

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”, kemudian dalam pasal 31 Undang-Undang Dasar 1945 (1) “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.”¹

Menurut Susanto dalam Wayan menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan langsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna dewasa dan berbudaya.²

Pendidikan adalah sebagai upaya yang dilakukan untuk mengaktualisasikan dirinya serta mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri peserta didik. Pendidikan memberikan peluang besar untuk mengoptimalkan potensi, dan bertujuan untuk menjadikan manusia yang seutuhnya yang bermanfaat bagi dirinya, orang lain, agama, bangsa dan negara.

¹Moh. Zainur Rosyid dkk, *.Prestasi Belajar* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi 2011), hlm. 4.

²Wayan Adiwiguna dkk, *Model Pembelajaran Rple Playing Berbasis Pendekatan Sainifik Berpengaruh Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS* (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2017), vol. 4, hal. 2.

Pendidikan adalah serangkaian dari proses pembelajaran yang terdapat aktivitas kegiatan di dalamnya yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan hal ini, dengan adanya pendidikan disekolah maupun di masyarakat diharapkan menjadi suatu perubahan yang lebih signifikan. Selain itu juga diharapkan dengan adanya pendidikan agar menjadikan insan yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang berguna nantinya.

Proses pembelajaran yang dikatakan berhasil apabila siswa mempunyai peran aktif. Dalam hal ini siswa lebih aktif dalam keterlibatan proses pembelajaran. Pembelajaran aktif sudah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Di berbagai sekolah guru disarankan untuk mengemas pembelajaran dengan strategi-strategi pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif telah terbukti meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, karena fokus dalam pembelajaran aktif adalah pembelajaran berpusat pada siswa.

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa.³

Dalam pembelajaran terlibat antara guru dan siswa. Dengan hubungan tersebut maka terjalin interaksi antara guru dan siswa. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, karena siswa yang mempunyai peranan penting dalam mengoptimalkan potensinya sendiri. Dunn dan Dunn mengatakan bahwa agar pengajaran menjadi lebih efektif dan afektif, pembelajaran seharusnya dipahami lebih dari sekadar

³ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Penerbit Nuasa, 2011), hlm. 27.

penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis, psikologis, dan fisiologis yang kondusif.⁴

Sedangkan menurut Borish dalam Miftahul juga mengatakan yang membuat pembelajaran menjadi efektif adalah bagaimana guru berusaha menjadi panutan (*modelling*) dengan memperlihatkan kepribadian dan sikapnya yang positif, berpengalaman dalam mengajar, cakap dalam menyampaikan informasi, reflektif, motivatoris, dan bergairah untuk juga turut belajar.⁵

Guru merupakan seseorang yang mulia dan panutan bagi siswanya. Guru memberikan contoh yang baik dan sebagai panutan. Proses pembelajaran hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dan guru. Keaktifan disini bukan hanya keaktifan fisik saja tetapi juga mental. Keaktifan tidak dapat berjalan jika proses pembelajaran tidak mengapresiasi peran penting.⁶ misalnya peran siswa aktif memberikan *feedback* terhadap materi yang disampaikan oleh guru. *Feedback* bisa berupa pertanyaan, berdiskusi dengan temannya, mendemonstrasikan, maupun mengajarkannya kepada teman yang lain. Peran guru dalam pembelajaran aktif lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator.

Dalam melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang pendidik dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam

⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), hlm. 7.

⁵ Ibid.

⁶ Zainal Arifin & Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT* (Yogyakarta: PT skripta media Creative, 2012), hlm. 17.

mengembangkan berbagai model pembelajaran dalam pelaksanaannya praktis dan hasilnya efektif dan efisien. Oleh karena itu pendidik harus dapat memahami mengenai model-model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan membimbing pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai, membantu guru dalam menentukan cara dan suasana yang dapat menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran, membantu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan menjadi pedoman bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran, terutama pada aspek perencanaan. Setiap model pembelajaran memiliki latar yang berbeda sehingga memberikan gambaran bahwa tidak semua model dapat diterapkan dalam pembelajaran, bahkan mungkin cocok untuk matapelajaran tertentu saja. Oleh karena itu, penguasaan pendidik tentang model pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.⁷

Khususnya pada model pembelajaran *Role Playing* yang menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran dalam kelas. Sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran karena seakan-akan siswa merasakan langsung. Selain itu, dapat meningkatkan semangat dalam belajar dan siswa dapat memainkan peran/drama dengan melatih keberaniannya serta berlatih berkomunikasi yang baik, serta mendapatkan kebebasan berekspresi dan bekerjasama dengan temannya. Sehingga siswa merasa senang pada saat pembelajaran dan merasa tidak jenuh.

Pembelajaran yang menyenangkan (*joy full learning*) adalah proses kegiatan pembelajaran yang memberikan motivasi dan keceriaan peserta didik,

⁷Rudi Ahmad Suryadi, dkk, *Desain Perencanaan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hlm. 75.

sehingga mereka merasa nyaman, aman, *enjoyable*, santai, kelas tidak terasa tegang, tidak menakutkan, nyaman, tidak tertekan, dan lain sebagainya.⁸Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga berkenaan dengan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.Salahsatunya adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini dapat melatih keterampilan berbicara, bersikap menciptakan sebuah karakter dari apa yang diperankan dan menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif. Siswa diberikan peran yang dirancang oleh guru atau serangkaian situasi belajar kepada siswa, ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata dan seakan siswa dapat merasakannya sendiri.

Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung.Dan diperlukan dorongan guru untuk memberikan rangsangan lebih kepada siswa dengan harapan adanya perubahan perilaku pada siswa yang semula pasif menjadi siswa aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Terciptanya interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran yang diharapkan dari kurikulum yang diharapkan tercapai. Ketercapaian tersebut dapat diwujudkan dengan cara penggunaan model baru oleh guru untuk setiap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Apalagi dalam penerapan kurikulum 2013 yang pendekatan pembelajarannya menggunakan *scientific* dan bertema yang termuat beberapa matapelajaran di dalamnya.Guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran sehingga siswa dapat tertarik untuk belajar. Selain itu juga, pembelajaran harus dikaitkan dengan kehidupan

⁸ Zainal Arifin & Adhi Setiyawan, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT* (Yogyakarta.PT skripta media Creative, 2012), hlm. 26.

sosial di rumah, sekolah, masyarakat dan negara. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajarannya serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Maka dari itu, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan guru harus mempersiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajarannya. Joyce dan Weill menjelaskan tentang model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional dan sebagai pemandu proses pengajaran di ruang kelas atau setting yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan tersebut banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan diantaranya adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* ini juga sering disebut dengan Bermain Peran. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri.

Bermain Peran adalah media yang berharga untuk terciptanya situasi kehidupan nyata. Media ini menyediakan lingkungan yang aman bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen dengan perilaku dan keterampilan baru. Karena siswa terlibat dalam peran mereka maka pembelajaran menjadi bersifat holistik melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognisi mereka. Bahkan siswa yang berkemampuan rendahpun dapat merasa sukses. Kreativitas dari semua siswa dapat bebas melalui aktivitas ini.⁹

⁹ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Bandung: Penerbit Nuasa, 2011), hlm. 125.

Menurut peneliti model pembelajaran *Role Playing* salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Dalam hal ini siswa Sekolah Dasar (SD) pembelajarannya harus berkenaan dengan kehidupan sosial secara langsung, sehingga siswa seolah-olah sedang melakukan kehidupan sehari-harinya dengan memainkan peran. Bukan hanya teori yang didapat, namun juga pelaksanaan praktik mempunyai peran penting seolah siswa tidak sedang belajar. Namun belajar sambil bermain. Sehingga mendapatkan hasil belajar dengan maksimal. Menurut Sinar¹⁰ dalam bukunya hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran.

Dalam *Role Playingsiswa* diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik bersama teman-temannya yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari.¹¹

Melihat dari pengamatan awal peneliti di SDN Pademawu Timur 4 menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Karena guru masih berperan lebih aktif daripada siswanya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya siswa sering bermalas-malasan dan bermain sendiri karena kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan, Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu juga akibat kurangnya pendidik terhadap

¹⁰ Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), hal. 20.

¹¹ Jumanta Hamdayana, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hal. 190.

pemahaman mengenai model pembelajaran serta kurang tepatnya model yang diterapkan oleh guru menjadi penyebab pasifnya Peserta didik dalam pembelajaran, misalkan guru menyampaikan materi dengan monoton, tanpa memberikan peran kepadasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga hal ini bisa disebabkan oleh kondisi lingkungan pembelajaran yang kurang mendukung seperti sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai.¹²

Di SDN Pademawu Timur 4 pernah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* oleh guru kelas 4, namun masih belum berhasil. Masih adanya beberapa permasalahan yang harus guru selesaikan dalam penggunaan model *Role Playing*. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis memutuskan untuk meneliti lebih lanjut mengenai penggunaan “Model Pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4”.

B. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah kajian dan pembahasan penelitian ini, maka peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4?
2. Apa saja faktor penghambat penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4?

¹²Observasi peneliti dengan salah satu guru di SDN Pademawu Timur 4 pada hari Selasa tanggal 20 Agustus 2019.

3. Bagaimana upaya Guru dalam mengatasi faktor penghambat dalam penggunaan model Pembelajaran *Role Playing* pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas 4 di SDN Pademawu Timur 4?

C. Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian di atas peneliti membuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.
2. Untuk mengidentifikasi apa saja faktor penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.
3. Untuk mengidentifikasi mengatasi faktor penghambat dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timur 4.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis yaitu memberikan sumbangsih peneliti dalam pengembangan pendidikan dalam metode penelitian

Kegunaan praktis meliputi:

1. Bagi Kepala SDN Pademawu Timur 4, penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi oleh kepala sekolah dalam pelaksanaan kepemimpinan kepala sekolah untuk meningkatkan kinerja para guru, khususnya dalam pemilihan model pembelajaran.
2. Bagi Guru SDN Pademawu Timur 4, penelitian ini bermanfaat bagi guru agar dapat memiliki pandangan baru dalam penggunaan model pembelajaran dan

juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

3. Bagi Perpustakaan IAIN Madura, diharapkan dapat menambah hasil penelitian yang bisa diakses oleh semua mahasiswa untuk dijadikan pandangan dalam kegiatan-kegiatan penelitian lebih lanjut.
4. Bagi Pembaca, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber-sumber pengetahuan maupun refrensi dalam bidang pendidikan khususnya tentang penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Bagi Peneliti, menambah wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran *Role Playing* secara baik, sekaligus menambah pengalaman pribadi peneliti dalam hal penelitian.

E. Definisi Istilah

a. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang mempunyai tahapan secara sistematis dan guru sebagai pemandu dalam proses pembelajarannya, sedangkan siswa ditempatkan sebagai pusat pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran melalui tahapan-tahapannya.

b. Tema daerah tempat tinggalku subtema 1 yaitu lingkungan tempat tinggalku pembelajaran 3 yang mencakup beberapa mata pelajaran yang diantaranya matapelajaran IPS dan PKn. Dalam pembelajaran di Sekolah Tingkat dasar (SD) menggunakan kurikulum 2013. Yang mana pembelajarannya bersifat tematik. Dasar utama dikembangkannya model pembelajaran tematik ini di sekolah untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam menghasilkan

pembelajaran yang berkualitas.¹³ Dalam hal ini terdapat matapelajaran IPS yang dipadukan dengan PKn. Untuk matapelajaran IPS membahas tentang lingkungan sosialnya dengan alamsekitar sedangkan untuk PKn membahas tentang keberagaman masyarakatnya.

Jadi yang dimaksud judul tersebut model bermain peran dalam tema daerah tempat tinggal yaitu mengajak siswa untuk menerapkan langsung dengan menggunakan dialog atau praktek langsung mengajak siswa untuk melakukan secara langsung dan menggiring peristiwa sehari-hari dari berbagai wilayah dataran rendah dan dataran tinggi, perkotaan dan pedesaan di kehidupan nyata dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih untuk memahaminya.

Sejalan dengan definisi istilah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengidentifikasilangkah-langkah, penghambat serta cara mengatasi dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* di SDN Pademawu Timr 4.

F. Kajian Terdahulu

a. Jurnal karangan Ahmad Jazuli jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Ampel Subaya dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keaktifan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Kec. Sedayu Kabupaten Bantul".¹⁴ Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Tanpa harus dikaji lebih dalam, sudah dapat dilihat persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Salah satu persamaannya

¹³Sa'dun Akbar, *Implementasi Pembelajaran Tematik di sekolah Dasar* (Malang: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 11.

¹⁴Ahmad Jazuli, *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Ibadah Shalat Fardhu Siswa Kelas IV SD Negeri Sukoharjo Kec. Sedayu Kabupaten Bantul*. Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2011.

adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Pembahasan terkait model pembelajaran bermain peran, objek penelitiannya adalah sama-sama siswa Sekolah Dasar (SD). Namun perbedaan yang mencolok dari penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat saat ini yaitu fokus penelitiannya, penelitian tersebut fokus terhadap bagaimana cara meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan fokus kajian penelitian penulis sendiri yakni penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, penghambat dan cara mengatasinya. Sudah jelas sekali perbedaannya dalam kajian yang diteliti.

b. Jurnal karangan Romi Vira Luki Puspitasari Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas Xi Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Karanganyartahun Ajaran 2013/2014".¹⁵ Terdapat perbedaan dan juga persamaan terkait penelitian ini. Perbedaan yang bisa penulis kaji dari penelitian ini adalah pertama terletak pada metode penelitian yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Kedua, terletak pada fokus penelitiannya, fokus penelitian tersebut yaitu Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan, sedangkan fokus penelitian penulis penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, penghambat dan cara mengatasinya. Selain perbedaan-perbedaan yang sudah dijabarkan di atas,

¹⁵ Romi Vira Luki Puspitasari, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas Xi Akuntansi 2 Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 2 Karanganyartahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

terdapat juga persamaannya, persamaan yang bisa diambil adalah penelitian ini sama-sama membahas terkait model pembelajaran *Role Playing*.

c. Jurnal karangan Lena Sari dkk Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau yang berjudul “Penerapan model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir”.¹⁶ Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Tanpa harus dikaji lebih dalam, sudah dapat dilihat persamaan dan perbedaan secara jelas yang dimiliki oleh penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Namun terdapat beberapa perbedaan diantaranya pertama terletak pada metode penelitian yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Serta perbedaan yang mencolok dari penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat saat ini yaitu fokus penelitiannya, penelitian tersebut fokus terhadap bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan fokus kajian penelitian penulis sendiri yakni penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, penghambat dan cara mengatasinya. Sudah jelas sekali perbedaannya dalam kajian yang diteliti.

Perbedaannya juga terletak pada objek penelitiannya, kalau penelitian tersebut objek kajiannya adalah berpusat pada siswa, sedangkan objek penelitian peneliti yaitu guru kelas di SDN Pademawu Timur 4.

¹⁶Lena Sari dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sdn 011 Sungai Majo Kecamatan Kubu Kabupaten Rokan Hilir*. Universitas Riau.