembelajaran Matematika Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pecahan (Sederhana) Kelas III SDIT Ummatan Wahidah	74
3. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	78
BAB V KESIMPULAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu. Pendidikan merupakan rancangan mengenai asas dan usaha yang melibatkan bagian dari keseluruhan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai tujuan.¹ pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia individu maupun kelompok baik rohani, jasmani, spiritual, material, maupun kematangan berfikir.

Pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan jika dilihat dari sudut pandang berbeda maka akan berbeda pengertiannya tapi maksudnya tetap tertuju pada peningkatan kualitas sumber daya manusia, dalam undang-undang di indonesia pemerintahan telah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang isinya merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan nasional sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam

¹ Purwanto. *Hasil Evaluasi Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar.2013).Hlm 1

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, aktif, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan juga berkaitan erat dengan pembelajaran, karena pendidikan adalah proses dari pembelajaran yang dilakukan secara formal, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan guru yang mana didalam kegiatan interaksi siswa dan guru memerlukan perancangan dalam setiap kegiatan yang bertujuan untuk membantu tahap-tahap kegiatan pembelajaran.

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar dalam pendidikan formal di Indonesia. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang perlu memberikan perhatian khususnya terhadap pendidikan karakter, sesuai dengan pendapat johanson. Bahwa sekolah merupakan lembaga yang telah lama dipandang sebagai lembaga untuk mempersiapkan siswa untuk hidup baik secara akademis dan sebagai agen moral dalam masyarakat.³

Pendidikan tidak luput dari strategi pembelajaran yang merupakan suatu pembelajaran yang terencanakan, strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terencana dalam kegiatan yang didalamnya menggunakan metode dan sumber daya yang dirancang sesuai dengan rencana baik metode maupun pemanfaatan.

Banyaknya perkembangan metode pembelajaran saat ini memberikan alternatif bagi guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran khususnya matematika sekolah dasar. Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan

² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 3.

³ Lickona, T. 1991. *Educating For Character New York: Batman Books*.

salah satu metode pembelajaran yang inovatif yang dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran (*Role Playing*), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah pembelajaran terutama pelajaran matematika pecahan, dalam menggunakan metode *Role Playing* dapat mengekspresikan prasaan dan mengekspresikan dan mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan dari kehidupan nyata.⁴

Matematika merupakan pelajaran yang dipelajari di jenjang dasar, menengah pertama, maupun menengah ke atas. Menurut Annisa matematika tidak mudah dipahami oleh sebagian siswa khususnya siswa SD/MI. Untuk mempelajari objek-objek abstrak diperlukan jembatan atau perantara yang bersifat konkrit. Model benda nyata yang digunakan untuk mengurangi keabstrakan materi matematika.⁵

Pentingnya pembelajaran konsep pecahan dasar atau pecahan sederhana pada anak mulai dari jenjang pendidikan dasar, hal ini dikarenakan konsep matematika seperti pecahan sama pentingnya dengan penjumlahan dasar yang penting untuk siswa kuasai agar memudahkan siswa di jenjang selanjutnya, jika tidak dikuasai atau dipahami siswa sekolah dasar dapat membingungkan di jenjang pendidikan selanjutnya seperti pembelajaran matematika di jenjang SMP konsep pecahan akan terus digunakan seperti pembelajaran Aljabar, Geometri dan pembelajaran matematika yang berkaitan di jenjang SMP⁶.

⁴ Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

⁵ Annisah, Siti. 2014. *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*. Jurnal Tarbiyah, 11(1), 1-

⁶ S.T. Negoro dan B. Harahap. 2005. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru kelas untuk membantu dalam proses pembelajaran dalam penyampaian materi pecahan untuk siswa sekolah dasar kelas III SDIT Ummatan Wahidah, salah satunya dengan penggunaan model *Role Playing*, model ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran didalam kelas dan menarik untuk siswa.⁷

Metode *Role Playing* ini menekankan keaktifan siswa dan kecakapan untuk berimpromasi sendiri dengan isi materi, yang bertujuan agar siswa dituntut untuk selalu aktif dalam merespon setiap aktifitas selama pelajaran berlangsung.⁸

Hasil observasi dengan guru kelas III SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah, Guru telah mengevaluasi siswanya pada setiap materi, dan guru menyimpulkan hasil evaluasinya bahwa materi tersulit bagi siswanya adalah bilangan pecahan. Kesulitan siswa dalam memahami materi bilangan pecahan juga disebabkan oleh sulitnya guru dalam menentukan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa. Karena siswa di jenjang Madrasah maupun sekolah dasar belum bisa berpikir secara abstrak mereka harus diberi penjelasan secara konkret, dan hal itulah yang membuat guru terus berinovasi memberi contoh-contoh konkret dengan dihubungkan dengan kehidupan disekitarnya. dalam materi pecahan siswa juga kurang memahami perbedaan antara pembilang dan penyebut, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar

⁷ Suarsana, I, B, P., Lesmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. 2013. *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Berperstasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana, PENDASI. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia.* 3(1)

⁸ Hartati, T., Widiyantoi, & Oktarina, N. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 1–6.

mengajar terutama pada mata pelajaran matematika, hal ini dilihat dari pengalaman wali kelas III di SDIT Ummatan Wahidah selama beberapa pertemuan, guru yang mengharuskan setiap murid untuk menghafalkan rumus dan memecahkan masalah, peserta didik masih belum mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru.

Setelah diterapkannya metode *role playing* dalam materi pecahan siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah siswa bisa belajar matematika terutama materi pecahan dengan menyenangkan tanpa ada rasa bahwa matematika itu menyeringkan dan tidak mengasikan tetapi sebaliknya siswa belajar dengan minat dan rasa ingin tahu yang besar.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mendalami metode pembelajaran *Role Palying* untuk menyampaikan materi pecahan terutama pada kelas III dengan judul penelitian yaitu **"Analisis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Siswa Kelas III (SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah)"**

B. Fokus Masalah

Adapun fokus penelitian yang akan penulis teliti sebagai berikut :

1. Analisis metode pembelajaran *Role Playing* materi pecahan siswa kelas III sekolah dasar
2. Penyampaian yang menarik terhadap materi pembelajaran matematika materi pecahan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas dan fokus masalah maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah ?
2. Apakah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pecahan (sederhana) kelas III SDIT Ummatan Wahidah ?
3. Apakah ada hambatan dan faktor pendukung dalam penerapan metode *Role Playing* ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas dapat diambil tujuan penelitian, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penerapan metode *Role Playing* dalam materi pecahan kelas III SDIT Ummatan Wahidah
2. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berjalan lancar dan menjadi peningkatan pemahaman dalam menyampaikan materi pecahan kelas III SDIT Ummatan Wahidah
3. Untuk mengetahui hambatan dan faktor pendukung dalam penerapan metode *Role Playing*

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diambil dari penulisan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, perancang dan pengembang pendidikan temuan ini diharapkan mampu menjadi bagian dari tolak ukur bagaimana bentuk analisis metode pembelajaran *role palying* materi siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah

2. Manfaat Praktis

a. Bagi instansi/lembaga pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi sekolah dan madrasah yakni supaya menjadi tolak ukur bagaimana metode pembelajaran *Role Playing* materi pecahan siswa kelas III.

b. Bagi pendidik

Sebagai bahan guru supaya memperhatikan metode pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pecahan, dan meningkatkan prestasi baik akademik maupun non akademik.

c. Bagi peneliti

Mampu memberikan sebuah pengetahuan dan juga memberikan wawasan dalam bidang pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian metode pembelajaran

Secara umum metode pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang memiliki aturan secara sistematis yang dilakukan pendidik dalam upaya penyampaian materi, dan bertujuan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang efektif.

Metode pembelajaran adalah rancangan atau langkah yang terstruktur dan terencana, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan, metode juga disebut sebagai cara yang dilakukan untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien tercapai. dalam artian metode pembelajaran atau pengajaran eksakta merupakan sejumlah langkah teratur, terencana, dan terprediksi untuk mencapai peningkatan kesuksesan, proses belajar-mengajar dalam bidang eksakta, yang tentunya tidak sama dengan bidang pelajaran yang non eksakta.¹

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar metode pembelajaran merupakan suatu cara kerja yang sistematis yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.²

¹ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta:DIVA Press, 2013), hlm 19-21

² Iskandarwassid dan Sunendar, D. (2011). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Rosdakarya.

Menurut Suktikno metode memiliki artian sebagai tatacara suatu prosedur yang memiliki tujuan tertentu.³

Menurut Wina sanjaya metode pembelajaran adalah sebuah cara yang dilakukan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam sebuah pelaksanaan secara optimal yang bertujuan tercapainya suatu pembelajaran yang terancang.⁴

Menurut beberapa ahli yang menjabarkan pengertian metode pembelajaran seperti diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu hal yang yang di rancang secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu dan memiliki langkah-langkah implementasi spesifik untuk memudahkan kegiatan pelaksanaan pembelajaran dan terciptanya pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan yang positif bagi peserta didik.

Ada beberapa jenis-jenis metode pembelajaran, karena metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan maka tidak salah jika metode tidak hanya berdiri dengan satu jenis, termasuk dalam hal pembelajaran, metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar-mengajar antar siswa dan guru, sehingga berkembang menjadi berbagai metode, dimana metode yang satu dengan yang lainnya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

³ Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.

⁴ Sanjaya, Wina (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cetakan ke 12). Jakarta: Kencana Prenada Media.

Menurut Nana Sudjana dalam *Dasar-dasar proses belajar-mengajar*, terdapat berbagai macam jenis-jenis metode pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu metode ceramah, Tanya jawab, diskusi, resitasi, kerja kelompok, demonstrasi, eksperimen sosiodrama (role-playing), problem solving, sistem regu (team teaching), latihan (drill), karya wisata (field-trdip), survey masyarakat, dan metode simulasi dan lainnya.⁵

B. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Palying*

Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, selama ini metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah konvesional, Metode pembelajaran ini lebih menonjolkan peran guru dibandingkan peran siswa, selain itu metode pembelajaran konvesional cenderung berorientitas pada target penguasaan materi, sehingga metode ini hanya berhasil dalam pengembangan mengingat dalam jangka pendek, dalam artian gagal dalam membekali peserta didik memecahkan persoalan dalam kehidupan panjang.⁶

Role Playing diartikan sebagai jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan dengan insani, simulasi sendiri berasal dari bahasa inggris yaitu *simulation* yang artinya adalah meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau sesungguhnya, simulasi memiliki tujuan untuk menanamkan pembahasan melalui pengalaman dalam proses interaksi yang menekankan keterampilan tertentu dengan

⁵ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta:DIVA Press,2013),hlm 26

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konsteksual*, (Bandung: Refika Aditama, 2011) hal. 80

jalan (melakukan sesuatu) dalam kondisi tidak nyata.⁷ Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yang terancang seperti pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.⁸

Dalam konsep metode *Role Playing* biasa diartikan sebagai metode belajar yang berumpun pada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan karakteristik adanya kecenderungan memecahkan masalah dalam belajar dengan sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan bisa diamati, untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satu alternative model belajar yang dapat dikembangkan adalah metode *Role Playing* untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang optimal di sekolah.⁹

Metode *Role Playing* bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana, permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan dengan usia dan permasalahannya, dengan hal ini siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat kerana belajar sambil bermain.

Metode *Role Playing* adalah cara pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, melalui penguasaan bahan-bahan pelajaran yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati, permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang tergantung dengan apa yang diperankan.

⁷Triyono Supriyanto Dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006),hal, 131.

⁸ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), 77

⁹ Yulia Siska, *Penerapan Metode Bermain (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal Issn .No(2)31-37 .2011

Metode *Role Playing* merupakan salah satu proses belajar mengajar yang tergolong proses simulasi, simulasi suatu istilah umum berhubungan dengan menghubungkan dan mengoprasikan suatu model yang memrepleksikan proses-proses prilaku.¹⁰

Metode pembelajaran simulasi terbagai menjadi tiga kelompok yaitu :

- a. Sociodrama adalah drama sosial yang berguna untuk menanamkan kemampuan menganalisa situasi sosial tertentu.
- b. Psikodrama adalah hamper sama dengan sociodrama hanya berbeda di penekanan sociodrama pada kehidupan sosial sedangkan psikodrama pada psikologisnya.
- c. *Role Playing* merupakan bermain peran menggambarkan suatu peristiwa lampau.

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang didalamnya menampilkan adanya prilaku berpura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa , dengan demikian metode bermain peran ini adalah metode yang melibatkan siswa untuk berpura-pura bermain peran/tokoh yang telah ditentukan.¹¹

Menurut Abdul majid *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk

¹⁰ Oemar Hamalik , *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* , (Bandung:Bumi Aksara, 2001), Hal.199

¹¹<http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/metode-bermain-peran-role-playing/> diakses pada tanggal 12 juni 2013

mengkrasikan peristiwa sejarah, peristiwa-pristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul di masa depan atau mendatang.¹²

Menurut Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *Role palying* (bermain peran) adalah permainan yang berbentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan oleh guru, simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan yang berkaitan dengan kejadian yang akan datang atau peristiwa yang bermakna bagi kehidupan saat ini.¹³

Menurut Gangle, *Role Playing* adalah suatu metode mengajar yang dilakukan secara sadar oleh para pemain tentang kelompok dan diskusi tentang peran, sedangkan menurut Blater, *Role Playing* adalah sebuah metode yang mengeksplorasikan hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks. Metode *Role Playing* ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dalam memerankan sebagai tokoh, metode ini juga terfokus pada masalah yang diangkat dalam “pertunjukan” bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Didalam kelas contohnya ada suatu masalah kemudian diperagakan dengan singkat, sehingga semua siswa bisa mengetahui situasi yang diperankan, semuanya terfokus pada pengalaman kelompok, guru harus mengenal situasi tertentu dengan jelas, sehingga tokoh dan penontonnya

¹² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)

¹³ Masitoh Dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009)

memahami masalah yang disampaikan, pada saat menganalisis dan berdiskusi siswa mampu memberi solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan¹⁴

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

- a. Bila *Role Playing* baru diterapkan dalam pengajaran, maka guru menenrangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa yang tepat untuk memerankan peran yang sederhana dan dapat dimainkan didalam kelas.
- b. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan, perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang cerita yang akan ditampilkan
- c. Pengaturan peran dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa, setelah *Role Playing* dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama (permainan), hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat terselesaikan secara umum, sehingga memberikan kesempatan pada penonton untuk berpendapat dan menilai *Role Playing* yang dimainkan.
- d. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil
- e. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya sambil memerhatikan dan mengamati yang sedang diperagakan
- f. Setelah selesai masing-masing siswa dalam kelompok diberikan LKS (lembar kerja siswa) sebagai lembar kerja untuk dikerjakan

¹⁴ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksta pada Murid* , (Yogyakarta: DIVA Press, 2013)

- g. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau catatan jalannya permainan untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya

Prosedur teknis dari *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah suatu permainan dimana guru mendemonstrasikan jalan dari permainan yang diinginkan
- b. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan menjelaskan jalannya permainan dan tugas siswa membantu berhubungan dengan situasi
- c. Guru memberi jalannya permainan dengan memberikan contoh terlebih dahulu kepada siswa

3. Saran-Saran Dalam Pelaksanaan Metode *Role Playing*

- a. Perlu merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui metode ini tujuan tersebut diupayakan jelas dan memudahkan dilaksanakan
- b. Memberikan latar belakang dari jalannya *Role Playing* tersebut, hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam oleh siswa.
- c. Guru menjelaskan proses pelaksanaan *Role Playing* melalui peran yang harus siswa mainkan
- d. Menetapkan siswa-siswa yang pantas memainkan jalannya suatu permainan dalam ini juga ketrlibatan peranan penonton.
- e. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik inti. Hal ini dimaksudkan agar pemecahan masalah dapat didiskusikan secara seksama.

4. Hal-Hal Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode *Role Palying*

- a. Persiapan
 - 1) Tema biasanya berupa topic atau konsep
 - 2) tidak dengan naska atau skenario
 - 3) pemeran memaikan permainan secara sepontan ketiga jam pelajaran bersangkuta
- b. Pelaksanaan
 - 1) Bermain peran secara sepontan ketika ditunjuk sebagai anggota permainan
 - 2) Lebih berciri ungkapan prolehan (konsep/nilai/ketrampilan tertentu)
 - 3) dalam waktu yang ditentukan

5. Tujuan Metode *Role Playing*

Sesuai dengan jenis kegiatan belajar-mengajar yaitu :

- a. Belajar dengan berbuat
- b. Belajar melalui permainan
- c. belajar melalui kebalikan
- d. belajar melalui pengkajian,penilaian,dan pengulangan¹⁵

C. Materi Pecahan

Ada banyak materi yang tercantum dalam mata pelajaran matematika disekolah dasar, salah satunya yaitu materi pecahan, materi pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh.

¹⁵ Oemar Hamalik,*Proses Belajar Mengajar* , (Jakarta : Bumi Aksara, 2007)

Dapat dilihat contoh dari kehidupan sehari-hari dilingkungan dimana kegiatan dalam membagi-bagi makanan, pembagian yang sama tidak akan menjadi masalah jika banyaknya benda yang dibagikan sama dengan atau kelipatan orang yang dibagikan dengan artian sama rata contoh, jika kita akan membagikan satu kue kepada 5 orang atau 10 buah mangga kepada 4 orang.

Dari contoh tersebut agar pembagian kue dan manga dapat dibagikan dan masing-masing mendapatkan bagian yang sama maka timbullah bilangan yang disebut pecahan.¹⁶

Menurut Sulis Sutrisna mendefinisikan pecahan adalah sesuatu yang tidak utuh, yang mempunyai jumlah kurang dan lebih.¹⁷ Seiring dengan pendapat tersebut, Heruman mengemukakan bahwa pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Misalnya dalam, ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Sedangkan bagian yang paling utuh adalah bagian yang dianggap sebagai penyebut.¹⁸

Selaras dengan pendapat diatas, Sulis Sutrisna mengemukakan bahwa ketika 2 bagian dengan 3, kita dapat menulisnya dengan $\frac{2}{3}$ atau $2/3$. $\frac{2}{3}$ disebut pecahan. Bilangan 2 di atas garis disebut pembilang dan bilangan 3 di bawah garis disebut penyebut, Jika nilai pembilang lebih kecil dari pada nilai penyebut, Pecahan itu disebut dengan pecahan wajar (*proper*

¹⁶ Karso Dkk. 2013. *Materi Pokok Pendidikan Matematika*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. Hal 7.2

¹⁷ Sulis Sutrisna. 2006. *Genius Matematika Kelas 5 SD*. Jakarta: Wahyu Media, hal. 14

¹⁸ Heruman. *OP. Cit.*, hal.1

fraction). sedangkan jika pembilang lebih besar dari penyebut maka pecahan itu disebut pecahan tidak wajar (*improper fraction*), misalnya pada bilangan $\frac{7}{3}$ atau $7/3$, pecahan tidak wajar disebut dengan pecahan campuran dengan demikian, bilangan pecahan tidak wajar $7/3$ sama dengan $2\frac{1}{3}$.¹⁹

Pecahan itu terjadi disebabkan suatu benda dibagikan menjadi beberapa bagian yang sama besar dan memiliki nilai pecahan baik itu kecil maupun besar, pada usia sekolah dasar pembelajaran matematika khususnya kelas 3 dengan materi pecahan yang diajarkan yaitu perbandingan pecahan, perjumlahan pecahan dan pengurangan pecahan secara sederhana.

Materi pecahan dalam matematika ini dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut ini, pecahan didalam matematika merupakan bilangan rasional yang berbentuk a/b (dibaca a per b), dengan bentuk dimana a dan b merupakan bilangan bulat, dan b tidak sama dengan nol, dan bilangan a bukan kelipatan dari bilangan b, jadi dapat disimpulkan bahwa pecahan merupakan sebuah bilangan yang memiliki pembilang dan penyebut.²⁰

Menurut abdulrahman, pemecahan masalah adalah aplikasi dari konsep keterampilan, dalam pemecahan masalah biasanya melibatkan

¹⁹ Sulis Sutrisna. *OP. Cit.*, hal. 17

²⁰ Karso Dkk. 2013. *Materi Pokok Pendidikan Matematika*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. Hal 7.44

beberapa kombinasi konsep dan keterampilan dalam situasi yang tidak sama.²¹

Bilangan pecahan dapat diperagakan atau ditunjukkan sebagai perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda atau himpunan bagian yang sama dari suatu himpunan, pecahan melambangkan bagian yang sama dari suatu benda terhadap keseluruhan benda dengan artian suatu benda yang dibagi menjadi bagian yang sama maka perbandingan setiap bagian adalah keseluruhan bendanya menciptakan lambang dasar suatu pecahan²²

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya peneliti mendapatkan data bahwa ada beberapa penelitian yang terdahulu dan relevan dengan penelitian ini yaitu :

1. Dewi pertiwi, tahun 2016, alumni dari UNY (universitas negeri Yogyakarta), jurusan pendidikan kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *"peningkatan perestasi belajar materi pecahan melalui metode contextual teaching learning pada siswa kelas IVB SDN percobaan 2 Yogyakarta."* Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika terutama materi pecahan dengan penerapan CTL pada pembelajaran matematika di kelas IV B SDN Percobaan 2

²¹ Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

²² ibid. hal 7.2

Yogyakarta mendorong siswa belajar secara bermakna dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada meningkatnya prestasi belajar matematika siswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase pencapaian nilai KKM, yaitu 60,7% pada tahap pra tindakan, 78,6% pada siklus I, dan 82,1% pada siklus II.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Pratiwi, dengan penelitian yang akan diteliti adalah meningkatkan hasil belajar matematika terutama materi pecahan pada siswa SD, perbedaannya terletak pada penggunaan metode pembelajaran, subjek dan tempat penelitian. Pada penelitian sebelumnya, peneliti meneliti siswa kelas IV SD ,Yogyakarta tahun ajaran 2015-2016.²³

2. Muhamad Aminudin Wahid, tahun 2013, alumni dari UNY (universitas negeri Yogyakarta), pendidikan guru sekolah dasar jurusan pendidikan persekolahan dan sekolah dasar fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul *“meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui penerapan pendekatan pakem siswa kelas V SDN 1 pengasih kabupaten kulon progo”* hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui penerapan pendekatan PAKEM siswa

²³ Dewi Pratiwi , *“peningkatan perestasi belajar materi pecahan melalui metode contextual teaching learning pada siswa kelas IVB SDN percobaan 2 Yogyakarta.”*. (Universitas Negeri Yogyakarta,2016).

kelas V SD Negeri 1 Pengasih Kabupaten Kulon Progo tahun ajaran 2012/2013.

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Muhamad Aminudin Wahid, dengan penelitian yang akan diteliti adalah tujuan dari penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan siswa SD, perbedaannya terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, serta metode pembelajaran yang di lakukan, pada penelitian seblumnya, peneliti meneliti siswa kelas V SD Negeri 1 Pengasih Kabupaten Kulon Progo tahun ajaran 2012/2013. Dan penelitian yang akan dilakukan saat ini pada siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah.²⁴

Selain perbedaan ini, perbedaan metode pembelajaran peneliti sebleumnya menggunakan metode pendekatan Pakem, sedangkan untuk peneliti saat ini akan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah.

3. H.kamrudin, Universitas Negeri Makasar, pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Universitas Negeri Makasar, dengan judul "*peningkatan pemahaman konsep bilangan pecahan pada mata pelajaran matematika dengan metode Role Playing pada kelas IV utp SD Negeri 126 sarassang*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

²⁴ Muhamad Aminudin Wahid, "*meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui penerapan pendekatan pakem siswa kelas V SDN 1 pengasih kabupaten kulon progo*" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013)

untuk meningkatkan kemampuan belajar pada pelajaran matematika konsep bilangan.²⁵

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh H.kamrudin, dengan penelitian yang akan diteliti adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode Role Playing untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek dan tempat penelitian.

4. Hanik hamdiayah, tahun 2018, alumni UIN Sunan Ampel Surabaya, pendidiks guru madrasah ibtdaiyah, fakultas tarbiyah dan keguruan Univeritas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul *“Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika dengan Metode Role Playing Kelas IV di MI Ma’arif NU Assa’adah Bungah Gresik”* menunjukkan bahwa unmetode Role Playing dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV materi bilangan pecahan mata pelajaran Matematika

Persamaan penelitian yang telah dilakukan oleh Hanik hamdiayah, dengan penelitian yang akan diteliti adalah penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemebelajaran matematika materi pecahan siswa SD. Perbedaan penlitian yng sudah dilakukan dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek dan tempat penelitian, pada penelitian

²⁵ H.kamrudin, *“peningkatan pemahaman konsep bilangan pecahan pada mata pelajaran matematika dengan metode Role Playing pada kelas IV utp SD Negeri 126 sarassang*. Universitas Negeri Makasar 2016.

sebelumnya peneliti meneliti siswa Kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini pada siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah Curup Timur.

Dari keempat penelitian yang telah dipaparkan diatas, relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian oleh peneliti pertama yaitu Dewi pertiwi membahas tentang *peningkatan perestasi belajar materi pecahan melalui metode contextual teaching learning pada siswa kelas IVB SDN percobaan 2 Yogyakarta*. Namun pada penelitian ini terfokus membahas tentang peningkatan prestasi belajar pada materi pecahan.

Penelitian yang kedua oleh peneliti yang bernama Muhamad Aminudin Wahid, dan membahas tentang *meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui penerapan pendekatan pakem siswa kelas V*. peneliti ini terfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menguasai materi pecahan melalui penerapan pakem.

Penelitian yang ketiga bernama H.kamrudin, dan membahas tentang peningkatan pemahaman konsep bilangan pecahan pada mata pelajaran matematika dengan metode *Role Playing* pada kelas IV utp sdn 126 sarassang. Peneliti ini terfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan melaluli metode *Role Playing*.

Penelitian yang keempat Hanik hamdiayah dengan judul *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada Mata*

*Pelajaran Matematika dengan Metode Role Playing Kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik.*²⁶

Dari keempat penelitian ini terdapat perbedaan subjek penelitian, waktu dan tempat, serta metode pembelajaran yang akan diteliti.

²⁶ Hanik hamdiayah, “*Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika dengan Metode Role Playing Kelas IV di MI Ma'arif NU Assa'adah Bungah Gresik*” (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu jenis penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti dilingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan serta lembaga pendidikan.¹ Sesuai dengan fenomena yang ada di SDIT Ummatan Wahidah

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode descriptive kualitative, penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang termasuk memaparkan atau menggambarkan suatu hal, seperti keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, dan kegiatan, maupun hal-hal lainnya. Didalam pendekatan deskriptif ini terfokus pada data yang dikumpulkam berupa kata-kata, gambar, hasil wawancara, hasil pengamatan, dokumen, catatan lapangan, pemotretan, cuplikan.²

Penelitian kualitatif juga dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang tidak mengedepankan perhitungan angka-angka tapi dalam metode mengelola dan mengimplementasikan data, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif yang melibatkan metode-metode yang

¹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 4.

² Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), h.197

sudah ada. Dan dalam penelitian kualitatif ini menggunakan metode biasa dalam memanfaatkan wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Perbedaan antara fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya. fakta yang dimaksud adalah kejadian yang akan diungkapkan dalam penelitian ini ialah peningkatan (perubahan kearah yang lebih baik) pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang terdapat pada materi matematika, yang sebelumnya siswa hanya menggunakan media benda konkrit, serta meningkatnya pemahan peserta didik terhadap materi dan konsep dari pecahan.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mencari informasi dan kejadian yang terjadi untuk mendapatkan data terhadap persoalan yang sebenarnya, berangkat dari data, kemudian diuraian dengan memanfaatkan teori yang ada dan berakhir dengan teori. Maka dapat diasumsikan bahwa sifat dan jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif lapangan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh arikunto subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti³. Subjek penelitian peneliti adalah Guru dan Siswa di SDIT Ummatan Wahidah, dalam sebuah penelitian, subjek penelitian

³ Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*

mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang peneliti amati.

C. Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Menurut Noeng Muhadjir data kualitatif yaitu Data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.⁴

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu: sumber data primer dan sekunder sebagai berikut :

1. Sumber data primer

Sumber primer merupakan data pokok dalam sebuah penelitian. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data.⁵ Sumber data primer dalam penelitian ini antara lain adalah metode pembelajaran *Role Playing* dalam pencapaian materi pecahan kelas III di SDIT Ummatan Wahidah, kondisi umum lokasi penelitian meliputi sarana dan prasarana serta proses kegiatan belajar mengajar.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber dimana peneliti memperoleh data secara tidak langsung.⁶ Sumber data skunder adalah sumber data kedua setelah sumber data primer.”Berdasarkan hal

⁴ Noeng Muhadjir, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta : Rakesarasin, 1996), h.2.

⁵ Winario Suratman, *Pengantar Penenelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*, (Bandung:Tarsito, 1985), h.163.

⁶ Cik Hasan Bisri, *Penuntun Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), h.32

tersebut, maka dalam penelitian ini sumber data sekundernya adalah menggunakan sumber-sumber yang berkenaan dengan "Analisis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III Di SDIT Ummatan Wahidah". Berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting dan utama, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data, dengan mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan ialah melalui :

1. Observasi

Dilakukan untuk memperoleh informasi secara sistematis yang bertuju sebagai alat maupun bahan untuk pengamatan data, observasi dilakukan dan diusahakan oleh peneliti mengamati suatu keadaan yang wajar dan sebenarnya tanpa usaha yang sengaja untuk mempengaruhi, mengatur, ataupun manipulasi data.⁷

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun termasuk penelitian kualitatif, dan

⁷ S. Nasution. 2003. Metode Research. (Jakarta: Bumi Aksara.2003).hlm 106

digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan oleh peneliti.⁸

Dapat disimpulkan bahwa observasi adalah suatu kegiatan secara langsung dalam pengumpulan data dengan pengamatan panca indra yang kemudia selanjutnya dilakukannya pencatatan-pencatatan, dengan hal ini peneliti dapat mengetahui sumber-sumber data dari hasil pengamatan.

Adapun teknik pengamatan yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipatif, Peneliti menggunakan observasi ini untuk mengamati secara langsung di lapangan, terutama Tentang Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III Di SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah. Faktor pendukung serta faktor penghambat dalam pelaksanaan serta solusi yang diberikan dalam Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III di SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara (*interview*) merupakan alat pengumpul informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara (*interview*) adalah kontak langsung

⁸ Rulam Ahmadi, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang: UM Press, 2005), h. 101.

dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi⁹.

Dengan demikian wawancara adalah suatu alat pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan. Dengan wawancara peneliti akan dapat menggali informasi tidak saja apa yang diketahui melalui pengamatan tetapi juga apa yang tersembunyi di dalam diri subjek penelitian.

Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara kepada informan, sebagai acuan pedoman bagi peneliti untuk laporan akhir dari penelitian ini.

Adapun teknik wawancara yang akan digunakan adalah teknik wawancara terstruktur yaitu peneliti atau pengumpul data mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh¹⁰. Sehingga dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan tertulis, lengkap dengan alternatif jawaban. Dengan wawancara terstruktur ini informan mendapatkan pertanyaan yang sama, kemudian pengumpul data mencatatnya. Wawancara terstruktur ini, dapat menggunakan beberapa wawancara untuk pengumpulan data. Penulis mengadakan wawancara dengan wali kelas III SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah, wawancara terstruktur digunakan dengan alasan agar proses wawancara lebih terarah, serta memiliki batasan-batasan dalam

⁹ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 131

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), h.140

pengumpulan data. Wawancara terstruktur dilakukan dengan efektif, artinya dalam jangka waktu yang singkat dapat diperoleh data sebanyak-banyaknya, menggunakan bahasa yang jelas dan terarah, serta dengan suasana yang rileks agar data yang diperoleh data yang objektif dan dapat dipercaya.

3. Dokumentasi

Hasil penelitian dari observasi dan interview akan lebih kredibel atau dapat dipercaya apabila didukung oleh dokumen-dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.¹¹

Dalam pendokumentasian ini, data yang diambil tentang dokumen-dokumen apa saja yang ada hubungannya dengan yang dikaji oleh peneliti, mulai dari data tentang Profil, Visi Misi SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah, Daftar Jumlah Guru dan Siswa, Prestasi Siswa, dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesaikannya skripsi ini.

E. Teknik Analisis Data

Analisis kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, menorganisasikan data, dan memilih-milih sehingga menjadi kesatuan data yang akan dikelola, mentesiskannya, mencari dan menemukan pola, dalam artian mencari apa yang penting

¹¹ Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfa Beta.2010).hlm 329

dan dipelajari yang bertujuan bisa tercapainya informasi-informasi yang bisa disampaikan kepada orang lain.¹²

Penulis memproses data-data yang telah dikumpulkan melalui Wawancara, Observasi, Catatan Lapangan, dan Dokumen. Kemudian data dianalisa sedemikian rupa sehingga menjadi paparan data yang mudah dipahami dan kemudian diolah dengan pendekatan kualitatif.

Dalam waktu menganalisis data-data yang bersifat kualitatif ini, peneliti menggunakan teknik analisis data lapangan dengan metode analisis data model miles dan huberman.

Dimana meliputi reduksi data, penyajian data (data display), dan kesimpulan (verifikasi). Teknik analisis ini dimulai dari pengumpulan data, dimana data yang diperoleh banyak maka perlu untuk dilakukan reduksi data, yaitu meneliti dan memilih data yang akan digunakan. Kemudian setelah data direduksi maka data tersebut disajikan (data display) dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan (verifikasi) sebagai bahan dari proposal dan untuk melanjutkan penelitian skripsi.

1. Data Reduction (reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti

¹² Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 248

untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Jadi reduksi data ini merupakan suatu penyederhanaan data yang telah terkumpul agar lebih mudah dipahami oleh peneliti.¹³

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

3. Conclusion Drawing/ Verification

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

F. Uji Keabsahan Data

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data.¹⁴

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 338

¹⁴ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 248

Didalam praktiknya penulis menggunakan tiga triangulasi yaitu sebagai berikut :

1. Triangulasi sumber

Berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal itu dapat dicapai dengan jalan:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan
- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Dengan demikian, triangulasi sumber berarti membandingkan (mencek ulang) informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda.¹⁵

2. Triangulasi metode

Triangulasi metode adalah usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Pada triangulasi dengan metode, Menurut Patton terdapat dua strategi yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan

¹⁵Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Bumu Aksara, 2013), h. 219

pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.¹⁶

3. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian data.

¹⁶ Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 330-331

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Kondisi Objektif Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SDIT Ummatan Wahidah

SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah berdiri pada 1 Januari 2013, dimana SDIT pertama hanya memiliki 4 ruang kelas yaitu kelas 1,2,3 dan kelas 4 dengan siswa pertamanya kelas 1 terdapat 8 siswa, kelas 2 terdiri dari 18 siswa, kelas 3 terdiri dari 13 siswa, kelas 4 terdiri dari 18 siswa. SDIT ini sendiri merupakan sekolah terpadu yang beralamatkan di Kelurahan Talang Rimbo Baru, Jalan Letjen Suprpto No.09, SDIT Ummatan Wahidah ini juga terletak pada 1 kompleks dengan TK yaitu RA Ummatan Wahidah.

Seiring dengan perkembangan SDIT Ummatan Wahidah yang sudah memasuki tahun ke tujuh akhir dan dengan bertambahnya murid dari SDIT juga tentunya sudah banyak perkembangan dan kemajuan dari segi kualitas, sarana dan prasarannya, maka hal itu tentu harus dilakukan dan dipersiapkan untuk memberikan fasilitas yang baik bagi peserta didik. Karena itulah di tahun pelajaran 2014 – 2015 SDIT Ummatan Wahidah membebaskan lahan $\pm 1400 m^2$ untuk pembangunan masjid dan ruangan belajar.

SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah mempunyai visi dan misi yang jelas untuk mengupayakan pengoptimalisasian dalam proses belajar mengajar yang baik meningkatkan siswa yang berahlak, jujur, beriman,

bertaqwa, cerdas, mandiri, berprestasi, serta berbudaya yang akan menciptakan lingkungan bersih, indah, dan nyaman dan memberikan layanan yang prima terhadap pengembangan sistem teknologi informasi, yang berpotensi jujur, tanggung jawab dan sopan santun dengan disesuaikan dengan bakat anak dengan landasan dasar ilmu Agama Islam.

2. Identitas dan Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : SDIT UMMATAN WAHIDAH
- a. N S S : 10220205006
- b. N P S N : 10704185
- b. Tahun Berdiri : 2013
- c. Alamat Sekolah : JL. Letjen Suprpto No.09
 Desa/Kelurahan : Talang Rimbo Baru
 Kecamatan : Curup Tengah
 Kabupaten/Kota : Rejang Lebong/Curup
 Provinsi : Bengkulu
- d. Setatus Sekolah : Sekolah Dasar Islam Terpadu
- e. Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar
- f. Akreditasi : C
- g. Kuriulum : Kurikulum 13 (k13)
- h. N P W P : A/N Yayasan As-Salam Curup
- i. Kepala sekolah : Purwanto S.Pd,I

3. Visi dan Misi SDIT Ummatan Wahidah

Adapun Visi dan Misi serta tujuan dari SDIT Ummatan Wahidah Curup yaitu :

a. Visi

Terwujudnya generasi yang Qur'ani yang beriman, berakhlak, berilmu, mandiri, dan bermanfaat.

b. Misi

- 1) Menyiapkan generasi yang unggul dalam iman dan taqwa
- 2) Menyiapkan generasi yang bersikap perilaku yang sopan dan santun
- 3) Menyiapkan Generasi yang cerdas, tangkas, dan terampil
- 4) Menyiapkan generasi yang mandiri dan percaya diri, bermanfaat bagi masyarakat
- 5) Menyiapkan generasi yang berbudayakan Islam

c. Tujuan

Tujuan pendidikan dasar secara umum, adalah meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut, dan tujuan pendidikan di SDIT Ummatan Wahidah ialah Melanjutkan pendidikan dasar yang telah didapat dari RA/TK ke SDIT yaitu Aqidah, Akhlak Mulia, Kepribadian, Kecerdasan, Pengetahuan, dan Keterampilan untuk mandiri serta dapat mengikuti pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

4. Struktur Organisasi SDIT Ummatan Wahidah

Struktur organisasi SDIT Ummatan Wahidah tahun 2021/2022 yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari ketua Yayasan As-Salam Curup, Pengawas, Komite, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Waka Kesiswaan, Waka Kurikulum, Bendahara, TU, Operator dan Wali Kelas dari kelas 1-6 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4.1.

Struktur Organisasi SDIT Ummatan Wahidah

No	NAMA	JABATAN
1	Rizal Efendi, SE	Yayasan As Salam Curup
2	Karneli, M.Pd	Pengawas
3	Arnaldo Sucipto	Komite
4	Purwanto, S.Pd,I	Kepala Sekolah
5	Dian Rani, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah
6	Rahmat Dedi Syaputra, S.Pd.I	Waka Kesiswaan
7	Habsa Aryati, S.Pd	Waka Kurikulum
8	Fitri Nur Handayani	Bendahara
9	Pebri Yansah, S.Kom.I	TU
10	Dwi Ratna Sari, S.Pd.I	Operator
11	Septa Sugiarti, S.Pd.I	Wali Kelas 1A
12	Ana Puspita Sari, S.Pd	Wali Kelas 1B
13	Chintia Lopita, S.Pd.I	Wali Kelas 2A
14	Dwi Ratna Sari, S.Pd.I	Wali Kelas 2B
15	Habsa Aryati, S.Pd	Wali Kelas 3A
16	Lisna Dewi, S.Pd	Wali Kelas 3B
17	Ardilla Wijayanti, S.Pd.I	Wali Kelas 4A
18	Siti Nur Halimah, S.Pd.I	Wali Kelas 4B
19	Rahmat Dedy S, S.Pd.I	Wali Kelas 5
20	Dian Rani, S.Pd.I	Wali Kelas 6

5. Keadaan Guru SDIT Ummatan Wahidah

Guru SDIT Ummatan Wahidah Tahun 2021/2022 berjumlah 11 orang yang terdiri dari 7 orang guru perempuan dan 4 orang guru laki-laki, yang berstatus guru non PNS. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat dari table berikut ini :

Tabel.4.2.

Keadaan Guru SDIT Ummatan wahidah

Jenis Kelamin	Jenjang Pendidikan						Latar Belakang Pendidikan		Status	
	S D	S M P	S M A	D III	S 1	S 2/ S 3	Kependi dikan	Non Kepen didik- an	P N S	Non P N S
Laki-laki					4 4		✓			✓
Perempuan					7 7		✓			✓
Jumlah					1 1 1		✓			✓
							✓			✓

6. Keadaan Siswa SDIT Ummatan Wahidah

Keadaan siswa Siswa SDIT Ummatan Wahidah tahun ajaran 2021/2022 dari kelas I sampai kelas VI berjumlah 180 orang yaitu siswa kelas I terdiri dari 2 lokal yang berjumlah 43 orang, siswa kelas II terdiri dari 2 lokal yang berjumlah 40 orang, siswa kelas III terdiri dari 2 lokal yang berjumlah 32 orang, siswa kelas IV terdiri dari 2 lokal yang

berjumlah 40 orang, siswa kelas V yang hanya 1 lokal berjumlah 16 orang dan siswa kelas VI hanya 1 lokal yang berjumlah 9 orang. Dar kesluruhan terdapat siswa laki-laki yang berjumlah 104 orang dan siswa perempuan berjumlah 76 orang untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4.3.

Keadaan Siswa SDIT Ummatan Wahidah

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	IA	11	11	22
2	I B	12	9	21
3	II A	13	6	20
4	II B	14	6	20
5	III A	10	6	16
6	III B	11	5	16
7	IV A	10	10	20
8	IV B	8	12	20
9	V	9	7	16
10	VI	5	4	9
Jumlah				180

7. Sarana dan Prasarana

Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah, ketersediaan sarana dan prasarana menjadi suatu hal yang penting dalam mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Bahkan kualitas dalam pendidikan akan di katakan sempurna jika sarana dan prasarananya sangat mendukung sehingga mampu menjadi alat yang mampu memenuhi setiap kegiatan pembelajaran , sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan mencapai maksimal dari tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana yang terdapat pada SDIT Ummatan Wahidah yaitu :

a. Ruang Kelas

SDIT Ummatan Wahidah Curup total mempunyai 10 ruangan kelas, yang terbagi menjadi 2 ruangan untuk kelas 1 yaitu 1A dan 1B, 2 ruangan untuk kelas 2 yaitu 2A dan 2B, 2 ruangan untuk kelas 3 yaitu 3A dan 3B, 2 ruangan untuk kelas 4 yaitu 4A dan 4B, 1 ruangan untuk kelas 5 dan 1 ruangan untuk kelas 6. Fasilitas yang ada di masing-masing kelas diantaranya ada alat sapu dan alat pel, papan tulis, spidol, penghapus papan tulis, meja guru, meja siswa, foto presiden, lambang garuda serta papan informasi. Seluruh sarana dalam kondisi yang baik.

b. Ruang Perkantoran

Ruang perkantoran yang ada di SDIT Ummatan Wahidah terdiri dari 1 ruang Kepala Sekolah dan 1 ruang Guru. Ruangan ini dalam kondisi yang baik.

c. Lapangan Olahraga

Terdapat satu lapangan yang digunakan sebagai lapangan sepak bola, lapangan voli, lapangan bulu tangkis, untuk upacara bendera, serta untuk keperluan pelajaran olahraga lainnya. Lapangan olahraga dalam kondisi yang baik.

d. Ruang Kamar Mandi

Di dalam kamar mandi terdapat tempat khusus untuk berwudhu, kemudian terdapat 2 WC di dalamnya.

B. Temuan Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif (pemaparan). Paparan data tersebut diperoleh peneliti dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada BAB IV ini menguraikan hasil penelitian yang didapatkan dilokasi penelitian SDIT Ummatan Wahidah. Penelitian ini dilakukam dengan semaksimal mungkin untuk mendapatkan data secara langsung dari sumbernya mulai dari tanggal 8 agustus s.d selesai tahun 2022. Disini penliti akan menguraikan data yang telah dipilih berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang mengarah pada pokok masalah yang telah dirumuskan pada bab pendahuluan. pokok masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas III SDIT Ummatan Wahidah

Seperti yang kita ketahui dalam kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar didalam kelas tidak hanya itu dengan menggunakan metode yang tepat sangat penting untuk menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, dimana seorang guru harus bisa memvariasikan metode dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak terjadi kejenuhan pada peserta didik dan agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai dengan semaksimal mungkin, metode pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan serta kurikulum yang ada.

Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Purwanto selaku kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah bahwa :

Dalam pelaksanaan pembelajaran dan dengan adanya metode pembelajaran seperti metode *Role Playing* yang diterapkan ini sangat membantu bagi guru karena siswa dengan mudah dan cepat dalam menangkap pelajaran yang dijelaskan oleh gurunya, tetapi metode *Role Playing* ini tidak semuanya ada didalam buku tema, tapi hanya ada dibeberapa materi pada tema yang ketika guru menjelaskan menggunakan metode *Role Playing* ini.¹⁷

Hal ini juga disampaikan oleh ibu Lisna Dewi W selaku wali

kelas III serta guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah :

Dengan adanya penerapan metode *Role Playing* ini sangat membantu bagi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan dengan penerapan metode *Role Playing* guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan diajarkan kira-kira dengan menggunakan metode *Role Playing* cocok atau tidak, karena tidak semua materi dalam buku tematik bisa diterapkan dengan metode *Role Playing* ini, jika tema sesuai kemudian guru menjelaskan metode apa yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran pada saat itu.¹⁸

Hal ini juga dikemukakan oleh Aqilah Afiqah Azahrah siswa

kelas III SDIT Ummatan Wahidah bahwa :

ketika ustazah mengajarkan pembelajaran matematika kepada kami dengan belajar sambil bermain kami lebih memahami materi yang dijelaskan sambil bermain biasanya ustazah mengajak kami belajar dan bermain serta mengaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari.¹⁹

Hal senada juga disampaikan oleh Muhammad Ghiofa Attarizz

siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah bahwa :

Ketika ustazah mengajarkan pembelajaran matematika dan lainnya kepada kami dengan metode *Role Playing* kami lebih semangat dan ingin maju untuk mencoba sehingga kami

¹⁷ Bapak Purwanto, Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 10 Agustus 2022

¹⁸ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 15 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

¹⁹ Aqilah Afiqah Azahrah, siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah, wawancara 22 Agustus 2022 pukul 10.00 WIB

memahami secara langsung dengan apa yang di ajarkan oleh ustazah.²⁰

Hal ini juga dijelaskan oleh Lisna dewi W selaku wali kelas III serta guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah :

Di dalam pembelajaran tematik aspek matematika menggunakan metode *Role Playing* , yang telah disesuaikan dengan materi yang akan dibahas , dan menggunakan metode *Role Playing* bertujuan agar dalam menguasai materi lebih dipahami oleh siswa karena siswa lebih memahami pelajaran melalui praktek dari pada teori apa lagi untuk kelas rendah seperti kelas III ini, karena didunia anak adalah bermain jadi metode ini sangat cocok diterapkan dikelas bawah mulai dari kelas 1-3, dengan metode ini menciptakan suasana belajar sambil bermain yang menarik siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran karena dengan beberapa peran membuat siswa lebih aktif untuk maju dan pembelajran tidak membosankan, dan evaluasi yang dilakukan adalah dengan dilakukan melalui Tanya jawab kepada siswa antar siswa , menanyakan materi dan mengetahui siswa mana yang belum paham akan materi yang dipelajari serta meberikan lembar kerja siswa untuk dikerjakan dengan ini guru mengetahui apakah siswa paham dengan materi yang diterapkan menggunakan metode *Role Playing* ini.²¹

Dari hasil observasi yang dilakukan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran matematika materi pecahan yang terdapat pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 4 kelas III benar-benar diterapkan di SDIT Ummatan Wahidah, peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar bahwa ketika seorang guru menjelaskan dan mengajarkan mata pelajaran, guru tidak memberikan semua penjelasan sekaligus tanpa mempertimbangkan pemahaman

²⁰ Muhammad Ghiofa Attarizz siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah,wawancara 22 agustus 2022 pukul 10.30 WIB

²¹ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 23 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

siswa. Sebaliknya guru memberikan penjelasan dan contoh secara bertahap kepada siswa, guru juga mendorong siswanya aktif dalam kegiatan belajar, siswa diajak berpartisipasi dalam proses belajar, setelah memberikan penjelasan guru secara maju menciptakan kegiatan bermain sambil belajar dalam konteks materi yang dibahas dan mengemas informasi mengenai penjelasan materi yang telah di sampaikan. Contohnya, guru menyajikan gambar atau media-media bermain seperti puzzle, dan mendorong siswa untuk memeriksa nya dan mengulang, kemudian guru memberi pertanyaan kepada siswa apakah siswa dapat menjawab, menyebut dan menjelaskan apa yang ada pada media yang telah disediakan.

Guru membentuk kelompok belajar untuk mendiskusikan permainan yang disiapkan (semangka pecahan) merupakan media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pecahan yang siapkan, sehingga guru bisa mengajak siswa untuk bermain peran dalam kegiatan belajar sambil bermain ini. siswa juga diberi kesempatan untuk maju dan mengerjakan soal yang disiapkan oleh guru dengan siswa menjawab dengan menggunakan media yang ada.²²

Adapun tahap penerapan metode belajar Role Playing adalah persiapan pelaksanaan pembelajaran tematik aspek Matematika kelas III di SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah oleh guru kelas ibu Lisna

²² Observasi, Kelas IIIA SDIT Ummatan Wahidah, 24 Agustus 2022 , Pukul 07.30 WIB.

Dewi W,S.Pd selaku guru pengampu kelas III dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Role Playing

Yaitu persiapan awal yang dilakukan oleh Ibu Lisna Dewi, sebelum melakukan kegiatan pembelajaran tematik kelas III di SDIT Ummatan Wahidah, agar kegiatan berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka perlu dipersiapkan dengan baik dan terperinci. Hal yang dipersiapkan oleh Ibu Lisna Dewi antara lain adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirangkap dalam pertemuan dalam satu minggu dengan menuliskan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan dijelaskan secara langsung oleh ibu Lisna Dewi dalam pernyataannya.

Pernyataan Ibu Lisna Dewi selaku wali kelas III dan guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah mengatakan bahwa :

Pelaksanaan pembelajaran tematik yaitu dengan menggunakan silabus dan RPP yang akan menunjang persiapan pembelajaran dikelas. Persiapan yang dilakukan juga seperti materi pembelajaran, media pembelajaran dan juga sarana dan prasarana yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran.²³

Selain itu, Bapak purwanto selaku kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah mengatakan hal yang senada bahwa :

Tahapan dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran itu harus dilengkapi dengan RPP dan Silabus, dimana kedua hal

²³ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 24 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

ini berperan penting untuk berjalannya dengan baik atau tidak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelasnya, karena di dalam RPP sudah terstruktur, seperti materi, media, bahan ajar dan sarana dan prasarana²⁴

Berdasar hasil Observasi di SDIT Ummatan Wahidah peneliti melakukan obesrvasi bahwa benar adanya SDIT Ummatan Wahidah memebuat perencanaan pembelajaran berupa silabus dan RPP yang dibuat yaitu meliputi mata pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator kompetensi, tujuan pembelajaran, bahan ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, hasil belajar, dan sumber belajar. kurikulum sebagai pedoman belajar siswa dan upaya memenuhi KD kemudian tercantum dalam RPP.

Langkah-langkah dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran adalah:

- 1) Berdasarkan jumlah siswa dikelas guru membagikan beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa.
- 2) Setiap kelompok diberikan peran yang dilakukan seponatan sesuai dengan materi yang di pelajari dan didukung oleh media yang disiapkan oleh guru.
- 3) Melalui media ajar yang disediakan oleh guru siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam tugas yang telah diberikan

²⁴ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 24 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

oleh guru, kemudian mengamati dan menjelaskan apa yang telah dijelaskan oleh guru.²⁵

2. Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Matematika Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pecahan (Sederhana) Kelas III Di SDIT Ummatan Wahidah

Pernyataan Ibu Lisna Dewi selaku wali kelas 3 serta guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah tentang penggunaan metode *role palying* dalam pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan pemahaman siswa, mengungkapkan bahwa :

Dalam kegiatan belajar mengajar tentu siswa ada yang merasa bosan dengan kegiatan belajar terlebih lagi jika hanya dengan metode ceramah dimana guru yang berperan aktif dibandingkan siswa. Dengan adanya penerapan metode *Role Palying* sangat membantu kami selaku guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa, yang didukung oleh media-media ajar yang berupa permainan-permainan yang berkaitan dengan materi ajar, dengan dukungan RPP dan Silabus tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dicapai, terlebih lagi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan dengan bermain sambil belajar dibandingkan dengan guru yang menggunakan metode ceramah.²⁶

Hal ini dikemukakan oleh Deby Geisa Putri selaku siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah bahwa :

Kami lebih senang Ustazah mengajar kami dengan cara mengajak bermain sambil belajar, karena kami senang dan berani maju kedepan untuk mencoba, kami bersemangat dan berlomba-lomba menunjuk tangan untuk bisa maju kedepan dan hal ini meningkatkan pemahaman kami terhadap materi pecahan yang diajari oleh Ustazah.²⁷

²⁵ Observasi , Kelas 3A SDIT Ummatan Wahidah, 24 Agustus 2022 pukul 07.30 WIB.

²⁶ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 24 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

²⁷ Deby Geisa Putri, siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 25 Agustus, 2022 Pukul 08.30 WIB

Hal senada juga diucapkan oleh Alif siswa kelas III SDIT

Ummatan Wahidah bahwa:

kami semangat belajar berkelompok sambil bermaian kalo ustazahnya serius Cuma menjelaskan kami bosan jadi sering ngobrol dengan teman, dan kami tidak bisa menjawab saat ustazah menanyakan ulang dengan kami, tapi kalau belajar sambil bermain kami jadi semangat dan ingin mecoba maju kedepan, saat ustazah bertanya kami bisa menjawab dengan benar hal ini juga meningkatkan pemahan kami terhadap materi pecahan yang diajarkan oleh Ustazah.²⁸

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa benar guru melakukan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* mata kegiatan belajar mengajar pada materi pecahan di kelas III SDIT Ummatan Wahidah dengan menyiapkan terlebih dahulu RPP, bahan ajar dan media pembelajaran.

- a. Observasi yang dimulai pada hari Senin 15 Agustus 2022

Penulis meneliti penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik Aspek Matematika kelas III di SDIT Ummatan Wahidah Curup Timur antara lain :

- 1) Mata pelajaran

Pembelajaran Tematik Aspek Matematika Menyayangi Tumbuhan

Dan Hewan Tema 2 Sub Tema 4. Pembelajaran Ke-3

Muatan : Matematika

²⁸ Alif ,siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara 25 Agustus 2022 Pukul 08.35 WIB.

No	Kompetensi Dasar
3.2	Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan dalam garis bilangan
4.2	Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$ dan $\frac{1}{4}$ yang disajikan pada garis bilangan

2) Media dan alat yang digunakan

a) Sterofom

Sterofom yang digunakan didesain dengan bentuk potongan-potongan semangka yang akan digunakan sebagai media belajar sambil bermain kepada siswa, sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran supaya siswa lebih memahami apabila menggunakan benda yang nyata

b) Buku pedoman Guru tema 2 kelas III

Yaitu buku yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran tersebut, buku yang digunakan yaitu buku Tematik terpadu Kurikulum 2013 , terbitan Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2017

c) Buku siswa

Buku siswa yang digunakan oleh siswa untuk pedoman dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikelas.

3) Langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik aspek Matematika Tema 2 Menyayangi

Tumbuhan dan Hewan Sub tema 4 Pecahan pembelajaran ke-3 digambarkan sebagai berikut :

Penjelasan Ibu Lisna Dewi w, wali kelas dan selaku guru kelas III SDIT Ummatan wahidah bahwa:

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru sudah menyiapkan media ajar berupa (semangka pecahan) yang terbuat dari sterofom dan dibentuk menjadi potongan-potongan kecil sebagai media penjelasan materi pecahan mulai dari pembedaan pembilang dan penyebut, menjelaskan tentang bilangan pecahan seperti contohnya bilangan $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, dan $\frac{2}{3}$. Dengan semangka pecahan ini mendukung untuk menjelaskan materi yang ada, tidak hanya itu buku pedoman guru dan siswa juga di jadikan media didalam pembelajaran materi ini.²⁹

Dalam Observasi yang telah dilakukan bahwa benar adanya persiapan media pembelajaran yang diterapkan melalui metode *Role Playing* dilakukan oleh guru kelas III SDIT Ummatan Wahidah, media yang digunakan oleh Ibu Lisna Dewi W adalah sebuah sterofom yang dibentuk menjadi potongan-potongan kecil berbentuk semangka yang dinamakan (semangka pecahan). Adapun kegiatan dan langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing* pembelajaran tematik aspek Matematika tema 2 Menyayangi tumbuhan dan hewan, Sub tema 4 Menyayangi hewan, pembelajaran 1 digambarkan sebagai berikut : ³⁰

²⁹ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 25 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

³⁰ Observasi , Kelas 3A SDIT Ummatan Wahidah, 25 Agustus 2022 pukul 07.30 WIB.

1) Pertemuan Pertama

- a) Pertama yang harus disiapkan oleh guru adalah medianya, guru menyiapkan medianya sesuai dengan materi yang diajarkan, media yang digunakan oleh Ibu Lisna Dewi W adalah sterofom yang dibuat sedemikian rupa dengan potongan-potongan semangka media ini diberi nama (semangka Pecahan), guru membawa media kekelas.

Setelah persiapan media selesai guru mengucapkan salam kepada siswa dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa, guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan beserta tujuan kegiatan belajar hari ini tentang Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan Subtema 4 Menyayangi Hewan guru menyampaikan pelajaran pada halaman 160.

Guru menerangkan terlebih dahulu teknik pelaksanaannya dan menentukan siswa-siswa yang berperan dalam permainan secara spontan dan sederhana dan dimainkan bersama didalam kelas.

Guru terlebih dahulu mencontohkan permainan dengan media yang di letakan di papan tulis kemudia guru memberikan contoh soal tentang perbedaan antara kata seperti Pembilang dan Penyebut di dalam bilangan pecahan contoh nya $\frac{1}{3}$ guru menjelaskan bahwa apabila bilangan diatas tersebut di sebut pembilang dan angka

bilangan di bagian bawah adalah penyebut, kemudian guru menyiapkan soal yang ada di media, dan mendorong siswa untuk maju kedepan mencoba menyelesaikan soal tersebut dengan media yang disediakan, siswa kemudian secara bergantian berantusias dan bersemangat untuk mencoba.

- b) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan, dan perlu juga diceritakan dalam peristiwa dan latar belakang yang berkaitan dengan pengalaman yang ada di lingkungan sekitar

Disini Guru menceritakan kepada siswa dikelas bahwa dalam pembelajaran materi pecahan ada sebuah cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, contohnya, Dodi dan Lia memiliki 1 buah semangka kemudian Dodi memotong semangka menjadi 9 bagian, dan membagi potongan semangka kepada Lia 3 potong semangka untuk dimakan, jika dijadikan pembilang dan penyebut didalam pecahan maka akan menjadi bentuk pecahan disetiap potongan pecahan tentukan.

Guru menjelaskan kepada siswa dalam bermain peran didalam percakapan antar siswa ditekankan ekspresi dan serius dalam mengikuti alur jalan permainan dengan sebaik mungkin. Setelah selesai menjelaskan Ibu Lisna Dewi bertanya kepada siswa :

Siapa yang mau maju kedepan memerankan seperti disoal cerita dan menyelesaikan soal ceritanya dengan semangka pecahan.³¹

Dan ternyata siswa berantusias menunjukan tangan untuk mencoba permainan kemudian Ibu Lisna Dewi W menunjuk 2 orang siswa yaitu Chintami dan Ghavin.

c) Alur jalannya kegiatan Bermain sambil Belajar materi Pecahan

Ibu Lisna Dewi W menyuruh Chintami dan Ghavin untuk maju kedepan kelas, setelah maju kedepan Ibu Lisna Dewi W, mengatur kalau Chintami berperan sebagai Lia dan Ghavin sebagai Dodi seperti alur cerita yang dijelaskan sebelumnya.

Dengan media yang ada Ghavin membagi semangka pecahan yang awalnya 1 semangka dibagi menjadi 8 dan diberikan kepada Chintami 3, maka mereka menyelesaikan dan menyusun semangka pecahan sesuai dengan jawaban yang benar menurut mereka.

Setelah selesai Guru meminta siswanya untuk kembali ketempat duduknya masing-masing dan memberikan apresiasi untuk Chintami dan Ghavin dengan mengajak siswa lainnya bertepuk tangan.

³¹ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 25 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

d) Guru dan siswa dapat memberikan Komentar, kesimpulan, atau catatan jalannya *Role Playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan yang kedua ini aktifitas yang dilakukan hampir sama dengan pertemuan yang pertama hanya saja dalam penyampaian materi lebih agak singkat dan mendalam dalam pertemuan ini guru mengulang sedikit demi sedikit untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang dijelaskan pada pertemuan yang pertama, peran guru dalam konstruktivisme adalah untuk memastikan bahwa informasi siswa bermakna dan relevan, selain itu guru juga memberikan kesempatan untuk siswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui pemikiran yang sistematis, yang bertujuan untuk menjelaskan bahwa pengetahuan tidak hanya semata-mata didapatkan dari usaha orang lain melainkan dari usaha diri sendiri, Namun tidak menutupi kemungkinan jika siswa akan bertanya jika materi yang diajarkan belum dipahaminya, Siswa akan bertanya kepada guru tentang materi yang belum mereka pahami dan setiap setelah penyampaian materi tentang pembelajaran tematik tema 2 subtema 4 ini, guru akan bertanya kepada siswa apakah mereka sudah memahami atau belum materi yang telah disampaikan.

pada saat pembelajaran guru membuat kelompok belajar, hal ini dilakukan untuk memastikan siswa mempelajari materi baru, kemudian ketika pembelajaran selesai maka guru menarik kesimpulan tentang materi yang dipelajari, guru merefleksikan diri apa yang dipelajari dan apa yang tidak dipelajari untuk mengetahui apa yang siswa pahami dan tidak dipahami.

3) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan yang ketiga guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari pada yaitu Pecahan pada tema 2 dan subtema 4, dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pertemuan sebelumnya.

Pernyataan Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas 2 serta guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah mengungkapkan bahwa :

Penilaian pembelajaran tidak hanya dari tes tertulis saja tapi juga memberikan penilaian dari aksi mereka dalam merespon pembelajaran, kemampuan mereka dalam tugas kelompok, karena penilaian dari metode *Role palying* ini mendasar penilaian proses dan pemahaman yang di pelajari oleh siswa itu sendiri³²

Hal ini juga dikatakan oleh Bapak Purwanto selaku kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah mengatakan bahwan :

Penilaian itu tidak hanya dari perstasi melainkan dari sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan, penilaian sikap ini dilakukan dengan cara mengamati siswa dilingkungan sekitar tidak hanya siswa yang diamati tetapi guru juga ikut

³² Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

diamati seperti apa guru itu mengajar. Penilaian keterampilan dilihat dari segi sebuah karya yang diciptakan oleh siswa.³³

Hal ini sesuai dengan observasi bahwa penilaian pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* terdapat beberapa aspek yang akan dinilai yang pertama penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan. Hal ini juga didukung dengan hasil dokumentasi yang terlampir.

4) Proses Evaluasi Pembelajaran Yang Diterapkan Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa

Dalam pembelajaran Tematik aspek Matematika di SDIT Ummatan Wahidah, evaluasi memiliki peran yang sangat penting. Melalui kegiatan evaluasi guru dapat mengetahui kesalahan yang telah dilakukan kemudian memperbaiki kesalahan tersebut. Evaluasi yang digunakan oleh Ibu Lisna Dewi W dalam pembelajaran tematik yang menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan penilaian tertulis dan lisan bentuk penilaian pembelajaran sebagai berikut :

- a) Penilaian yang digunakan tes dan non tes
- b) Jenis tes yang digunakan tes pilihan ganda, isian dan jawaban singkat melalui LKS (lembar kerja siswa)
- c) Jenis non tes yang dilakukan, penilaian sikap
- d) Teknik observasi berupa pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan berlangsung

³³ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 10.00 WIB

e) teknik pemberian tugas untuk perorangan atau berkelompok yang berbentuk tugas rumah

Hal ini pernyataan dari Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas 3 dan selaku guru Tematik di SDIT Ummatan Wahidah mengenai proses evaluasi pembelajaran bahwa :

Evaluasi pembelajaran mengukur dari hasil belajar siswa dengan cara memberikan LKS (lembar kerja siswa) yang bersifat tes sedangkan penilaian non tes melalui Observasi siswa karena kita dapat melihat pengamatan siswa sejauh mana siswa paham akan materi yang telah kita ajarkan, Tidak hanya dengan LKS dan observasi saja tetapi guru melakukan kegiatan ulangan harian dikelas, ulangan ini dilakukan setelah semua materi yang ada disubtema sudah terselesaikan dan berakhir untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran³⁴

Hal ini juga dikatakan oleh bapak Purwanro selaku kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah menjelaskan bahwa :

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan adanya MID semester dan UAS. MID semester diadakan per 3 bulan sekali oleh pihak sekolah, sedangkan untuk tiap bulannya ulangan harian yang di adakan setiap masing-masing guru yang mengajar , serta memberikan siswa LKS (lembar kerja siswa) pada saat materi pertama dan sub tema diselesaikan³⁵

Dari observasi yang dilakukan bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru yaitu mengobservasikan siswa sejauh mana siswa paham dengan materi yang dipelajari, evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan melakukan LKS

³⁴ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

³⁵ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

(lembar kerja siswa) ulangan harian, MID semester dan UAS yang diadakan pihak sekolah.³⁶

3. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Penerapan Metode *Role Palying*

Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan metode Role Playing pembelajaran tematik kelas 3 aspek matematika materi pecahan Tema 2 Subtema 4 SDIT Ummatan Wahidah sebagai berikut :

a. Faktor pendukung

Faktor pendukung atau juga disebut sebagai faktor eksternal , faktor-faktor ini mendukung dalam proses KBM yang berlangsung didalam kelas seperti, Kurikulum, RPP, pendidik, sarana-dan prasarana. yang dijelaskan sebagai berikut :

1) Kurikulum

Pernyataan Bapak Purwanto selaku kepala sekolah SDIT

Ummatan Wahidah mengemukakan bahwa :

Kurikulum yang digunakan di SDIT Ummatan Wahidah ini menggunakan kurikulum K-13. Kurikulum ini digunakan karena peraturan yang berlaku sesuai dengan Kemendikbud. Kurikulum K-13 dapat menetapkan dan mengkondisikan karakteristik kemampuan peserta didik mempunyai sikap, pengetahuan dan kreatif, efektif serta inovatif.³⁷

Selain itu, Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas III serta guru

Tematik SDIT Ummatan Wahidah juga mengungkapkan bahwa :

³⁶ Observasi , Kelas 3A SDIT Ummatan Wahidah, 26 Agustus 2022 pukul 07.30 WIB.

³⁷ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum K-13. Kurikulum ini dapat mengukur kemampuan peserta didik dengan tujuan untuk peserta didik memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan³⁸

Dari hasil wawancara dan observasi di atas dapat diketahui bahwa kurikulum dalam faktor pendukung pembelajaran tematik dengan menggunakan Kurikulum K-13. Sebagai kurikulum yang sesuai dengan peraturan pemerintah kemendikbud , dan sesuai dengan ciri-ciri serta tingkatan kemampuan peserta didik.

2) RPP

Pernyataan Bapak kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah,

Bapak Purwanto mengungkapkan bahwa :

RPP menjadi faktor pendukung pembelajaran, karena RPP ini sangat membantu dalam pedoman dalam kegiatan pembelajaran mampu membuat peserta didik mencapai kompetensi dasar yang sudah ditetapkan disilabus³⁹

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas III dan guru tematik di SDIT Ummatan

Wahidah mengatakan bahwa :

RPP merupakan faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran, RPP juga dapat membantu guru dalam melakukan tahapan-tahapan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, RPP sebagai pedoman peserta didik untuk mencapai indikator dan kompetensi dasar⁴⁰

³⁸ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

³⁹ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

⁴⁰ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

Dari hasil observasi dan wawancara di atas diketahui bahwa adanya faktor pendukung dalam pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* di SDIT Ummatan Wahidah yaitu RPP, RPP merupakan pedoman belajar dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik mencapai indikator dan kompetensi dasar.

3) Pendidik

Pernyataan Bapak Purwanto selaku kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah mengemukakan bahwa :

Pendidik sebagai fasilitator bagi peserta didik. Hubungan antara siswa dengan guru baik dalam kelas maupun diluar kelas, itu mempunyai hubungan yang baik, ketika di dalam sekolah maupun diluar sekolah siswa menyapa dan salam kepada guru ⁴¹

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas III dan guru tematik SDIT Ummatan Wahidah mengungkapkan bahwa :

Pendidik menurut saya adalah sebagai orang tua siswa disekolah yang bisa membantu siswa dalam hal mengajar ilmu pengetahuan, tidak hanya itu sebagai pendidik juga berperan penting untuk mengajarkan akhlak dan perilaku yang mulia, sebagai contoh yang baik dari peserta didik, karena cerminan yang baik itu adalah cerminan yang memberi contoh yang baik dan Masyaallah siswa-siswi di SDIT Ummatan wahidah ini anak-anak yang memiliki sopan dan santun serta saling menghormati dan menghargai⁴²

⁴¹ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

⁴² Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

Dalam hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa pendidik menjadi fasilitator pendukung pembelajaran tematik menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran matematika materi pecahan di Tema 2 dan Subtema 4, pendidik memiliki peranan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar, karena pendidik merupakan fasilitator bagi peserta didik.

4) Sarana dan Perasarana

Pernyataan Bapak Purwanto kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah mengemukakan bahwa :

Sarana dan prasarana di SDIT Ummatan Wahidah telah memadai untuk dilakukannya proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas guna kelancaran belajar siswa. Tidak hanya sekolah yang menyiapkan sarana dan prasarana tetapi guru kelas juga ikut menyediakan sarana seperti media pembelajaran yang berupa poster, peta konsep dan lainnya. Selain itu juga guru kelas juga harus siap menyediakan media ajar yang menarik , kreatif, inovatif serta bermanfaat⁴³.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas dan guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah mengatakan bahwa :

Sarana dan prasarana sudah disiapkan oleh pihak sekolahan. sarana dan prasarana sangatlah membantu dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Selain itu sarana yang disiapkan guru kelas ketika menyampaikan materi pembelajaran seperti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dan untuk

⁴³ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

melancarkan pelaksanaan pembelajaran sebagai faktor pendukung untuk berjalannya proses pembelajaran.⁴⁴

Dari hasil wawancara dan observasi di atas sarana dan prasarana di SDIT Ummatan Wahidah ini sudah cukup memadai, karena proses pembelajaran disekolah siswa belajar sudah menggunakan media pembelajaran yang memang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Tidak hanya pihak sekolah saja yang menyediakan gurunya pun termasuk guru yang kreatif menyediakan media pembelajaran yang dibuat sendiri. Hal ini memudahkan untuk peserta didik belajar.

5) Lingkungan

Pernyataan Bapak purwanto selaku kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah menjelaskan bahwa :

Lingkungan sekolah di SDIT Ummatan Wahidah ini, baik lingkungan diluar kelas maupun didalam kelas kondisi belajar cukup baik dan lingkungan juga cukup mendukung, Lingkungan sekolah yang terbagi menjadi 2 yaitu bersebelahan dengan teman kanak-kanak Ummatan Wahidah yang sering beraktifitas secara bersama, tetapi alhamdulillah tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung, keadaan sekolah juga bersih dan asri sehingga insyaallah akan membuat siswa nyaman dalam kegiatan belajar⁴⁵

⁴⁴ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

⁴⁵ Bapak Purwanto , Kepala sekolah SDIT Ummatan Wahidah, Wawancara, 26 Agustus,2022 Pukul 10.00 WIB

Hal yang sama juga dijelaskan oleh Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas III dan guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah menjelaskan bahwa :

Lingkungan sekolah di SDIT Ummatan Wahidah mempunyai lingkungan yang bersih juga asri. Lingkungan yang dikelilingi tanaman bunga dipinggiran kelas. Lingkungan yang bersih ini membuat siswa nyaman belajar tidak hanya didalam kelas tetapi diluar kelas pun siswa nyaman untuk belajar. siswa yang selalu membuang sampah pada tempatnya menjadikan lingkungan sekolah yang selalu menjaga kebersihan⁴⁶.

Dari hasil wawancara dan observasi di atas bahwa lingkungan yang ada di SDIT Ummatan Wahidah sudah sangat cukup untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Hal tersebut dikarenakan lingkungan di sekolah dapat membuat anak belajar dengan tenang dan nyaman. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

b. Faktor penghambat

Faktor pengahambat atau disebut faktor internal, didalam kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing* terdabat faktor-faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran, adapun faktor penghamabat anatara lain :

1) Waktu

Pernyataan Ibu Lisna Dewi W selaku wali kelas dan guru tematik SDIT Ummatan Wahidah menyatakan bahwa :

⁴⁶ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

Dalam penerapan metode *Role Playing* ini cenderung memakan waktu baik dari waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi kegiatan maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hal ini mengharuskan guru memberikan PR ketika pembelajaran telah selesai untuk evaluasi materi yang telah disampaikan melalui metode *Role palying* ini. Tidak hanya PR jika waktu KBM lebih singkat sesuai materi yang diajarka guru memberikan LKS (lembar kerja siswa) untuk dikerjakan dan dibahas bersama.⁴⁷

Ada pun penjelasan Ibu lisna Dewi selaku wali kelas dan guru tematik di SDIT Ummatan Wahidah, mengenai cara mengatasi kelemahan-kelemahan penerpan metode *Role Playing* ini antara lain :

- a) Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode *Role Playing* siswa diharapkan bisa memecahkan masalah sesuai dengan masalah yang terdapat dipelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. kemudian guru mengajak siswa untuk ikut berperan dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media ajar yang menarik dan keratif dan telah disediakan oleh guru, dan akan diberikan lembar kerja siswa saat kegiatan belajar sambil bermain telah selesai
- b) Guru harus menyingkronkan dengan materi yang akan dijelaskan dan menggunakan metode *Role Playing* karena tidak semua materi yang ada dibuku Tema bisa menggunakan metode ini, dengan mengetahui kecocokan materi pembelajaran dengan metode *Role Playing* maka kegiatan KBM bisa berjalan dengan

⁴⁷ Ibu Lisna Dewi W, Wali Kelas III Dan Guru Tematik SDIT Ummatan Wahidah ,Wawancara, 26 Agustus, 2022 Pukul 09:00 WIB

baik, serta bisa meningkatkan minat belajar siswa dan rasa ingin tahu siswa ketika mengikuti proses pembelajaran

- c) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan dimaikan harus disesuaikan dengan aloksi waktu yang tersedia, Oleh karna itu harus diusahakan agar para siswa ikut andil dalam kegiatan pembelajaran sesuai yang diarahkan dan diskenariokan oleh guru.

Dari hasil wawancara dan observasi diatas terdapat faktor penghambat peroses pembelajaran, maka dari itu guru menjelaskan dan memberi penjelasan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan metode *Role Playing*, dimana siswa diajak belajar sambil bermaian dan didukung oleh media yang telah disediakan sehingga siswa dapat berinteraksi dan berparti sipasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

C. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh data dalam bentuk dokumentasi, wawancara dan observasi sebagai berikut:

1. Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas III SDIT Ummatan Wahidah

Metode pembelajaran *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dengan materi yang akan dipelajari, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa, penerapan metode *Role Playing*

pada siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah dengan aspek pembelajaran Matematika materi pecahan Tema 2 Subtema 4 antara lain :

Penerapan metode *Role Playing* juga sebagai suatu metode dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk keefektifan belajar sesuai dengan Kurikulum, dimana pembelajaran melalui simulasi peran yang sederhana oleh peserta didik yang mencantumkan materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang disediakan oleh guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan berkaitan dengan kejadian yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

Masitoh dan Dewi⁴⁸, mengatakan bahwa *Role Playing* mengandung artian suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melalui kegiatan belajar dengan permainan yang berbentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang diarahkan oleh guru, simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan yang berkaitan dengan peristiwa yang bermakna bagi kehidupan saat ini.

Gangle⁴⁹, menjelaskan bahwa *Role Playing* merupakan suatu metode mengajar yang dilakukan secara sadar oleh para pemain tentang kelompok dan diskusi, serta penguasaan bahan-bahan

⁴⁸ Masitoh Dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009)

⁴⁹ Gangle, *Ragam Metode Mengajar Eksa Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013)

pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa mampu memberi solusi-solusi yang digunakan mengatasi masalah yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa metode *Role Playing* pada pembelajaran Matematika materi pecahan ini sudah dapat dikatakan baik. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa melalui LKS (lembar kerja siswa) dan dilihat dari hasil pembelajaran melalui nilai siswa dalam pembelajaran Matematika materi pecahan metode *Role Playing* ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang mudah dan dapat dimengerti oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Keberhasilan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ryzqyana⁵⁰, yang menunjukkan bahwa metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik dapat berjalan dengan baik dilihat dari nilai hasil akhir siswa dan keberhasilan dalam penerapan metode *Role Playing* dari perencanaan awal didalam pembelajaran. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wahidah⁵¹, yang menjelaskan bahwa pengaruh penerapan metode *Role Playing* terdapat pada perencanaan

⁵⁰ Anida Ryzqyana. Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA Mi Cokroaminoto Purwasana, (2019): 48. *Jurnal pendidikan* 6(1)

⁵¹ Nasiratul Wahidah. Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di SD Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah, (2020). *Jurnal Pendidikan* 5(2)

pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, penerapan metode *Role Playing* dapat dikatakan baik jika perencanaannya dilakukan secara tertata dan dikuatkan dengan media pembelajaran.

a. Perencanaan pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan metode *Role Playing*

Sesuai dengan Permendikbud No. 81 Tahun 2013 tentang Kurikulum, perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan RPP yang mengaitkannya dengan identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, penilaian hasil belajar, tujuan pembelajaran, dan sumber belajar.

Nasution⁵², menjelaskan Perencanaan pembelajaran adalah pendekatan sistematis yang meliputi sebuah kegiatan pembelajaran, mengembangkan rumusan pembelajaran, tujuan pembelajaran, mengembangkan bahan ajar dan penilaian untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, Perencanaan pembelajaran yang disiapkan berupa, silabus, RPP, bahan ajar dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa perencanaan pembelajaran Tematik aspek Matematika tema 2 Subtema 4 materi pecahan dengan menggunakan metode *Role Playing* di SDIT Ummatan Wahidah sudah dapat dilaksanakan dengan optimal, hal ini dilihat dari guru yang merencanakan pembelajaran terlebih

⁵² Nasution, Wahyudi Nur, *Penerapan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur*. Jurnal Pendidikan 1.2(2017);185-195

dahulu sebelum pembelajaran dimulai, Seperti menentukan rumusan masalah, kompetensi dalam perencanaan pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik dan efektif.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nimah⁵³, dalam penerapan metode *Role Playing* guru terlebih dahulu menyiapkan rencana pembelajaran dengan matang, dan dengan dukungan silabus, bahan ajar dan media, media yang digunakan oleh guru merangsang siswa menyerap dan memproses informasi pembelajaran yang disampaikan sehingga pembelajaran tercapai hasil yang efektif dan sesuai tujuan didalam perencanaan pembelajaran yang telah distruktur oleh guru.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mukbitin⁵⁴, yang menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan aktivitas terencana dan tersusun guru agar siswa mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diaharapkan, perencanaan pembelajaran yang dijalankan dengan baik dilihat dari empat kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dan

⁵³ khoirun nimah. (2019). Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Kediri. *Jurnal pendidikan ilmu pendidikan sosial*, 4(1)

⁵⁴ Muhammad Rasyid Mukbitin. Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Palang Karaya. (2019). *Jurnal pendidikan*, 4(2)

perencanaan pembelajaran yang baik akan membuat pelaksanaan pembelajaran baik pula.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan Penerapan Metode *Role Playing*

1) Minat

Minat belajar siswa adalah keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi faktor guru juga dipengaruhi faktor siswa itu sendiri, tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa ini yang biasa disebut minat.⁵⁵

Sari dan Trinawati⁵⁶, menjelaskan bahwa Minat siswa terhadap pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi munculnya minat, satu faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa, bahan ajaran yang menarik minat siswa akan sering dipelajari oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar pada pelajaran matematika dengan

⁵⁵ Munif Khatib. (2013). *Gurunya Manusia Menjadikan Semua Anak Istimewa Dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifan Mizan Pustaka

⁵⁶ Sary, Y. & Trisnawati, N. (2021). Analisis Pengaruh E-Learning Dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variable Intervening Mahasiswa Program Beasiswa FLATS Di Surabaya Pada Masa Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan Pengajar Dan Pembelajaran*, 7(2), 346-360.

menggunakan metode *Role Playing* mampu meningkatkan minat siswa belajar didalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa minat dalam pembelajaran Tematik aspek Matematika tema 2 Subtema 4 materi pecahan dengan menggunakan metode *Role Playing* di SDIT Ummatan Wahidah sudah dapat dikatakan optimal, hal ini dapat dilihat dari guru yang merangsang minat siswa dengan media-media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mencapai hasil belajar yang baik.

Sejalan dengan hasil penelitian Novalita⁵⁷, bahwa minat belajar siswa merupakan hal utama dalam berjalannya kegiatan pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai. Serta sesuai dengan yang disampaikan oleh Gustina⁵⁸, minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap belajar karena jika siswa yang berminat terhadap sesuatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena adanya daya tarik baginya, minat belajar anak merupakan suatu kecenderungan (kesukaan) untuk memperoleh prestasi belajar.

⁵⁷ Novalita, R. (2018) Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 01 . (Suatu Penelitian Siswa SD, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Skripsi*. FIKP Universitas Almuslim). 14(2), 56-60

⁵⁸ Hazari Gustina. (2020) Pengaruh Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Disekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Skripsi*. Institute Agama Islam Negeri Bengkulu.

2. Pelaksanaan Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Matematika Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pecahan (Sederhana) Kelas III SDIT Ummatan Wahidah

Sesuai dengan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang standar proses, tahap implementasi pembelajaran tematik secara umum dibagi menjadi tiga jenis yaitu mulai atau implementasi eksplorasi, kegiatan inti dan kegiatan dikomfirmasi, prinsip utama pembelajaran tematik aspek Matematika materi pecahan, guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mana guru menyiapkan hal-hal yang akan digunakan sebagai media belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kedua implementasi pembelajaran dilakukan secara individu dan kelompok jika diperlukan tanggung jawab dan kolaborasi, ketiga guru harus menanggapi ide-ide dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan penggunaan metode *Role Playing* yang harus dilakukan oleh guru yaitu menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dijelaskan adapun media yang dibutuhkan dalam pembelajaran Matematik materi pecahn pada Tema 2 Subtema 4 yaitu media yang disiapakn guru, guru menggunakan media streofom dan membentuk sperti potongan-potongan semangka (semangka pecahan) yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaan, selanjutnya buku pedoman guru kelas III dan yang terakhir buku siswa.

Bararah⁵⁹, mengemukakan dalam Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang membantu siswa dalam mencapai keberhasilan belajar mereka. Pelaksanaan pembelajaran melibatkan adanya interaksi antar guru dan siswa dan berkomunikasi secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika materi pecahan Tema 2 Subtema 4 dengan menggunakan metode *Role Playing* di SDIT Ummatan Wahidah pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan semestinya. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan komponen yang terdapat pada RPP, seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup sesuai dengan durasi proses pembelajaran yang diterapkan. Pelaksanaan pembelajaran ialah proses yang diatur sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran guna mencapai hasil yang diharapkan ketika proses belajar mengajar.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurgiansyah⁶⁰, peningkatan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* dilihat dari hasil akhir dan melihat potensi-potensi siswa melalui kompetensi-kompetensi yang ada di RPP apakah sudah tercapai

⁵⁹ Bararah, Isnawardatul, *Efektifitas Perencanaan Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam 7.1(2017)131-147.

⁶⁰ T Heru Nugiansyah, DKK. *Role Playing Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDIT Yogyakarta*. (2020) *Jurnal pendidikan matematika* 5(4)

atau belum guru akan melakukan evaluasi terhadap siswa dalam cangkupan materi yang disampaikan. Dan sejalan dengan penelitian Ilmanudin⁶¹, pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik di MI Darul Ulum Sukorambi Jember memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. ketika anak aktif maka akan terlihat peningkatan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.

a. Evaluasi pembelajaran Matematika materi pecahan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* untuk mengetahui tingkat pemahaman

Penilaian yang dilakukan menggunakan penilaian autentik yang meliputi 3 aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Penilaian afektif yaitu berhubungan dengan penilaian sikap peserta didik yang terbagi menjadi dua yaitu aspek sosial dan spiritual. Penilaian afektif yang dilakukan guru dalam proses belajar yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap kerja sama, kedisiplinan, percaya diri, menghargai teman dan guru, taat beribadah dan tanggung jawab peserta didik selama proses belajar mengajar. Selain penilaian afektif, kognitif, psikomotorik. Guru juga menggunakan penilaian portofolio untuk menilai hasil kompetensi dari siswa seperti hasil (Lembar kerja siswa) yang diberikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas.

⁶¹ Ilmanudin. (2019), Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa penilaian pembelajaran Matematika materi pecahan Tema 2 Subtema 4 dengan menggunakan metode Role Playing di SDIT Ummatan Wahidah sesuai dengan prosedur yang berlaku dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang diajarkan. Dapat dilihat dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penilaian pembelajaran menggunakan penilaian autentik yang meliputi 3 aspek yaitu, afektif, kognitif, psikomotorik. Guru juga melakukan tes lisan diakhir pembelajaran, untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Diharapkan penilaian ini dapat membantu guru dalam melihat perkembangan belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardani⁶², terdapat tahap dalam evaluasi metode pembelajaran *Role playing* pada pembelajaran tematik diantaranya yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil yang didapat dari hasil siswa menjawab soal yang telah diberikan melalui LKS, ulangan harian, tugas dan lain-lain. dan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriati⁶³, tahapan evaluasi proses yaitu guru sudah dapat menilai dari awal siswa pembagian peran, dan juga saat praktek ataupun memperentasikan jika tidak bisa maka nilai nya

⁶² Flaviana Retno Wardani, Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Wonogiri, (2019). 26-27.

⁶³ Indriati. Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Siswa Kelas V SD Sisik Timut Mataram, (2017). *Jurnal pendidikan*

kurang bagus, guru mengarahkan siswa dalam setiap kelompok, guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang aktif didalam kegiatan pembelajaran.

3. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Penerapan Metode *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III SDIT Ummatan Wahidah

Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan metode *Role Playing* materi pecahan tema 2 dan subtema 4 SDIT Ummatan Wahidah sebagai berikut:

a. Faktor pendukung

1) Kurikulum

Kurikulum merupakan perangkat pembelajaran yang tersusun untuk melancarkan proses belajar mengajar. Kurikulum berada di bawa tanggung jawab lembaga pendidikan. Kurikulum pembelajaran di SDIT Ummatan Wahidah kurikulumnya sudah berjalan cukup bagus, karena pembelajaran kurikulum K-13 sudah sangat diterapkan dan dijalankan. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman dan pengetahuan siswa juga aktif, kreatif dan terampil. Dari evaluasi pembelajaran juga disampaikan oleh gurunya.

Syamyul⁶⁴, menjelaskan Kurikulum merupakan program pendidikan yang terdiri dari rencana mengenai tujuan pembelajaran, isi dan bahan pembelajaran yang tersusun sebagai pedoman kegiatan pembelajaran. kurikulum sebagai ruang

⁶⁴ Bahri, Syamsul. *Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya*. Jurnal Ilmiah Islam Future 11.1 (2017); 15-34

pembelajaran yang diberikan langsung oleh lembaga pendidikan dan disampaikan secara langsung kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa faktor pendukung kurikulum pada pembelajaran Matematika materi pecahan tema 2 subtema 4 menggunakan metode Role Playing di SDIT Ummatan Wahidah. Pembelajaran K-13 sudah benar-benar dijalankan. Hal tersebut dilihat dari guru yang mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada serta keadaan siswa dan lingkungan sekolah.

Hal ini sejalan dengan penelitian Ferdian⁶⁵, faktor pendukung kurikulum 2013 adalah tersedianya sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran serta aktifitas siswa menjadi pendukung yang dikemas dengan tepat dan sesuai dengan tujuan kurikulum dan memprioritaskan pembentukan karakter siswa. Dan selaras dengan penelitian Wahyu⁶⁶, kurikulum menjadi faktor yang penting dalam berjalannya kegiatan pembelajaran dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai dan tujuan sesuai dengan peraturan dalam kurikulum 2013.

2) pendidik

Pendidik adalah orang yang mendidik yang memberikan ilmu pelajaran kepada peserta didik, tidak hanya ilmu yang diberikan oleh

⁶⁵ Andry Ferdian. *Faktor-faktor pendukung pembelajaran matematika kategori tematik siswa kelas III Sekecamatan dengan metode Pakem*, (2016)

⁶⁶ Pradanar, Bima Wahyu. 2014. *Analisis Faktor-Faktor Penghambat Dan Pendukung Implementasi Kurikulum 2013 Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Se-Pasuruan*. (Skripsi, Jurusan Ekonomi Universitas Negeri Malang.

seorang pendidik tetapi juga memberikan ketauladanan yang baik untuk patut dicontoh oleh peserta didik. Dari hasil observasi yang sudah dijelaskan diatas bahwa guru menggunakan metode Role Playing ini membuat siswa memahami materi yang disampaikan. Siswa tidak hanya belajar dengan serius dan menekan siswa tetapi belajar dengan bermain dan dengan lingkungan sekitar.

Sumiati⁶⁷, Pendidik merupakan tenaga kependidikan yang terdiri dari guru, dosen, pamong, tutor, instruktur, fasilitator, moivator dan lain sebagainya. Pendidikan ialah seseorang yang berpartisipasi dalam hal menyelenggarakan pendidikan yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwasanya faktor pendukung pada pembelajaran tematik aspek Matematika materi pecahan tema 2 subtema 4 dengan menggunakan metode Role Playing di SDIT Ummatan Wahidah. adalah Pendidik dimana pendidik sebagai peran penting yang mencakup kompetensi personal, sosial dan profesional. Dan tenaga pendidik di SDIT Ummatan wahidah sudah memenuhi kompetensi yang ada. pendidik tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan namun juga menjadi sebagai contoh baik untuk peserta didik, dan memberikan perhatian kepada pribadi peserta didik agar mempunyai prilaku yang baik kedepannya.

⁶⁷ Sumiati. 2017. *stategi pembelajaran* ,(Jakarta:Direktorat Jendral pendidikan islam departemen agama)

Hal ini sesuai dengan penelitian Musfirotun⁶⁸. faktor pendukung bahwa dalam dunia pendidikan, seorang pendidik merupakan hal yang sangat penting untuk menguasai kompetensi-kompetensi seperti kompetensi personal, sosial, dan profesional. Sejalan dengan penelitian Mayani⁶⁹, yang menyebutkan bahwa pendidik adalah guru yang menjadi penunjang fasilitas dalam kegiatan pembelajaran guru atau pendidik ditegaskan untuk bersikap profesional dan berjiwa sosial.

3) Sarana dan Prasarana

Sarana dalam pembelajaran ini meliputi pelajaran seperti buku pembelajaran dan media pembelajaran. sedangkan prasaran yaitu gedung sekolah, pojok belajar yang berada diluar kelas, ruang belajar dalam kelas, ruang ibadah dan lain sebagainya, sarana dan prasarana ini penting untuk mendukung berjalannya prose kegiatan pembelajaran secara optimal, dan tidak hanya soal tentang kegiatan belajar mengajar saja tetapi juga dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Indrawan⁷⁰, mendefinisikan sarana merupakan alat yang digunakan oleh guru atau siswa untuk kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan prasarana merupakan penunjang jalannya proses pembelajaran.

⁶⁸ Muhammad Musfirotun. 2021. Faktor Penghambat Dalam Aktifitas Belajar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. (Malang-Uin Malang Press)

⁶⁹ Mayani. 2018. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD 34 Cakranegara. (Universitas-Mataram)

⁷⁰ Indrawan, Irjus . *Pengantar Manajemen Sarana Dan Prasarana Sekolah*. Deepublish, 2015.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa faktor pendukung sarana dan prasarana pada pembelajaran Matematika materi pecahan tema 2 subtema 4 dengan menggunakan metode Role Playing di SDIT Ummatan Wahidah, sarana dan prasarana yang ada disekolah sudah cukup memadai, karena selain siswa mempunyai buku pelajaran, sekolah pun menyiapkan media pembelajaran juga sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru, adanya sarana dan prasaran ini sangay berfungsi untuk proses pembelajaran.

Sesuai dengan penelitian Munira⁷¹, sarana dan prasaran merupakan hal utama dalam kegiatan pembelajaran baik dengan metode role palying maupun dengan menggunakan metode lain < sarana dan prasaran menjadi tunjangan akan berhasilnya proses pembelajaran baik dilihat dari kelas, lingkungan sekolah, serta peralatan pembelajaran. Dan sejalan dengan penelitian Hayani⁷², bahwa sarana dan perasarana yang memadai mecangkup hal-hal yang mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, terampil dan sehat, sarana dan prasarana disediakan dan disiapkan oleh pihak sekolah agar kegiatan pembelajaran menjadi optimal.

⁷¹ Munira. 2021, Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III Kabupaten Pinrang. (IAIN-Parepare)

⁷² Hayani. 2018, peningkatan keterampilan berbicara melalui penerapan metode role playing pada siswa kelas V SDN 50 Kota palopo, (IAIN:Palopo)

4) Lingkungan

Lingkungan sekolah SDIT Ummatan Wahidah adalah lingkungan yang sangat kondusif untuk KBM berlangsung. Walaupun disebelah SDIT terdapat taman kanak-kanak yang satu yayasan dengan SDIT tidak menjadikan kegiatan belajar tidak berjalan. Lingkungan yang bersih dan asri juga menjadikan suasana yang tenang dan membuat nyaman peserta didik untuk berada dilingkungan sekolahnya dan mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Ahmad⁷³, mengatakan bahwa lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar kita yang membentuk suatu sistem yang kompleks. Lingkungan tempatnya makhluk hidup tumbuh dari yang bernyawa dan tak bernyawa, lingkungan merupakan ekosistem interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa faktor pendukung lingkungan pada pembelajaran temati aspek Matematika materi pecahan tema 2 subtema 4 dengan penggunaan metode *Role palying* di SDIT Ummatan Wahidah. Lingkungan yang bersih dan nyaman dapat mendukung proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah meskipun lingkungan sekolah berada di pemukiman rumah warga. Hal tersebut tidak mengganggu proses kegiatan KBM.

⁷³ Saeful,Ahmad. *Lingkungan Pendidikan Dalam Islam*. Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam 4.1 (2021); 50-67.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah⁷⁴, bahwa faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran baik menggunakan metode *Role Playing* ataupun metode pembelajaran lainnya, lingkungan menjadi hal yang harus diperhatikan dan didesain untuk mendukung kegiatan belajar, lingkungan belajar memberi pengaruh pada proses dan hasil perilaku siswa baik secara internal maupun eksternal. Sejalan dengan penelitian Diarini⁷⁵, bahwa lingkungan yang baik akan menciptakan pribadi yang baik sebaliknya lingkungan yang tidak baik maka akan menciptakan yang tidak baik pula, lingkungan yang baik dikategorikan bahwa lingkungan tersebut aman, nyaman, sehat dapat mendukung proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah meskipun lingkungan sekolah berada di pemukiman rumah warga.

b. Faktor Penghambat

1) Waktu

Waktu merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia salah satu dalam dunia pendidikan, waktu dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dan digunakan semaksimal mungkin, waktu juga merupakan hal yang berharga. Dalam dunia pendidikan guru harus la mampu membagikan waktu dalam kegiatan

⁷⁴ Aisah Nur Khotimah. (2018), Peningkatan Keterampilan Berdiskusi Dengan Metode Role Playing Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas V MI 13 Magelang. (UNNES: Semarang)

⁷⁵ Nonie Risma Diarani. (2021), Penggunaan Metode Role Playing Untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V MI Negeri Porogo. (IAIN : Ponorogo)

pembelajaran baik didalam pemebelajaran maupun diluar kegiatan pembelajaran.

Gregory⁷⁶, menjelaskan bahwa memanfaatkan waktu dalam kegiatan itu memang sangat diperlukan dalam berjalannya suatu kegiatan atau pekerjaan manajerial, sebagian besar pendidik dan para ahli lainnya menganggapnya berguna untuk mengkonseptualkan kegiatan-kegiatan yang bersangkutan seperti kegiatan pembelajaran didalam maupun diluar dilakukan sebagai cerminan suatu kegiatan yang terancang dan memiliki fungsi seperti, sebagai perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa faktor penghambat yaitu waktu pada saat kegiatan pembelajaran tematik aspek Matematika materi pecahan tema 2 subtema 4 dengan menggunakan metode *Role Playing* di SDIT Ummatan Wahidah. Hasil wawancara dan observasi yaitu guru harus mengatur waktu dan merencanakan pembelajaran dengan matang karena dalam penggunaan metode *Role Playing* ini terbilang banyak memakan waktu, karena saat melaksanakan pembelajaran belajar sambil bermain tidak terasa waktu berlalu begitu cepat.

Sesuai dengan penelitian Handini⁷⁷, yang menunjukkan bahwa faktor penghambat dalam penerapan metode *Role Playing*

⁷⁶ Gregory Moorhead, *Prilaku Organisasi Manfaatkan Waktu Secara Maksimal*, Selemba Empat, Jakarta Selatan, 2010, Hlm 7

⁷⁷ Handini. (2019), Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Tematik Aspek Matematika Kelas 1A MI Cokrowinoto Purnawansa Banjar Negara. (IAIN : Purwokerto)

adalah waktu, Serta sejalan dengan penelitian Risky⁷⁸, waktu merupakan faktor penghambat dalam penerapan metode *Role Playing* waktu sangat dibutuhkan karena dengan waktu yang singkat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* tidak berjalan dengan optimal.

⁷⁸ Risky. 2018, Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III Kabupaten Pinrang. (IAIN-Parepare)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDIT Ummatan Wahidah, dan peneliti sudah memamparkan hasil dari penelitian pada bab sebelumnya dengan menggunakan metode Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi, maka dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik aspek Matematika materi pecahan kelas III tema 2 Subtema 4 di SDIT Ummatan Wahidah, dijalankan guru dengan maksimal dan hasil yang efektif.
2. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pecahan (sederhana) dikelas III SDIT Ummatan wahidah, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar Matematika, meningkatkan pemahaman materi, serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *Role playing* dalam pembelajaran tematik aspek Matematika materi pecahan kelas III tema 2 subtema 4 SDIT Ummatan Wahidah yaitu, Kurikulum, pendidik, sarana dan prasarana, lingkungan. Dan faktor penghambat yaitu Waktu.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ada diatas dan demi tercapainya tujuan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran Tematik aspek Matematika materi pecahan kelas III di SDIT Ummatan wahidah, perlu

adanya penambahan dan kreatifitas dari pihak guru maupun pihak sekolah, oleh sebab itu, untuk lebih mengoptimalkan penerapan metode Role Playing setelah dilaksanakan penelitian yang penulis laksanakan mengenai penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran tematik aspek Matematika materi pecahan kelas III di SDIT Ummatan Wahidah kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong menyarankan

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya metode *Role Playing*, diharapkan dari hasil penelitian ini siswa lebih termotivasi dalam perose pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar karena metode ini berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman dan keberanian siswa dalam mencoba didepan kelas.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah mendukung kepada guru untuk mengembangkan pemebelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah serta perbaikan dimasa yang akan datang.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran terutama tentang penerapan metode *Role Playing* dalam materi pecahan dan dapat dikembangkan dengan materi-materi lainnya.

5. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afifuddin dan Anida Ryzqyana. 2109. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Bahasa Indonesia Kelas IA MI Cokroaminoto Purwasana. *Jurnal pendidikan*, 6(1).
- Ahmadi, Rulam. 2005. *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*. Malang: UM Press.
- Annisah, Siti. 2014. *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*. Jurnal Tarbawiyah.
- Arikunto, Suharsimi, 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Bisri, Cik Hasan. 2003. *Penuntun Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Diarani, Nonie Risma. 2021. Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Penanaman Nilai Karakter Peduli Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas V MI Negeri Porogo. *Skripsi*. Ponorogo: IAIN.
- Faizi, Mastur. 2013. *Ragam Metode Mengajar Eksta pada Murid*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ferdian, Andry. 2016. *Faktor-faktor Pendukung Pembelajaran Matematika Kategori Tematik Siswa Kelas III Sekecamatan dengan Metode Pakem*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Gustina, Hazari. 2020. Pengaruh Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Skripsi*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Bandung: Bumi Aksara.
- Handini. 2019. Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Aspek Matematika Kelas 1A MI Cokrowinoto Purnawansa Banjar Negara. *Skripsi*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri.

- Hayani. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Penerapan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN 50 Kota Palopo. *Skripsi*. IAIN:Palopo.
- Ilmanudin. 2019. Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Sukorambi Jember. *Jurnal pendidikan*, 5(3).
- Indriati. 2017. Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD Sisik Timut Mataram. *Jurnal Pendidikan*, 7(2).
- Iskandarwassid dan Sunendar D. 201). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Karso, dkk. 2013. *Materi Pokok Pendidikan Matematika*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Khatib, Munif. 2013. Gurunya Manusia Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara. Bandung: Kaifan Mizan Pustaka.
- Khoirunnimah. 2019. Penerapan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Kediri. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial*, 4(1).
- Khotimah, Aisah Nur. 2018. Peningkatan Keterampilan Berdiskusi dengan Metode *Role Playing* Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas V MI 13 Magelang. *Skripsi*. UNNES: Semarang.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Konsteksual*. Bandung: Refika Aditama.
- Lickona, T. 1991. *Educating For Character*. New York: Batman Books.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Mayani. 2018. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SD 34 Cakranegara. *Skripsi*. Mataram: Universitas Mataram.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukbitin, Muhammad Rasyid. 2019. Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik Tema 2 Sub Tema 2 Kelas IV SDN 4 Palang Karaya. *Jurnal Pendidikan*, 6(1).

- Munira. 2021. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas III Kabupaten Pinrang. *Skripsi*. Parepare: IAIN.
- Musfirotun, Muhammad. 2021. Faktor Penghambat dalam Aktifitas Belajar dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Malang:Uin Malang Press.
- Nasution, S. 2003. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Negoro, S.T. dan B.Harahap. 2005. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugiansyah, T Heru, dkk. 2020. Role Playing dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SDIT Yogyakarta. *Jurnal pendidikan matematika*, 5(4).
- Pradanar, Bima Wahyu. 2014. Analisis Faktor-Faktor Penghambat dan Pendukung Implementasi Kurikulum untuk Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Se-Pasuruan. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Purwanto. *Hasil Evaluasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- R, Novalita. 2018. Pengaruh Metode *Role Playing* pada Minat Belajar Siswa Kelas IV SD 01. *Skripsi*. Aceh: FIKP Universitas Almuslim.
- Risky. 2018. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas III Kabupaten Pinrang. *Skripsi*. Parepare: IAIN Parepare.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Saebani, Beni Ahmad. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan Cetakan ke 12*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Siska, Yulia. 2021. Penerapan Metode Bermain (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal ISSN*, 4(1).
- Suarsana, Lesmawan dan Marhaeni. 2013. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Berperstasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1).

- Sudjana, Nana. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Supriyanto, Triyono, dkk. 2006. Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Skripsi*. Malang: UIN Malang Press.
- Suratman, Winario. 1985. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutrisna, Sulis. 2006. *Genius Matematika Kelas 5 SD*. Jakarta: Wahyu Media.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wahidah, Nasiratul. 2020. Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan pada Anak di SD Muhammadiyah TerpaduSendang Agung Lampung Tengah. *Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Wardani, Flaviana Retno. 2019. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 5(1).
- Widiyantoni, Hartati, T., dan Oktarina, N. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 4(2).
- Y, Sary & Trisnawati N. 2021. Analisis Pengaruh *E-Learning* dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar Melalui Motivasi Belajar Sebagai *Variable Intervening* Mahasiswa Program Beasiswa FLATS di Surabaya pada Masa Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 7(2).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran I Pedoman Observasi

NO.	Aspek	Indikator	Observasi	
			Ya	Tidak
1.	Pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode Role Playing di SDIT Ummatan wahidah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerapkan metode Role Playing dalam pembelajaran matematika materi pecahan. 2. Guru melaksanakan pembelajaran materi pecahan secara optimal kepada siswa. 3. Guru melakukan interaksi langsung dengan siswa terkait penyampaian pembelajaran. 4. Guru memiliki teknis dalam menyampaikan materi pecahan dengan menggunakan metode Role Playing. 5. Siswa semangat dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan metode Role Playing. 6. Siswa kesulitan dalam pelajaran matematika. 7. Siswa mampu memahami pembelajaran pada materi pecahan dengan metode Role Playing. 8. Guru meyiapkan media pembelajaran dengan metode Role Playing. 9. Guru mengarahkan jalan kegiatan pembelajaran dengan metode Role Playing. 10. Guru membrikan kesempatan siswa bertanya tentang materi pecahan yang belum dipahami. 11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. 12. Siswa menanyakan hal yang belum dipahami tentang materi pecahan. 13. Guru memberikan LKS (lembar kejar siswa). 14. Siswa mengerjakan soal yang disiapkan oleh Guru. 		
2.	Metode pembelajaran dalam materi pecahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Role Playing penting digunakan dalam materi pecahan untuk pembelajaran secara optimal. 		

		<p>2. Metode Role palying memiliki faktor penghambat dan pendukung dalam setiap penerapannya.</p> <p>3. Siswa termotivasi dengan penerapan metode Role Playing dalam pelajaran matematika materi pecahan.</p>		
--	--	---	--	--

Lampiran II Pedoman wawancara Guru

INDIKATOR	PERTANYAAN
1. Pembelajaran matematika materi pecahan dengan <i>metode Role palying</i>	<p>1. Apakah guru sudah menerpakan metode Role Playing dalam pembelajaran matematika dalam materi pecahan ?</p> <p>2. Bagaimana Guru menerapkan pembelajaran materi pecahan dengan menggunakan metode <i>Role palying</i> ?</p> <p>3. Bagaimana teknis guru dalam menyampaikan materi pecahan dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> ?</p> <p>4. Bagaimana guru mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama materi pecahan ?</p> <p>5. Bagaimana guru teknis mengevaluasi dan mengetahui hasil pembelajaran melalui metode <i>Role Playing</i> ?</p>
2. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam materi pecahan	<p>1. Bagaimana tahapan-tahapan persiapan pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> ?</p> <p>2. Bagaimana peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan guru dengan metode <i>Role Playing</i> ?</p> <p>3. Bagaimana guru menekankan ekspersi ,kekompakan serta gerak dengan penerapan metode <i>Role Playing</i> dalam materi pecahan ?</p>
3. Faktor pendukung dan faktor penghambat dengan penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran matematika materi pecahan	<p>1. Apakah faktor pendukung dalam pembelajaran matematika materi pecahan dengan penerapan metode <i>Role palying</i> ?</p> <p>2. Apakah faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran matemtika materi pecahan dengan menggunkan metode <i>Role Playing</i> ?</p>

Lampiran III Pedoman Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan Wawancara	Indikator
1.	Apakah kamu senang belajar sambil bermain ?	Penerapan metode Role Playing
2.	Apakah kamu memahami materi pecahan dengan belajar sambil bermain ?	Pemahaman materi pecahan
3.	Apakah kamu berani maju kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh Ustazah ?	Antusias dalam pelaksanaan metode Role Playing
4.	Apakah dengan belajar sambil bermain membuat kamu semangat belajar ?	Faktor psikologis
5.	Bagaimana pendapatmu tentang belajar matematika sambil bermain dan berkelompok ? apakah kamu menyukainya ?	Faktor psikologis
6.	Apakah kalian bisa mengerjakan soal LKS (lembar kerja siswa) yang disiapkan oleh ustazah ?	Pemahaman materi pecahan

Lampiran V Transkrip Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dari tanggal 10 Agustus hingga selesai untuk mendapatkan data-data penelitian berupa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* materi pecahan. Wawancara dilakukan kepada Guru dan Siswa di SDIT Ummatan Wahidah Curup Tengah , berikut uraian data-data wawancara penelitian

Wawancara wali kelas III SDIT Ummatan wahidah

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban informan
1.	Apakah guru sudah menerapkan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran matematika dalam materi pecahan ?	Ya, sudah menerapkan metode <i>Role Playing</i> dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan materi pecahan ini sangat membantu bagi guru dalam KBM dan siswa beratusias dalam kegitan belajar sambil bermian, karena siswa lebih memahami pelajaran melalui praktek dari pada teori.
2.	Bagaimana Guru menerapkan pembelajaran materi pecahan dengan menggunakan metode <i>Role palying</i> ?	Dengan penerapan metode <i>Role Playing</i> guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan diajarkan kira-kira dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> cocok atau tidak. jika sesuai maka guru akan menyiapkan media pembelajaran dengan tema yang akan dipelajari contoh nya materi pecahan ini.
3.	Bagaimana teknis guru dalam menyampaikan materi pecahan dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> ?	Teknis guru dalam menyampikan materi pecahan dengan metode <i>Role Playing</i> yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran, seperti yang saya siapkan dalam materi pecahan kali ini yaitu Semangka Pecahan dimana media ini digunakan saat kegiatan pembelajaran.
4.	Bagaimana guru mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika terutama materi pecahan ?	Dalam kegitan belajar mengajar tentu siswa ada yang kesulitan dalam belajar, saya mengatasinya dengan mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga itu membangkitkan semangat belajar siswa ketika belajar sambil bermainan dengan media-media permainan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan
5.	Bagaimana guru teknis mengevaluasi dan mengetahui hasil pembelajaran melalui metode <i>Role Playing</i> ?	Evaluasi pembelajaran mengukur hasil belajar siswa dengan cara memberikan LKS (lembar kerja siswa) yang bersifat tes, sedangkan penilaian non tes melalui observasi dengan melihat pengamatan siswa sejauh mana siswa paham akan materi yang telah diajarkan.
6.	Bagaimana tahapan-tahapan persiapan pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan	Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam persiapan pembelajaran matematika dengan metode <i>Role Playing</i> yaitu guru terlebih

	metode <i>Role Playing</i> ?	dahulu menyiapkan media pembelajaran ,berupa buku paket anak serta media yang akan digunakan dalam permainan yaitu Semangka pecahan, yang disiapkan dengan menggunakan streofom yang dibentuk menjadi potongan-potongan kecil .
7.	Bagaimana peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan guru dengan metode <i>Role Playing</i> ?	Dengan berantusiasnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, saat selesai menjelaskan materi maka guru akan mengulang kembali materi pecahan dengan memberi soal-soal dan siswa ditujuk untuk maju kedepan untuk mencoba menyelesaikan soal yang diberikan dengan menggunakan media yang ada.
8.	Bagaimana guru menekankan ekspersi ,kekompakan serta gerak dengan penerapan metode <i>Role Playing</i> dalam materi pecahan	Untuk menekankan ekspresi ,kekompakan dalam penerpan metode <i>Role Playing</i> materi pecahan guru mengarahkan kegiatan belajar dengan berkelompok.
9.	Apakah ada faktor pendukung dalam pembelajaran matematika materi pecahan dengan penerapan metode <i>Role palying</i> ?	Tentu ada, faktor pendukung seperti, Silabus, RPP, media serta sarana dan perasarana yang ada disekolah.
10.	Apakah ada faktor penghambat dalam kegiatan pembelajaran matemtika materi pecahan dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> ?	Ada, faktor pengahambat seperti minat, kecerdasan, motivasi, sikap, dan yang terakhir waktu.

Wawancara siswa kelas III SDIT Ummatan Wahidah

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan
1.	Apakah kamu senang belajar sambil bermain ?	Iya , senang umi
2.	Apakah kamu memahami materi pecahan dengan belajar sambil bermain ?	<p>Subjek 1 : Iya , ustazah mengajarkan materi pecahan dengan belajar sambil bermain, meningkatkan pemahaman kami terhadap materi yang dijelaskan sambil bermaian sambil mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari karena itu seru sekali.</p> <p>Subjek 2 : Ketika ustazah mengajak belajar sambil bermaian kami semangat dan ingin tahu dan mencoba maju kedepan menyelesaikan soal-soal yang diberi ustazah , dengan ini meningkatkan pemahaman saya terhadap materi yang diajarkan ustazah lisna , dari pada ustazah Cuma menjelaskan saja kami jadi bosan.</p> <p>Subjek 3: Saya lebih senang ustazah mengajar dalam kelas dengan bermain, karena saya berani mecoba, dan berlomba-lomba maju kedepan menyelesaikan soal dengan semangka pecahan.</p> <p>Subjek 4 : Kami semangat belajar sambil bermain kalo ustazah Cuma menjelaskan saja kami jadi bosandan ngobrol dengan teman.</p>
3.	Apakah kamu berani maju kedepan untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh Ustazah ?	<p>Subjek 1 : Iya , berani saya jadi semangat untuk mecoba mengerjakan soal yang diberikan ustazah.</p> <p>Subjek 2 : Iya berani tapi kalau tidak tau ustazah kasih tau.</p> <p>Subjek 3 : berani apalagi menyusun puzzle semangka pecahan</p> <p>Subjek 4 : insyaallah berani bu</p>
4.	Apakah dengan belajar sambil bermain membuat kamu semangat belajar ?	<p>Subjek 1: Iya</p> <p>Subjek 2 : Iya</p> <p>Subjek 3 :Iya</p> <p>Subjek 4 :Iya</p>
5.	Bagaimana pendapatmu tentang belajar matematika sambil bermain dan berkelompok	Subjek 1 : belajar sambil bermain dan berkelompok itu seru, iya saya suka dan

	? apakah kamu menyukainya ?	semangat Subjek 2 : kalau belajar sambil bermain dan berkelompok bisa saling bertanya kalau ada yang tidak tau , dan itu asik sekali, iya saya suka Subjek 3 : bermian dan berkelompok kurang suka tapi itu seru . Subjek 4 : belajar sambil bermain dan berkelompok itu jadi semangat kalau kelas 2 dulu takut belajar matematika tapi sekarang tidak takut lagi , saya suka
6.	Apakah kalian bisa mengerjakan soal LKS (lembar kerja siswa) yang disiapkan oleh ustazah ?	Subjek 1 : Inshaallah bisa Subjek 2 : Inshaallah bisa Subjek 3 : sepertinya bisa Subjek 4 : pasti bisa

Lampiran VI Dokumentasi

**YAYASAN AS-SALAM CURUP**
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH
Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ummatan Wahidah, Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Mella Dwi Cahyani

Tempat Tanggal Lahir : Pelangkian, 20 November 1999

Agama : Islam

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jln. Merdeka, Dusun kepahiang

Telah selesai melaksanakan penelitian di SDIT Ummatan wahidah untuk memperoleh data guna menyusun tugas akhir Skripsi yang berjudul **“Analisis Metode Role Playing Materi pecahan Kelas III (SDIT Ummatan Wahidah)”**.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan diberikan kepada yang berkepentingan untuk selanjutnya supaya di pergunakan sebagai mana mestinya.

Curup, 5 Oktober 2022

Kepala Sekolah

Purwanto S.Pd.I
NIM. 951106141012





YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN HASIL WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mella Dwi Cahyani
NIM : 18591078
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah

Menerangkan telah melakukan wawancara "ANALISIS METODE ROLE
PLAYING MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)"

Dengan :

Nama : Purwanto, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah SDIT Ummatan Wahidah

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bukti telah melakukan wawancara dalam upaya pengumpulan data untuk menyusun skripsi.

Curup, 5 Oktober 2022

Peneliti



Purwanto, S.Pd.I
NIP. 951106141012

Mella Dwi Cahyani
NIM. 18591072



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN HASIL WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mella Dwi Cahyani
NIM : 18591078
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah

Menerangkan telah melakukan wawancara "ANALISIS METODE ROLE
PLAYING MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)"

Dengan :

Nama : Lisna Dewi W, S.Pd
Jabatan : Wali Kelas, Kelas III SDIT Ummatan Wahidah

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bukti telah melakukan wawancara dalam upaya pengumpulan data untuk menyusun skripsi.

Curup, 5 Oktober 2022

Peneliti



Informan

Lisna Dewi W, S.Pd
NIM. 1851107192031

Mella Dwi Cahyani
NIM. 18591072



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN HASIL WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mella Dwi Cahyani
NIM : 18591078
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah

Menerangkan telah melakukan wawancara "ANALISIS METODE ROLE
PLAYING MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)"

Dengan :

Nama : Alif
Jabatan : Siswa Kelas III

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bukti telah melakukan wawancara dalam upaya pengumpulan data untuk menyusun skripsi.

Curup, 5 Oktober 2022

Peneliti



Siswa kelas III


Mella Dwi Cahyani
NIM. 18591072



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN HASIL WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mella Dwi Cahyani

NIM : 18591078

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah

Menerangkan telah melakukan wawancara "ANALISIS METODE ROLE
PLAYING MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)"

Dengan :

Nama : Afiqa Azahra

Jabatan : Siswa Kelas III

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bukti telah melakukan wawancara dalam upaya pengumpulan data untuk menyusun skripsi.

Curup, 5 Okt 2022

Peneliti



Informan

Afiqa Azahra
Siswa kelas III

Mella Dwi Cahyani
NIM. 18591072



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN HASIL WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mella Dwi Cahyani
NIM : 18591078
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah

Menerangkan telah melakukan wawancara "ANALISIS METODE ROLE
PLAYING MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)"

Dengan :

Nama : Ghiofa Atarizz
Jabatan : Siswa Kelas III

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bukti telah melakukan wawancara dalam upaya pengumpulan data untuk menyusun skripsi.

Curup, 5 Oktober 2022

Peneliti



Ghiofa Atarizz
Siswa kelas III

Mella Dwi Cahyani
NIM. 18591072



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH

Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

SURAT KETERANGAN HASIL WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mella Dwi Cahyani
NIM : 18591078
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah

Menerangkan telah melakukan wawancara "ANALISIS METODE ROLE
PLAYING MATERI PECAHAN KELAS III (SDIT UMMATAN WAHIDAH)"

Dengan :

Nama : Deby Geisha Putri
Jabatan : Siswa Kelas III

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya, sebagai bukti telah melakukan wawancara dalam upaya pengumpulan data untuk menyusun skripsi.

Curup, 5 Oktober 2022

Peneliti



Deby Geisha Putri
Siswa kelas III

Mella Dwi Cahyani
NIM. 18591072



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukowati No.60 ■Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/329/IP/DPMPTSP/VIII/2022

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.I Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 933/In.34/FT/PP.00.9/08/2022 tanggal 03 Agustus 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Mella Dwi Cahyani/ Desa Pelangkian, 20 November 1999
NIM : 18591078
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) / Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Analisis Metode Pembelajaran Role Playing Materi Pecahan Kelas III (SDIT Ummatan Wahidah)
Lokasi Penelitian : SDIT Ummatan Wahidah
Waktu Penelitian : 08 Agustus 2022 s/d 03 November 2022
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 08 Agustus 2022

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



I. AFNIS ARDI, MM

Pembina Utama Muda

NIP. 196304051992031015

DOKUMENTASI

Penyerahan Surat izin penelitian



Wawancara kepala sekolah



Wawancara wali kelas III



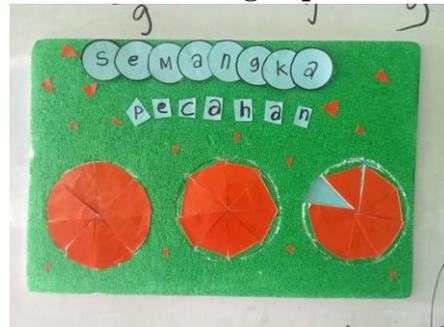
Wawancara siswa kelas III



Wawancara Siswa kelas III



Media Semangka pecahan



Kegiatan Belajar mengajar



Kegiatan pembelajaran



Siswa memperhatikan penjelasan jalan kegiatan *Role Playing*



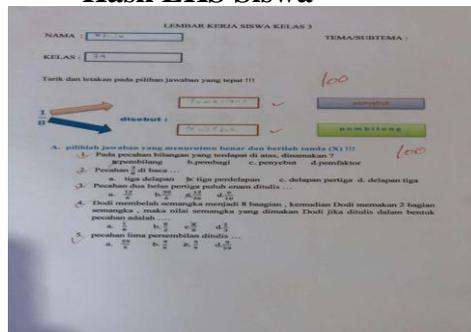
Siswa Mencoba



Siswa mengerjakan LKS



Hasil LKS Siswa



Siswa berantusias mencoba



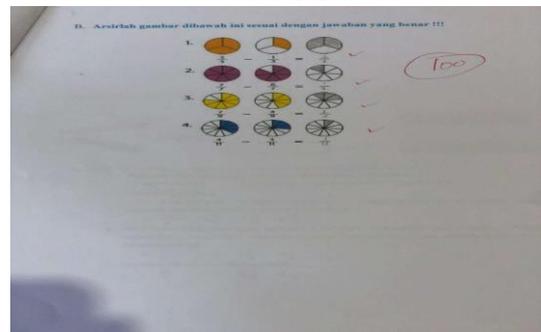
Siswa mencoba



Siswa mengerjakan LKS



Hasil LKS Siswa



Nilai siswa kelas III
mata pelajaran Matematika



YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH
Jl. Letjend Suprpto No. 26 Kel. Talang Rimbo, Kec. Curup Tengah
Kab. Rejang Lebong Kode Pos 39114

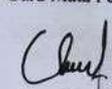
DAFTAR PENILAIAN KELAS

Sekolah : SDIT Ummatan Wahidah
Kelas/Semester : IIIA/1
Tema/KD : 2 Sub tema 4
Mata Pelajaran : Matematika
Wali kelas : Lisna Dewi, S.Pd

No.	Nama Siswa	L/P	Penilaian Harian per KD (KI.3)						Penilaian Keterampilan (KI.4)		
			RT	RT	NPH	RT	RT	RT			
1.	Afifa Syakira	P	60	90	100	60	100	100			
2.	Aqila Afifa Azahrah	P	40	90	100	60	100	100			
3.	Arif Waliyul Isnani	L	60	70	-	60	80				
4.	Chintami Anggraini	P	40	80	100	90	85				
5.	Dani Keyla Erlinda	P	80	75	90	95	95				
6.	Deby Geisya Putri	P	70	85	100	80	100				
7.	Dioba Rizki Sapawi	L	70	85	90	-	100				
8.	Dzakir Khafadi	L	80	70	100	40	75				
9.	Er. Hafidzah jihani S	P	40	80	100	60	100				
10.	Ghavin Attalah C	L	60	85	90	80	100				
11.	Iman Yusuf Satrio	L	75	90	100	100	100				
12.	Iqar Nur Hidayah P	L	40	90	60	85	90				
13.	M. Tifal Dera apriliyo	L	60	80	100	60	100				
14.	M. Al Ghafari	L	70	90	90	90	100				
15.	M. Ghiofa Atharizz	L	75	95	100	100	100				
16.	M. Zahraan Ali S.N	L	60	80	100	75	95				
17.	Mutia Akifah Safari	P	40	90	100	80	100				
18.	Muzaki Ramadhani	L	60	90	100	60	100				
19.	Parel Aqila Ramadan	L	60	70	100	60	100				
20.	Alif	L	80	85	90	85	95				

Mengetahui
Kepala SDIT Ummatan Wahidah

Purwanto, S.Pd, I
NIP. 951106141012

Rejang lebong, 5 Mei 2022
Guru Mata Pelajaran

Lisna Dewi, S.Pd
NIP. 951107192031

Silabus pembelajaran SDIT Ummatan Wahidah kelas III

SILABUS TEMATIK KELAS III Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Nama Satuan Pendidikan : SDIT Ummatan
wahidah

Kelas : III (Tiga)

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dan yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
PPKn					
1.1. Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambing negara "Garuda Pancasila" sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.] 1.3 Menyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam	Subtema 1 3.1.1 Menjelaskan arti penting berterima kasih kepada orang lain. 3.1.2 Menyebutkan arti penting meminta maaf kepada orang lain. 3.1.3 Menjelaskan pentingnya mendoakan orang lain sebagai pengamalan sila pertama dan kedua Pancasila. 3.1.4 Menyebutkan contoh berbuat baik kepada makhluk hidup. 4.1.1 Menuliskan pengalaman berterima kasih kepada orang lain.	Subtema 1 Sikap-sikap yang sesuai dengan sila Pancasila <ul style="list-style-type: none"> Berterima kasih kepada orang lain Meminta maaf kepada orang lain Mendoakan orang lain Berbuat baik kepada makhluk hidup. 	Subtema 1 <ul style="list-style-type: none"> Menonton video tentang sikap-sikap yang sesuai dengan Pancasila. Menceritakan pengalaman dalam melaksanakan sikap-sikap yang sesuai dengan sila Pancasila. <ul style="list-style-type: none"> Berterima kasih Meminta maaf Mendoakan Berbuat baik 	Penilaian sikap spiritual dan sosial Teknik: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara <i>Anecdotal record</i> <i>Incidental record</i> Instrumen : <ol style="list-style-type: none"> Jurnal sikap harian (utama) Penilaian diri dan antarteman (penunjang) Penilaian pengetahuan Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan	6 JP

Indikator Pencapaian	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
----------------------	--------------	-----------------------	-----------	----

SILABUS TEMATIK KELAS III
Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Nama Satuan Pendidikan : SDIT Ummatan
wahidah
Kelas : III (Tiga)

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dan yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
PPKn					
1.1. Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambing negara "Garuda Pancasila" sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.] 1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.1 Bersikap jujur, peduli, kasih sayang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam	Subtema 1 3.1.1 Menjelaskan arti penting berterima kasih kepada orang lain. 3.1.2 Menyebutkan arti penting meminta maaf kepada orang lain. 3.1.3 Menjelaskan pentingnya mendoakan orang lain sebagai pengamalan sila pertama dan kedua Pancasila. 3.1.4 Menyebutkan contoh berbuat baik kepada makhluk hidup. 4.1.1 Menuliskan pengalaman berterima kasih kepada orang lain.	Subtema 1 Sikap-sikap yang sesuai dengan sila Pancasila • Berterima kasih kepada orang lain • Meminta maaf kepada orang lain • Mendoakan orang lain • Berbuat baik kepada makhluk hidup.	Subtema 1 • Menonton video tentang sikap-sikap yang sesuai dengan Pancasila. • Menceritakan pengalaman dalam melaksanakan sikap-sikap yang sesuai dengan sila Pancasila. • Berterima kasih • Meminta maaf • Mendoakan • Berbuat baik	Penilaian sikap spiritual dan sosial Teknik: 1. Observasi 2. Wawancara 3. <i>Anecdotal record</i> 4. <i>Incidental record</i> Instrumen : 1. Jurnal sikap harian (utama) 2. Penilaian diri dan antarteman (penunjang) Penilaian pengetahuan Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan	6 JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
	sama dalam melaksanakan tugas di rumah.			menceritakan pengalaman bekerja sama dalam melaksanakan tugas di rumah.	6 JP
	Subtema 4 3.3.8 Menyebutkan 3 manfaat berbagi peran saat melakukan kegiatan di rumah. 3.3.9 Menjelaskan tugas dari suatu profesi. 3.3.10 Menyebutkan pembagian tugas dalam pelaksanaan kegiatan di sekolah. 3.3.11 Mengidentifikasi tugas dan peran warga sekolah. 4.3.3 Menuliskan pengalaman tentang pentingnya keberagaman peran dan tugas warga sekolah.	Subtema 4 <ul style="list-style-type: none"> Manfaat berbagi peran Keberagaman tugas dari profesi Keberagaman tugas dan peran di sekolah Melaksanakan sesuai perannya 	Subtema 4 <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks tentang manfaat berbagi peran. Menonton video tentang keberagaman profesi dan tugasnya. Mengingat kembali pengalaman bekerja kelompok dan menyebutkan pembagian tugas setiap anggota kelompok. Mengamati keberagaman tugas warga sekolah melalui video. Menuliskan pengalaman tentang pentingnya peran dan tugas warga sekolah yang lain. 	6. Rubrik penilaian menuliskan pengalaman tentang pentingnya keberagaman peran dan tugas warga sekolah.	
Bahasa Indonesia					
3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan. 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	Subtema 1 3.8.1 Menjelaskan pengertian dongeng. 3.8.2 Menyebutkan unsur-unsur dongeng. 3.8.3 Mengidentifikasi karakter tokoh dalam dongeng 3.8.4 Mengidentifikasi pesan/amanat dalam dongeng. 4.8.1 Menceritakan kembali isi	Subtema 1 <i>Teks dongeng tentang hewan dan tumbuhan</i> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian dongeng Jenis-jenis dongeng Unsur-unsur dalam dongeng Karakter tokoh dalam dongeng Pesan/amanat dalam dongeng Isi dongeng berdasar gambar seri. 	Subtema 1 <ul style="list-style-type: none"> Membaca dongeng dengan nyaring. Diskusi daring tentang pengertian dongeng. Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng. Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri. Menemukan unsur-unsur pada dongeng yang dibaca. Menemukan karakter tokoh dalam dongeng yang dibaca. Menemukan pesan/amanat dalam 	Penilaian pengetahuan Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan lembar tugas yang mengacu pada IPK dari KI 3. Penilaian Keterampilan Teknik: <i>performance assessment</i>	10JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW	
<p>4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.</p> <p>4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif.</p>	<p>dongeng dengan bahasa sendiri.</p> <p>4.8.2 Menulis dongeng berdasar gambar seri.</p>		<p>dongeng.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menulis dongeng berdasar gambar seri. 	<p>Instrumen:</p> <ol style="list-style-type: none"> Rubrik penilaian praktik menceritakan kembali isi dongeng. Rubrik penilaian praktik menulis dongeng berdasar gambar. Rubrik penilaian praktik menuliskan pesandari fabel dengankosakata baku. Rubrik penilaian praktik menulis laporan sederhana hasilwawancara. Rubrik penilaian praktik menuliskan kembali isi teks tentang cara perawatan hewan. Rubrik penilaian produk membuat cerita tentang perawatan hewan berdasar gambar seri. Rubrik penilaian 	10JP	
	<p>Subtema 2</p> <p>3.8.5 Mengidentifikasi isi dongeng yang dibaca.</p> <p>3.8.6 Menjelaskan pengertian fabel.</p> <p>3.8.7 Menyusun pesan fabel dari kosakata yang diacak.</p> <p>4.8.3 Menuliskan pesan dari fabel dengan kosakata baku dari dongeng bergambar.</p>	<p>Subtema 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Isi dongeng Fabel Pesan/amanat dari fabel Pesan/amanat dari dongeng bergambar. 	<p>Subtema 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca dongeng tentang hewan dan tumbuhan dengan lafal dan intonasi yang tepat. Mengidentifikasi jenis dongeng, yakni fabel. Menceritakan pesan/amanat dari dongeng yang dibaca dan dongeng bergambar. Menyusun kosakata acak tentang pesan/amanat dongeng. 			
	<p>Subtema 3</p> <p>3.5.1 Menjelaskan pengertian wawancara.</p> <p>3.5.2 Mengidentifikasi kesesuaian informasi dari teks hasil wawancara.</p> <p>3.5.3 Menjawab pertanyaan tentang hasil wawancara.</p> <p>3.5.4 Menjelaskan penggunaan kata tanya.</p> <p>3.5.5 Menggunakan kata tanya pada kalimat.</p> <p>4.5.1 Menulis laporan sederhana hasil wawancara dengan kosakata baku.</p>	<p>Subtema 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Teks hasil wawancara tentang perawatan tumbuhan. Pengertian wawancara. Penggunaan kata tanya pada wawancara Informasi dari teks hasil wawancara. Laporan sederhana hasil wawancara. 	<p>Subtema 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks hasil waancara tentang perawatan tumbuhan. Memeriksa kesesuaian kalimat dengan informasi dari teks. Menjawab pertanyaan tentang teks yang dibaca. Menyimak penggunaan kata tanya pada wawancara. Menggunakan kata tanya dalam kalimat yang dibuat sendiri. Menuliskan laporan sederhana hasil wawancara dengan memperhatikan penggunaan kosakata baku. 			10JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
	Subtema 4 3.5.6 Mengidentifikasi informasi dari teks tentang cara perawatan hewan. 3.5.7 Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara tentang cara perawatan hewan. 3.5.8 Membuat pertanyaan dan jawaban tentang isi teks cara perawatan hewan berdasarkan gambar. 3.8.8 Menentukan akhir cerita dari suatu dongeng fabel sesuai imajinasi. 4.5.2 Menuliskan kembali isi teks tentang cara perawatan hewan. 4.5.3 Membuat cerita tentang perawatan hewan berdasar gambar seri. 4.8.4 Melakukan kegiatan bermain peran berdasarkan cerita dongeng.	Subtema 4 <ul style="list-style-type: none"> Informasi dari teks tentang cara perawatan hewan. Kaidah PUEBI Daftar pertanyaan tentang cara perawatan hewan. Laporan hasil wawancara dalam bentuk peta pikiran dan tabel. Gambar seri tentang cara perawatan hewan. 	Subtema 4 <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang cara perawatan hewan dari teks. Mempelajari kaidah PUEBI. Menceritakan kembali isi teks. Membuat daftar pertanyaan untuk wawancara. Membaca teks petunjuk tentang cara perawatan hewan. Membuat pertanyaan dan jawaban sesuai gambar. Membuat cerita berdasar gambar seri. Melanjutkan cerita dongeng sesuai imajinasi. Bermain peran berdasarkan cerita dongeng. 	praktik bermain peran berdasarkan cerita dongeng.	10JP
Matematika					
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. 4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan	Subtema 1 3.1.5 Menemukan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan. 4.1.5 Menggunakan sifat	Subtema 1 <ul style="list-style-type: none"> Sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan. Soal cerita tentang sifat komutatif pada 	Subtema 1 <ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan media pembelajaran pemaparan materi tentang sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan. Menyelesaikan soal-soal tentang 	Penilaian pengetahuan Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan	6JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah	4.1.6 Membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan.	penjumlahan	sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan. <ul style="list-style-type: none"> Membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat pertukaran/komutatif pada penjumlahan. 	lembar tugas yang mengacu pada IPK dari KI 3. Penilaian Keterampilan Teknik: <i>performance assessment</i> Instrumen: 1. Rubrik penilaian	6JP
	Subtema 2 3.1.6 Menuliskan sifat pertukaran (komutatif) pada perkalian sesuai gambar. 3.1.7 Melengkapi perkalian berdasarkan sifat pertukaran (komutatif) pada perkalian. 3.1.8 Menghubungkan dua perkalian berdasarkan sifat pertukaran. 4.1.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada perkalian.	Subtema 2 <ul style="list-style-type: none"> Sifat pertukaran/komutatif pada perkalian Soal cerita tentang sifat komutatif pada perkalian 	Subtema 2 <ul style="list-style-type: none"> Menonton video pemaparan materi tentang sifat pertukaran/komutatif pada perkalian. Menyelesaikan soal-soal tentang sifat pertukaran/komutatif pada perkalian. 	2. Rubrik penilaian praktik membuat soal cerita yang berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan. 3. Rubrik penilaian praktik menyelesaikan masalah yg berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada penjumlahan.	6JP
	Subtema 3 3.1.9 Menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan. 3.1.10 Menghitung hasil penjumlahan menggunakan garis bilangan 4.1.8 Menyelesaikan masalah	Subtema 3 <ul style="list-style-type: none"> Bilangan cacah Garis bilangan Operasi penjumlahan 	Subtema 3 <ul style="list-style-type: none"> Menonton video pemaparan materi tentang bilangan cacah, garis bilangan, dan operasi penjumlahan. Melengkapi garis bilangan untuk menentukan posisi suatu bilangan cacah. Menghitung hasil penjumlahan menggunakan garis bilangan 	4. Rubrik penilaian praktik menyelesaikan masalah yg berkaitan dengan sifat pertukaran (komutatif) pada perkalian	6JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
	penjumlahan menggunakan garis bilangan.		<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah penjumlahan menggunakan garis bilangan. 	<p>masalah yg berkaitan penjumlahan menggunakan garis bilangan.</p> <p>5. Rubrik penilaian praktiknya menyelesaikan masalah yg berkaitan dengan pecahan.</p>	6JP
	<p>Subtema 4</p> <p>3.1.11 Menuliskan pecahan sederhana sesuai gambar.</p> <p>3.1.12 Mengidentifikasi gambar yang tepat sesuai pecahan.</p> <p>3.1.13 Menentukan pecahan senilai dari suatu pecahan.</p> <p>4.1.9 Membuat gambar pecahan</p>	<p>Subtema 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Pecahan sederhana Pecahan senilai 	<p>Subtema 4</p> <ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan pemaparan materi tentang pecahan sederhana dan senilai dengan benda konkret dengan media Semangka pecahan. Menuliskan pecahan sesuai gambar. Menemukan gambar yang tepat untuk suatu pecahan dengan menggunakan media ajar. Menentukan pecahan senilai dengan menggunakan gambar dan benda konkret. Menyelesaikan masalah tentang pecahan. 		
SBdP					
<p>3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.</p> <p>3.3 Mengetahui dinamika gerak tari.</p> <p>3.4 Mengetahui teknik potong, lipat, dan sambung.</p> <p>4.1 Membuat karya dekoratif.</p> <p>4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu.</p>	<p>Subtema 1</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama sederhana.</p> <p>4.2.1 Menyanyikan lagu anak dengan nada dan pola irama yang tepat.</p>	<p>Subtema 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Pola irama dalam bunyi benda Irama dan nada dalam lagu anak 	<p>Subtema 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimak lagu anak dengan iringan tepuk tangan. Mengidentifikasi bunyi yang dihasilkan benda dalam pola irama lagu. Menyanyikan lagu anak dengan pola irama dan nada yang tepat. 	<p>Penilaian pengetahuan</p> <p>Teknik : tes tertulis dan penugasan Instrumen: soal dan lembar tugas yang mengacu pada IPK dari KI 3.</p>	4JP
	<p>Subtema 2</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi gerak hewan pada tarian.</p> <p>4.3.2 Menirukan gerak hewan pada tarian.</p>	<p>Subtema 2</p> <p>Gerak meniru hewan pada tari</p>	<p>Subtema 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menonton video tarian meniru gerakan hewan. Mengidentifikasi gerak kuat dan gerak lemah. Mempraktikkan gerak kuat dan gerak lemah. 	<p>Penilaian Keterampilan</p> <p>Teknik: <i>performance assessment</i></p> <p>Instrumen:</p> <p>1. Rubrik penilaian praktik</p>	4JP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	AW
3.3 Meragakan dinamika gerak tari 4.4 Membuat karya dengan teknik potong, lipat, dan sambung.	Subtema 3 3.1.2 Mengidentifikasi ragam hias berbentuk tumbuhan pada motif batik. 4.1.2 Membuat motif batik berbentuk tumbuhan	Subtema 3 Ragam hias berbentuk tumbuhan pada motif batik	Subtema 3 <ul style="list-style-type: none"> Mengamati ragam hias berbentuk tumbuhan pada beberapa motif batik Mengidentifikasi ragam hias berbentuk tumbuhan pada motif batik. Membuat motif batik berbentuk tumbuhan pada kertas HVS/buku gambar. 	menyanyikan lagu anak dengan pola irama dan nada yang tepat. 2. Rubrik penilaian praktik menirukan gerak hewan padatarian 3. Rubrik penilaian produk gambar dekoratif motif batik berbentuk tumbuhan. 4. Rubrik penilaian produk boneka hewan.	4JP
	Subtema 4 3.4.3 Mengidentifikasi alat mewarnai 3.4.4 Mengidentifikasi teknik dalam pewarnaan 3.4.5 Menjelaskan 3 jenis bahan dalam membuat karya seni. 4.4.2 Membuat karya seni boneka hewan dari bahan bekas.	Subtema 4 <ul style="list-style-type: none"> Alat mewarnai dan teknik pewarnaan Teknik potong dalam mewarnai Bahan dalam karya seni Membuat karya seni boneka hewan dari bahan bekas 	Subtema 4 <ul style="list-style-type: none"> Mengamati beberapa karya seni dengan teknik pewarnaan berbeda. Mengidentifikasi teknik dan alat mewarnai pada setiap gambar, termasuk teknik potong. Menyebutkan 3 jenis bahan dalam membuat karya seni. 		4JP

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Curup, 2022

Guru Kelas III-A

Lisna Dewi W, S.Pd.
NIP. 951107192031

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDIT Ummatan
Wahidah
Kelas / Semester : III (Tiga) / 1
Tema : 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan
Sub Tema : 4. Menyayangi Hewan
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (1 hari)

A. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Muatan : Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan	3.2.1 Menemukan posisi pecahan sederhana pada gambar yang disajikan.(C4) 3.2.2 Menyimpulkan pecahan sederhana dari gambar yang disajikan (C5)
4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$) yang disajikan pada garis bilangan	4.2.1 Menyajikan nilai pecahan berdasarkan gambar dengan tepat.(P3) 4.2.2 Menentukan gambar pecahan dari nilai pecahan yang disajikan (P5)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati media yang disiapkan guru berupa semangka pecahan tentang mengenal pecahan, siswa dapat Menemukan posisi pecahan sederhana pada gambar yang disajikan dengan media papan semangka pecahan tepat .(C4)
2. Dengan Melalui kegiatan eksplorasi mengenal pecahan, siswa dapat Menyimpulkan pecahan sederhana dari gambar dan media papan semangka pecahan yang disajikan dengan benar.(C5)
3. Dengan melakukan kegiatan eksplorasi mengenal pecahan siswa dapat Memahami dan Menyajikan nilai pecahan dengan tepat. .(P3)
4. Setelah bereksplorasi dan mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menentukan gambar pecahan dari nilai pecahan yang disajikan dengan benar. .(P5)
5. Dengan guru memberikan tugas LKS (Lembar kerja siswa) mampu mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pecahan

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Peserta didik berdoa sebelum memulai pelajaran. <i>(Religius)</i> 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik <i>(Apresiasi)</i> 4. Memberi gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari <i>(Konstruktivisme)</i> 5. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam kegiatan belajar 6. Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan tepuk semangat 7. Peserta didik menyimak apersepsi dengan mengingat kembali tentang tema menyanyi tumbuhan dan hewan 8. Peserta didik diajak melakukan tanya jawab untuk mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dipelajari. 9. Peserta didik menyimak informasi dari guru mengenai tema/subtema yang akan dipelajari 10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 11. Peserta didik membentuk 5 kelompok, dengan masing-masing kelompok 5-6 orang <i>(Communication, Collaboration)</i> 	30 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media pembelajaran dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan 2. Guru mengajak siswa membuka buku panduan tematik siswa pada tema 2 subtema 4 tentang materi pecahan 3. Guru mengaitkan muapel Bahasa Indonesia pembelajaran sebelumnya dengan materi matematika yang akan dipelajari peserta didik. 4. Peserta didik mengamati media yang 	120 menit

siapkan guru papan semangka pecahan tentang mengenal pecahan. (*TPACK, Literasi, Critical Thinking*)

5. Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan rencana yang akan dilakukan dalam kegiatan eksplorasi mengenal pecahan
6. Guru membagikan contoh alat dan bahan untuk kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mengenal pecahan sederhana berdasarkan LKPD
7. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan kegiatan belajar sambil bermain peran (*Role Playing*) dengan menggunakan media semangka pecahan yang disiapkan guru dengan bagian potongan semangka kecil sesuai dengan pecahan sederhana yang disiapkan oleh guru.
8. Guru memberikan penguatan dengan menjelaskan tentang pecahan sederhana, dengan menekankan kembalimana yang dinamakan dengan pembilang dan mana yang dinamakan penyebut.

Perhatikan penjelasan berikut ini!



Satu biskuit dinyatakan dalam lambang pecahan biasa $\frac{1}{1}$ dibaca satu persatu.



Satu biskuit dipotong menjadi dua bagian sama besar, dinyatakan dalam lambang pecahan biasa $\frac{1}{2}$, dibaca satu per dua.



$\frac{1}{2}$

disebut Pembilang

disebut Penyebut

9. Guru menampilkan contoh – contoh soal yang menyesuaikan pembilang dan penyebut dan bilangan lainnya di media Semangka pecahan

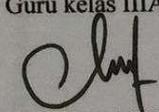
	<p>10. Peserta didik mencoba maju kedepan menyelesaikan soal-soal dengan permainan yang diarahkan oleh guru</p> <p>11. Guru meberikan LKS (lembar kerja siswa) yang disiapkan oleh guru untuk peserta didik menyelesaikan soal tentang pecahan sederhana yang dibagikan di LKS.</p> <p>12. Siswa mengumpulkan soal yang sudah dikerjakan</p> <p>13. Peserta didik beserta guru melakukan refleksi terhadap aktivitas proses pembelajaran yang telah dilalui.</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini? ➢ Kesulitan / kendala apa yang dialami saat belajar dihari ini? <p>2. Peserta didik mendengarkan umpan balik terhadap tugas yang sudah dikerjakan.</p> <p>3. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.</p>	30 menit

D. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap : Observasi
 Penilaian pengetahuan : LKS (Lembar Kerja Siwa) tes Tertulis
 Penilaian Keterampilan : Praktek/Karya

Mengetahui
 Kepala Sekolah

 Purwanto, S.Pd.I
 NIP. 951106141012

Guru kelas IIIA

 Lisna Dewi, S.Pd
 NIP. 951107192031

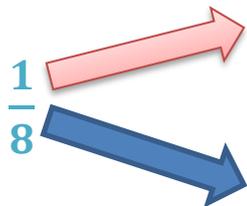
LEMBAR KERJA SISWA KELAS 3

NAMA :

TEMA/S
UBTEMA :

KELAS :

Tarik dan letakan pada pilihan jawaban yang tepat !!!

$\frac{1}{8}$ 

disebut :

penyebut

pembilang

A. pilihlah jawaban yang menurutmu benar dan berilah tanda (X) !!!

- Pada pecahan bilangan yang terdapat di atas, dinamakan ?
a. pembilang b. pembagi c. penyebut d. pemfaktor
- Pecahan $\frac{3}{8}$ di baca ...
a. tiga delapan b. tiga perdelapan c. delapan pertiga d. delapan tiga
- Pecahan dua belas pertiga puluh enam ditulis ...
a. $\frac{12}{6}$ b. $\frac{30}{6}$ c. $\frac{12}{36}$ d. $\frac{6}{10}$
- Dodi membelah semangka menjadi 8 baagian , kemudian Dodi memakan 2 bagian semangka , maka nilai semangka yang dimakan Dodi jika ditulis dalam bentuk pecahan adalah
a. $\frac{1}{8}$ b. $\frac{8}{2}$ c. $\frac{2}{8}$ d. $\frac{2}{3}$
- pecahan lima persembilan ditulis ...
a. $\frac{59}{5}$ b. $\frac{9}{5}$ c. $\frac{5}{9}$ d. $\frac{9}{59}$

B. Arsirlah gambar dibawah ini sesuai dengan jawaban yang benar !!!

1. 
 $\frac{3}{3} - \frac{1}{3} = \frac{\dots}{\dots}$

2. 
 $\frac{7}{7} - \frac{6}{7} = \frac{\dots}{\dots}$

3. 
 $\frac{7}{9} - \frac{4}{9} = \frac{\dots}{\dots}$

4. 
 $\frac{4}{11} - \frac{3}{11} = \frac{\dots}{\dots}$

RIWAYAT HIDUP



Mella Dwi Cahyani, biasa dipanggil Mella. Lahir di Pelangkian, Tanggal 20 November 1999, anak kedua dari 3 bersaudara, kakak perempuan penulis bernama Meta Erlina dan adik penulis bernama Mifta Azkhaira Tissya, anak dari Bapak Ruslan Wijaya dan Ibu Santi Ariani. Alamat penulis Dusun Kepahiang, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang.

Menempuh pendidikan pertama di SDN 20 Kepahiang dan menyelesaikan pada tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Kepahiang dan menyelesaikan pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan di MAN 2 Kepahiang dan menyelesaikan pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan Studi ke IAIN Curup mengambil Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menyelesaikan Studi Strata 1 (S1) yang Insya Allah pada tahun ini meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) tahun 2023. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “Analisis Metode Pembelajaran *Role Playing* Materi Pecahan Kelas III SDIT Ummatan Wahidah”.