

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV
SD NEGERI 100208 SIAMPORIK DOLOK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

MEI SARAH SIREGAR
NIM. 1920500097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV
SD NEGERI 100208 SIAMPORIK DOLOK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

MEI SARAH SIREGAR
NIM. 1920500097

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS IV
SD NEGERI 100208 SIAMPORIK DOLOK
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

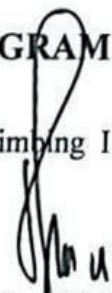
Oleh

MEI SARAH SIREGAR
NIM. 1920500097




PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I


Dr. Lelya Hilda, M. Si
NIP. 19720920 200003 2 002

Pembimbing II


Syafrilianto, M. Pd
NIP. 19870402 201801 1 001

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n Mei Sarah Siregar
Lampiran : 7 (Tujuh) Examplar

Padangsidempuan, November 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN SYAHADA Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n Mei Sarah Siregar yang berjudul *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Dlam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan*, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II



Syafriliantb, M.Pd
NIP. 19870402 201801 1 001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari mendapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 22 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan


Mer Sarah Siregar
NIM.1920500097



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mei Sarah Siregar
NIM : 1920500097
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : PGMI- 4
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 22 Agustus 2023

Saya yang menyatakan



Mei Sarah Siregar
NIM. 1920500097

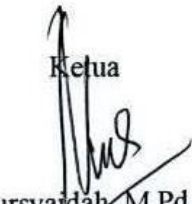



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

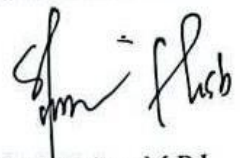
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Mei Sarah Siregar
NIM : 19 205 00097
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan


Ketua


Nursyadah, M.Pd.
NIP. 19770726 2003122 001



Nursyadah, M.Pd.
NIP. 19770726 2003122 001



Dr. Asfiati, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720321 199703 2 002

Sekretaris


Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012

Anggota


Dr. Erna Ikawati, M.Pd.
NIP. 19791205 200801 2 012


Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 2015032 004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 27November 2023
Pukul : 13.30WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus, 83,5(A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,89
Predikat : Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.
Nama : Mei Sarah Siregar
NIM : 1920500097
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidempuan, 13 November 2023

Niida M. Si.
NIM 1920500097 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Mei Sarah Siregar

NIM : 19 205 00097

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan

Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi karena hasil belajar siswa masih rendah dengan persentase siswa tidak tuntas sebesar 56,25% sedangkan persentase siswa yang tuntas hanya sebesar 43,75%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPA.

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus, dan setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen dalam penelitian yaitu berupa tes pilihan berganda dan observasi guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPA mengalami peningkatan dari tes awal ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Pada tes awal jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 31,25%. Pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 6 siswa dengan persentase 37,5%. Pada pertemuan 2 terjadi lagi peningkatan, dari 6 siswa yang tuntas menjadi 7 siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 43,75%. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 terjadi lagi peningkatan sebesar 68,75% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang. Pada pertemuan 2 meningkat menjadi 13 siswa dengan persentase sebesar 81,25%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Role Playing, Pembelajaran IPA

ABSTRACT

Name : Mei Sarah Siregar

NIM : 19 205 00097

Title : Efforts to Improve Student Learning Outcomes Through the Role Playing Method in Science Learning in Class IV State Elementary School 100208 Siamporik Dolok, South Tapanuli Regency

The problem in this research was motivated by the fact that student learning outcomes were still low with the percentage of students who did not complete at 56.25% while the percentage of students who completed was only 43.75%. This is caused by students' lack of enthusiasm and concentration in learning, students' lack of interest in the learning delivered by the teacher, students' low understanding of the learning material which is carried out, which is still centered on the teacher and does not involve students. To overcome low student learning outcomes, using the role playing method is expected to be able to improve student learning outcomes, especially in science learning.

The formulation of the research problem is whether the use of the role playing method can improve student learning outcomes in science learning in class IV of State Elementary School 100208 Siamporik Dolok, South Tapanuli Regency. The aim of this research is to describe improving student learning outcomes through the role playing method in learning Natural Sciences in class IV of State Elementary School 100208 Siamporik Dolok, South Tapanuli Regency.

The type of research is Classroom Action Research (PTK) using two cycles, and each cycle has 2 meetings. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The instruments in the research are multiple choice tests and teacher and student observations.

Based on the results of the research conducted, it can be concluded that student learning outcomes through the role playing method in science learning have increased from the initial test to cycle I, and from cycle I to cycle II. In the initial test the number of students who completed was 5 students with a percentage of 31.25%. In cycle I, meeting 1 increased to 6 students with a percentage of 37.5%. At meeting 2 there was another increase, from 6 students who completed to 7 students who completed with a percentage of 43.75%. Then in cycle II, meeting 1, there was another increase of 68.75% with the number of students completing as many as 11 people. At meeting 2 it increased to 13 students with a percentage of 81.25%.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing, Science Learning

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Robbil 'Alamin, dengan kerendahan hati dan cinta berlebih dahulu peneliti mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan kelapangan hati dan kejernihan pikiran, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta shalawat dan salam kepada Nabi besar Nabi Muhammad SAW yang berlafadzkan *Allohumma Sholli 'Ala Sayyidina Muhammad Wa 'Ala Ali Sayyidina Muhammad*, yang kita harapkan syafa'atnya di hari pembalasan nanti.

Untuk mengakhiri tugas perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maka menyusun skripsi merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan. Skripsi ini digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam hal ini menyusun skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan”**.

Peneliti banyak menghadapi kesulitan-kesulitan, baik karena kemampuan peneliti sendiri yang belum memadai, minimnya waktu yang tersedia maupun keterbatasan finansial. Kesulitan lain yang dirasakan menjadi kendala adalah minimnya literatur yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Pada kesempatan ini dengan setulus hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
2. Ibu Pembimbing I, Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., sekaligus Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membimbing dan memotivasi peneliti dalam menyusun skripsi ini
3. Bapak Pembimbing II, Bapak Syafrilianto, M.Pd., yang telah banyak memberikan arahan, ilmu, motivasi terutama waktu dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan kepada peneliti dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Kepala Sekolah, Guru wali dan siswa kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
6. Teristimewa dan terkhusus kepada Ayahanda tercinta (Arpan Rasyid Siregar), Ibunda tercinta (Yusnaida Nasution), dan Adik tersayang (Imam Farel Siregar) sebagai inspirator dan motivator terbaik dalam hidup peneliti serta telah memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, juga memberikan dukungan moral dan material kepada peneliti. Tetes keringat dan air mata serta do'a Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tidak

akan terlupakan. Semoga peneliti dapat menjadi anak yang sholehah, membanggakan dan berbakti kedua orang tua.

7. Sahabat-sahabat terbaik Yuhraini, Frisca Septiani, Aisyah Dita Safitri, Helmi Hakimah dan Yusri Hapipah yang telah memberikan semangat dan motivasi serta berkontribusi dalam memberikan informasi kepada peneliti.
8. Teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2019, teman-teman KKL dan PPL yang tidak bisa dituliskan namanya satu persatu. Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan. Aamiin Allohmma Aamiin.

Padangsidempuan, 22 Agustus 2023
Peneliti

Mei Sarah Siregar
NIM. 1920500097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL / SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	11
I. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teori	13
1. Hasil Belajar	13
2. Metode <i>Role Playing</i>	20
3. Materi Hubungan Antara Gaya dan Gerak.....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Tindakan.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	32
C. Latar dan Subjek Penelitian	33
D. Prosedur Penelitian	33
E. Sumber Data.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	44

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	44
1. Kondisi Awal	44
2. Siklus I	46
a. Pertemuan ke-1	46
b. Pertemuan ke-2	52
3. Siklus II	57
a. Pertemuan ke-1	57
b. Pertemuan ke-2	63
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran-Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jatuhnya Buah Kelapa dari Pohonnya.....	24
Gambar 2.2 Gaya Dorong Mengakibatkan Mobil yang Diam Menjadi Bergerak ...	24
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Desain PTK hasil Adaptasi Model Kurt Lewin	34
Gambar 4.1 Persentase Hasil Belajar Tes Awal.....	46
Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 1	50
Gambar 4.3 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 2.....	55
Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus II Pertemuan 1	61
Gambar 4.5 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus II Pertemuan 2	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional	18
Tabel 3.1 Interpretasi Skor	43
Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal	45
Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-1	49
Tabel 4.3 Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan Ke-1	51
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-2	55
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2	57
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-1	60
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Siklus I Pertemuan 2 dan Siklus II Pertemuan 1 ..	63
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-2	66
Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Nilai Ulangan IPA Kelas IV	72
Lampiran 2. Time Schedule	73
Lampiran 3. RPP Siklus I Pertemuan ke 1	74
Lampiran 4. RPP Siklus I Pertemuan ke 2	80
Lampiran 5. RPP Siklus II Pertemuan ke 1	85
Lampiran 6. RPP Siklus II Pertemuan ke 2	91
Lampiran 7. Skenario Role Playing Siklus I Pertemuan 1 dan 2	97
Lampiran 8. Skenario Role Playing Siklus II Pertemuan 1 dan 2	98
Lampiran 9. Lembar Observasi Guru	100
Lampiran 10. Lembar Observasi Siswa	102
Lampiran 11. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Kognitif	104
Lampiran 12. Soal Tes Awal	112
Lampiran 13. Soal Tes Siklus I Pertemuan 1	114
Lampiran 14. Soal Tes Siklus I Pertemuan 2	118
Lampiran 15. Soal Tes Siklus II Pertemuan 1	122
Lampiran 16. Soal Tes Siklus II Pertemuan 2	125
Lampiran 17. Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal	130
Lampiran 18. Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan 1	131
Lampiran 19. Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan 2	132
Lampiran 20. Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan 1	133

Lampiran 21. Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	134
Lampiran 22. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1	135
Lampiran 23. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2	137
Lampiran 24. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1	139
Lampiran 25. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2.....	141
Lampiran 26. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	143
Lampiran 27. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	144
Lampiran 28. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	145
Lampiran 29. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	146
Dokumentasi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah 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, serta bangsa dan negara.¹ Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat, setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan dimanapun ia berada.

Seiring berjalannya waktu, pendidikan saat ini berpandangan bahwa siswa bukan hanya objek pendidikan, tetapi subjek pendidikan yang didalamnya terdapat potensi-potensi alami yang siap dikembangkan. Pendidikan membentuk watak dan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga menghasilkan kecerdasan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat.²

¹“Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 : (UU RI No.20 Th.2003 Perpustakaan Mahkamah Konstitusi,” 5, accessed July 10, 2023, <https://simpus.mkri.id/opac/detail-opac?id=7129>.

²Lelya Hilda, “Pembelajaran Berbasis Saintifik Dan Multikultural Dalam Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA),” 2017, hlm.1.

Dengan demikian, pendidikan tidak hanya terbatas pada lingkup sekolah saja, melainkan dapat dilakukan dalam lingkup yang lebih luas termasuk dalam berbagai aktivitas kehidupan, misalnya dalam interaksi dan aktivitas anak juga bagian dari proses belajar karena bertujuan untuk memperkaya pengetahuan.³

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka lembaga penyelenggara pendidikan harus mampu menyelenggarakan pendidikan dengan baik. Dimana salah satu komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kemampuan guru merancang kurikulum pembelajaran demi terciptanya proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi para siswa.

Kurikulum adalah serangkaian perencanaan pembelajaran sebagai sebuah program suatu lembaga pendidikan yang berbentuk dokumen beserta pengalaman implementasi dokumen tersebut. seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Dengan program tersebut para siswa melakukan berbagai kegiatan belajar yang dapat merubah tingkah laku siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan

³Syafrilianto Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL QUANTUM TEACHING DI SD NEGERI 033 HUTABARINGIN MANDAILING NATAL," *FORUM PAEDAGOGIK* 13, no. 1 (January 1, 2023): 130–42, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.

dan pembelajaran.⁴ Adapun kurikulum yang berlaku pada saat ini adalah kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar.

Melalui kurikulum 2013 seorang guru dituntut untuk berinovasi dan kreatif, dengan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Siswa diharuskan belajar lebih aktif melalui penemuan dan berpikir kritis untuk menghasilkan hasil belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat dilihat dari beberapa kompetensi dalam kurikulum 2013. Proses pembelajaran kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap (*attitude*), psikomotor (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).⁵

Kurikulum 2013 berbasis kompetensi meliputi isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti (KI) kelas dan diperinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran. Kompetensi inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Kompetensi Dasar merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema untuk SD/MI.

⁴Ade Suhendra M.Pd.I S. Pd I., *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI* (Prenada Media, 2019),hlm.11.

⁵Lelya Hilda, "Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)," *Jurnal Darul 'Ilmi Vol 3*, no. 01 (2015).hlm.70.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar dijenjang pendidikan dasar diutamakan pada ranah sikap.

Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia siswa pada kelas tertentu. Melalui kompetensi inti, integrasi vertikal berbagai kompetensi dasar pada kelas yang berbeda dapat dijaga. Rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut : 1) Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual; 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial; 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti sikap pengetahuan dan; 4) Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti sikap keterampilan.⁶

Namun fakta yang terjadi di sekolah, khususnya di sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan tuntutan kurikulum khususnya berkaitan dengan penguasaan kompetensi pengetahuan belum maksimal, sehingga membuat hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh wali kelas masih tergolong rendah dapat dilihat pada lampiran 1. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, dengan melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi ada banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum tuntas seperti kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan guru,

⁶Ade Suhendra, *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI* (Prenada Media, 2019), hlm.55.

rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa.

Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru kelas di Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan, bahwa kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar yang membuat nilai ulangan masih tergolong rendah, faktor lingkungan pergaulan yang tidak mendukung minat belajar siswa, kurangnya kesadaran orang tua siswa untuk mendorong siswa dalam belajar, dan kurangnya ketersediaan sarana yang mendukung proses belajar di kelas serta menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 100208 belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 75.⁷

Berdasarkan temuan masalah yang diperoleh maka salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA di kelas. Metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif.

Dengan demikian metode *role playing* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Arti *role* secara harfiah adalah peranan,

⁷Bapak Sona Halomoan, Wali Kelas IV, *Wawancara*, Pada Tanggal 20 September 2022.

dan *play* adalah bermain. *Role playing* adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.⁸

Adapun yang menjadi pertimbangan penulis untuk mengambil metode pembelajaran ini yaitu karena metode *role playing* dapat membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial.⁹ Dengan penggunaan metode *role playing* di sekolah akan menjadikan siswa memiliki pribadi yang imajinatif, percaya diri dan mampu meningkatkan kerjasamanya.

Selain itu, di dalam penelitian yang dilakukan oleh Rohman Sidiq dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari dua siklus yang dilaksanakan. Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,78% dengan rata-rata nilai post tes siklus I sebesar 71,5% dan rata-

⁸Ari Yanto, “METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (January 2, 2015):hlm.54, <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

⁹Ari Yanto, “METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (January 2, 2015):hlm.54, <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

rata nilai post tes siklus II sebesar 83,5%. Target ketuntasan belajar yang ingin dicapai dari siswa dengan nilai >65 sebanyak 75% dapat dicapai dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam menggunakan metode *role playing*.¹⁰

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti telah melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan beberapa permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar, hal ini dibuktikan rendahnya nilai ulangan siswa dan hasil belajar siswa belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM).
- 2) Faktor lingkungan pergaulan siswa yang tidak mendukung minat belajar siswa.
- 3) Kurangnya kesadaran orang tua siswa untuk mendorong siswa giat dalam belajar.
- 4) Pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa.

¹⁰Rohman Sidiq, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV b SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016"(undergraduate, STAIN Jurai Siwo, 2016), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3139/>.

- 5) Pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diteliti yaitu terkait Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman dalam penelitian ini, maka peneliti membuat beberapa batasan istilah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai hasil tes siswa yang akan diperoleh setelah melakukan pembelajaran IPA menggunakan metode *role playing* yang dibatasi pada aspek kognitif dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Menurut Gagne dalam buku A. Wahab Jufri belajar dan pembelajaran sains menyatakan hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut dengan kapabilitas.¹¹

2. Metode *Role Playing*

¹¹A. Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains* (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm. 58.

Role Playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan kreatifitas serta ekspresi. Adapun metode *role playing* yang akan diterapkan dalam penelitian ini siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.¹²

3. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.¹³ Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Alam sangat erat kaitannya dengan aktivitas sehari-hari dilakukan oleh siswa di sekolah, rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPA dalam penelitian ini memuat materi tentang hubungan antara gaya dan gerak yang terdapat pada tema 8 dari buku metode ringkas terpadu kelas IV, dengan sub-sub materi terdiri dari lingkungan tempat tinggalku,

¹²Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS," January 2, 2015.hlm .54.

¹³Syafrilianto Syafrilianto Syafrilianto, "HUBUNGAN ANTARA LEVELS OF INQUIRY (LOI) DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA," *FORUM PAEDAGOGIK* 11, no. 1 (June 3, 2020): 31–42, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2599>.

keunikan daerah tempat tinggalku, dan bangga terhadap daerah tempat tinggalku.

E. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini tujuannya adalah untuk mendeskripsikan tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPA di kelas IV SDN 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

G. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoretis

Secara teoretis penggunaan metode *role playing* dapat membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Maka penggunaan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi informasi secara tertulis maupun referensi mengenai metode *role playing* dalam pembelajaran

IPA materi hubungan antara gaya dan gerak serta pengaruh penerapannya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan.
- b. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai masukan agar siswa dapat mengoptimalkan pengetahuan dan potensi yang dimiliki sehingga dapat belajar dengan baik agar hasil belajarnya meningkat.
- c. Bagi guru, memperoleh masukan dalam pembelajaran IPA materi rantai makanan melalui metode *role playing*.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan ditentukan oleh perolehan hasil belajar kognitif siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 80% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM tersebut.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan proposal ini agar lebih sistematis dan terfokus, sistematika pembahasan terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I yang berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, serta sistematika pembahasan.

Bab II yang berisikan kajian pustaka yang terdiri atas kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, serta hipotesis tindakan.

Bab III yang berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, serta teknik analisis data.

Bab IV yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab V merupakan penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran-saran. Setelah bab kelima akan di akhiri dengan daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha seseorang dalam dunia pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru dan lebih baik. Belajar juga sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya yang banyak dianut dalam proses pembelajaran maupun dalam aktivitas sehari-hari. Melalui aktivitas belajar maka dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Ketika suatu bangsa memiliki sumber daya yang unggul, maka secara langsung, maupun tidak langsung bangsa tersebut akan berada di garis terdepan.¹

Menurut Gagne dalam Suprijono hasil belajar terdiri dari:

- a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

¹Syafrilianto Syafrilianto, "PEMBELAJARAN TERPADU TIPE WEBBED: SUATU PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI/SD," *FORUM PAEDAGOGIK* 10, no. 1 (June 30, 2019), <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1779.hlm.64>.

- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.²

b. Ciri-Ciri Belajar

Kegiatan belajar memiliki ciri-ciri seperti adanya perubahan yang terjadi dalam diri siswa yang belajar baik berupa perubahan sikap pengetahuan dan keterampilan. Sejalan dengan ini Rusman menyatakan ciri-ciri belajar meliputi perubahan yang didasari dan disengaja (intensional), perubahan yang berkesinambungan (kontinu), perubahan yang fungsional, perubahan yang bersifat positif, aktif, bersifat permanen dan perubahan prilaku secara keseluruhan.³

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan.

²Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2015),hlm.5.

³Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Pers. 2013).hlm.13.

c. Hasil Belajar Kognitif

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, hasil belajar memegang peranan yang sangat penting. Dimana hasil belajar merupakan gambaran tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar merupakan setiap kemampuan ahir dari siswa yang sudah dimiliki siswa setelah mendapatkan atau menerima pengalaman belajar dari pendidik.⁴ Oleh karena itu hasil belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.⁵ Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi bloom diantaranya ada enam, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6).

1) Pengetahuan (C1)

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide,

⁴Wilfridus Muga, Maria Susanti Oje, and Dek Ngurah Laba Laksana, "HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MEDIA MAZI (STUDI PADA SISWA SD KELAS TINGGI)," *Journal of Education Technology* 2, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.hlm.24>.

⁵Yohanes Hendro Pranyoto and Stefanus Geli, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke," *Jurnal Masalah Pastoral* 8, no. 1 (April 1, 2020), hlm.36.

gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah.

2) Pemahaman (C2)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan demikian, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai aspek. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

3) Aplikasi (C3)

Aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret. Penerapan ini adalah merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari pemahaman.

4) Analisis (C4)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor

lainnya. Analisis merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dari penerapan atau aplikasi.

5) Evaluasi (C5)

Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide. Misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia akan mampu memilih suatu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria tertentu. Kemampuan melakukan evaluasi juga dapat diartikan mempertimbangkan dan menilai benar salah, baik buruk, bermanfaat tidak bermanfaat.

6) Kreasi (C6)

Kreasi adalah tahapan yang paling tinggi dari kemampuan siswa untuk menciptakan suatu keterampilan, misalnya membuat peta konsep dengan cara menggambar sesuai materi yang terdapat di sekolah.⁶

Ranah kognitif Taksonomi Bloom dikembangkan melalui Kata Kerja Operasional (KKO) yang dapat diterapkan guru dan siswa

⁶Kunandar. *Penilaian Autentik* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2014). hlm. 168-170.

dalam pembelajaran KKO yang dimaksud dapat dilihat pada tabel di bawah ini:⁷

Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional (KKO)

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Aplikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Mengaudit/memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat blueprint	Memandingkan	Mengatur
Menggambarkan	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengkonstraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikan	Mengarahkan	Mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar pengelompokan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengkombinasikan
Memberi label	Mengkonstraskan	Mencegah	Menegasakan	Mempertahankan	Menyusun
Memberi indeks	Mengubah	Mencanakan	Membuat dasar pengkontras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Mempertahankan	Mengkalifikasi	Mengkorlasikan	Memisahkan	Membangun

⁷Syafrilianto and Maulana Arafat Lubis, *MICRO TEACHING DI SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)* (Samudra Biru, 2022), hlm.35.

Menamai	Menguraikan	Menangkap	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggulangi
Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosis	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasi	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	Mendiversifikasi	Merangking	Mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengoreksi
Meniru	Mencontohkan	Membanjir	Memerinci ke bagian-bagian	Menafsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Memberi pertimbangan	Merancang
Mengulang	Mengemukakan	Mendemonstrasikan	Mendokumentasikan	Membenarkan	Mengembangkan
Memproduksi	Mempolakan	Menurunkan	Menjamin	Mengukur	Merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	Menguji	Memproyeksi	Mendikte

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Muhibbin merumuskan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan / kondisi jasmani dan rohani siswa.

2. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.⁸

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Definisi Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Asy'ari dalam Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, metode pembelajaran adalah seperangkat cara, jalan dan teknik yang dipakai oleh guru (pendidik) dalam proses belajar mengajar agar siswa (murid, peserta didik) mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam kurikulum, silabus dan mata pelajaran.⁹

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan

⁸Syah Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013). hlm. 45.

⁹Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm.171.

bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Manfaat dari pengaplikasian *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.¹⁰

b. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain langkah-langkah metode *role playing* adalah

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian peserta didik untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan peserta didik yang dapat untuk memainkan peranannya di depan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya.
6. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.

¹⁰Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2001),hlm. 214.

8. Jangan lupa menilai hasil sosiodrama sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.¹¹

c. Kelebihan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelebihan metode *role playing* adalah

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan mencul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
4. Kerja sama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi Bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.¹²

d. Kelemahan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain kelemahan metode *role playing* adalah

1. Sebagian besar siswa yang ikut bermain drama, mereka menjadi kurang kreatif.
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.¹³

¹¹Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 89.

¹²Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 89.

¹³Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hlm. 90.

3. Materi Hubungan Antara Gaya dan Gerak

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada hakikatnya merupakan suatu produk dan proses ilmiah serta aplikasi.¹⁴ Dalam Ilmu Pengetahuan Alam terdapat materi tentang hubungan antara gaya dan gerak. Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi keadaan suatu benda. Sementara itu, gerak adalah perpindahan kedudukan yang mendekati atau menjauhi suatu benda atau tempat asal sebagai akibat benda itu dikenai gaya. Gaya dapat menimbulkan perubahan gerak. Contohnya, meja yang didorong dapat bergerak karena mendapatkan gaya dorong. Pengaruh gaya terhadap gerak benda dapat dimanfaatkan dalam berbagai peralatan. Contohnya, pegas, panah, dan ketapel.

Gaya ada yang kuat ada pula yang lemah. Semakin besar gaya yang dilakukan, semakin besar pula tenaga yang diperlukan. Besar gaya dapat diukur dengan alat yang disebut dinamometer. Satuan gaya dinyatakan dalam satuan Newton (N).

Terdapat 3 sifat gaya, yaitu :

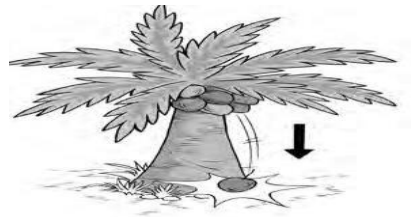
- a. Besar kecilnya ditentukan oleh besar kecilnya tarikan atau dorongan.
- b. Gaya dapat mengubah bentuk dari suatu benda, dan

¹⁴Syafrilianto Syafrilianto Syafrilianto and Taufik Rahman, "MODEL GUIDED INQUIRY DAN GUIDED DISCOVERY DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMP," preprint (INA-Rxiv, October 15, 2019), <https://doi.org/10.31227/osf.io/a84ge>.

c. Gaya dapat mengubah arah gerak suatu benda.

Ada beberapa faktor yang memengaruhi gerak benda, yaitu :¹⁵

1. Gravitasi bumi



Gambar 2.1. Jatuhnya Buah Kelapa dari Pohon

Jatuhnya buah kelapa dari pohon merupakan akibat gaya tarikan bumi yang disebut gravitasi. Gravitasi menyebabkan benda dapat bergerak ke pusat bumi. Jika kamu melempar bola keatas, bola tersebut akan kembali ke bawah.

2. Dorongan atau tarikan



Gambar 2.2. Gaya Dorong Mengakibatkan Mobil yang Diam Menjadi Bergerak

Benda dapat bergerak karena adanya gaya berupa tarikan atau dorongan. Mobil yang mogok akan bergerak jika ada orang yang mendorongnya. Benda yang didorong atau ditarik ke arah kiri, akan

¹⁵Tim Masmedia Buana Pustaka.”Buku Siswa Metode Ringkas Terpadu Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dan 9 Kayanya Negeriku untuk SD/MI Kelas IV” (Jakarta: PT Masmedia Buana Pustaka. 2020). hlm. 6.

bergerak ke arah yang sama. Gerak benda yang terjadi karena dorongan atau tarikan dipengaruhi oleh permukaan tempat benda bergerak.

Sebuah benda yang mendapatkan gaya akan mengalami perubahan. Ada tiga perubahan yang ditimbulkan gaya terhadap benda, yaitu gaya menggerakkan benda diam, gaya mengubah kecepatan dan arah benda yang bergerak, serta gaya mengubah bentuk benda.¹⁶

B. Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti mengambil beberapa penelitian yang terdahulu yang berhubungan dengan metode *role playing*:

1. Penelitian Rukiyah Albina Rambe yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Role Playing Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat*

Kabupaten Labuhan Batu Selatan”. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif pada kelas IV SDN 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan melalui metode *role playing*. Jenis penelitian ini adalah PTK. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 siklus dengan

¹⁶Tim Masmmedia Buana Pustaka.”Buku Siswa Metode Ringkas Terpadu Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dan 9 Kayanya Negeriku untuk SD/MI Kelas IV” (Jakarta: PT Masmmedia Buana Pustaka. 2020). hlm. 46.

2 kali pertemuan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan lembar tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada tes awal rata-rata nilai siswa 64,41, kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 68,02 menjadi 74,68. Pada siklus II dari 82,73 menjadi 89,12. Adapun persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada tes awal yaitu 25%, kemudian meningkat pada siklus I dari 37,5% menjadi 50%. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa lebih meningkat dari 66,7% menjadi 87,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan.¹⁷

Perbedaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meneliti apakah penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin melihat apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar

¹⁷Rukiyah Albina Rambe, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Role Playing Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan". (SKRIPSI: IAIN PADANGSIDIMPUAN 2021)

siswa pada materi hubungan gaya dan gerak di kelas IV SD.

Persamaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPA.

2. Penelitian Reza Septiyadi yang berjudul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan*", menyebutkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan hingga 20%. Peningkatan ini berawal dari prasiklus yaitu 36% kemudian diterapkan metode *role playing* melalui siklus I, meningkat menjadi 56% dan dilanjutkan pada siklus II, dengan peningkatan yang signifikan yaitu 76%. Metode *role playing* sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia atau lingkungan masyarakat.¹⁸

Perbedaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meneliti apakah ada peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa indonesia melalui metode *role playing* di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah model panyabungan, sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin

¹⁸Reza Septiyadi, "Peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan" (undergraduate, IAIN Padangsidempuan, 2021), 58, <http://etd.uinsyahada.ac.id/6915/>.

melihat apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.

Persamaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode *role playing*.

3. Penelitian Mega Hariani dengan judul "*Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup*". Hasil penelitiannya menunjukkan hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Sebelum diberi tindakan, persentase siswa yang tuntas hanya 36,67% sedangkan yang belum tuntas mencapai 63,33%. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I persentase ketuntasan siswa meningkat dibandingkan persentase ketuntasan data awal, dimana persentase siswa yang tuntas menjadi 73,33% sedangkan yang belum tuntas 26,67% tetapi pada tahap ini belum dikatakan berhasil karena nilai ketuntasannya belum mencapai target yaitu 85%. Selanjutnya dilaksanakan tindakan pada siklus II persentase ketuntasan siswa semakin meningkat dibandingkan persentase ketuntasan pada siklus I, dimana persentase siswa yang tuntas menjadi 86,67% sedangkan yang belum tuntas 13,33%. Oleh karena itu pada siklus II ini hasil belajar siswa telah mencapai

target yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 85%. Hal ini menunjukkan penerapan metode *role playing* berhasil diterapkan.¹⁹

Perbedaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meneliti apakah penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin melihat apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan gaya dan gerak.

Persamaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* dan juga sama-sama meneliti pada pembelajaran IPA.

4. Penelitian Fransiska Faberta Kencana Sari dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran tematik melalui penerapan model pembelajaran *role playing*”. Penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri Kecandran 01. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil belajar pada kegiatan sebelum tindakan dengan setelah dilaksanakannya

¹⁹Ni Made Mega Hariani, “PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN MAKHLUK HIDUP,” *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (December 23, 2019): 63–74, <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>.

tindakan. Dalam ranah pengetahuan persentase ketuntasan meningkat menjadi 93% dengan nilai rata-rata 85.²⁰

Perbedaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meneliti apakah penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran tematik sedangkan pada penelitian ini peneliti ingin melihat apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD pada pembelajaran IPA.

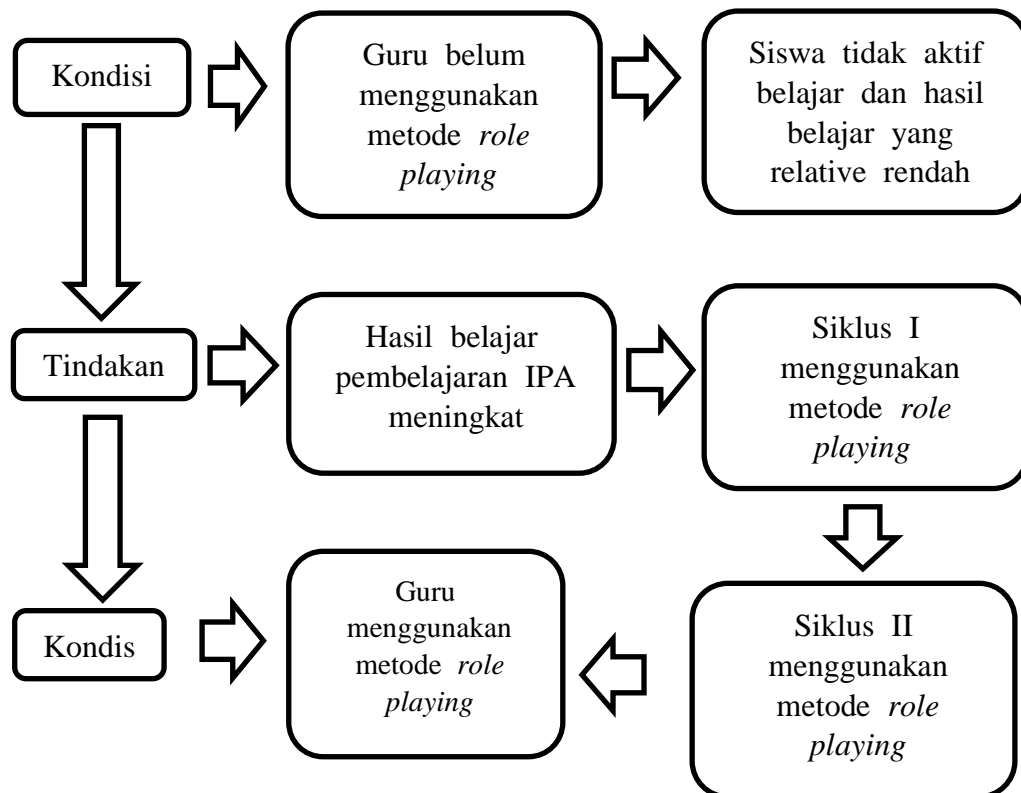
Persamaan yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.

C. Kerangka Berpikir

Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan yang belum memuaskan. Sebelumnya telah diuraikan bahwa metode *Role Playing* merupakan metode yang memainkan peran, dimana siswa terlihat secara langsung dalam kegiatan tersebut. Penggunaan metode *role playing* cocok digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi hubungan antara gaya dan gerak. Melalui penerapan metode *role playing* ini diharapkan dapat terjadi perubahan karakter siswa yang

²⁰Fransiska Faberta Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing," *Satya Widya* 34, no. 1 (November 2, 2018): 73, <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>.

akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun kerangka pemikiran penelitian ini tersaji dalam gambar berikut ini:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 100208 Siamporik Dolok, Kecamatan Angkola Selatan, Kabupaten Tapanuli Selatan.

Pelaksanaan penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2023. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga membuat hasil belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam masih tergolong rendah dan memudahkan peneliti dalam pengumpulan data karena peneliti berdomisili di desa tersebut. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.¹ Kemudian menurut Ahmad Nijar Rangkuti berdasarkan

¹Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 64.

tujuan penelitian, tindakan Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik yang berkaitan dengan kelas.²

Metode penelitian adalah suatu cara yang akan menentukan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam melakukan penelitian. Komponen ketiga dalam rangka penelitian adalah metode-metode penelitian spesifik yang berkaitan dengan strategi pengumpulan, analisis, dan interpretasi data.³ Metode penelitian yang digunakan adalah metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

C. Latar dan Subjek Penelitian

Adapun latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

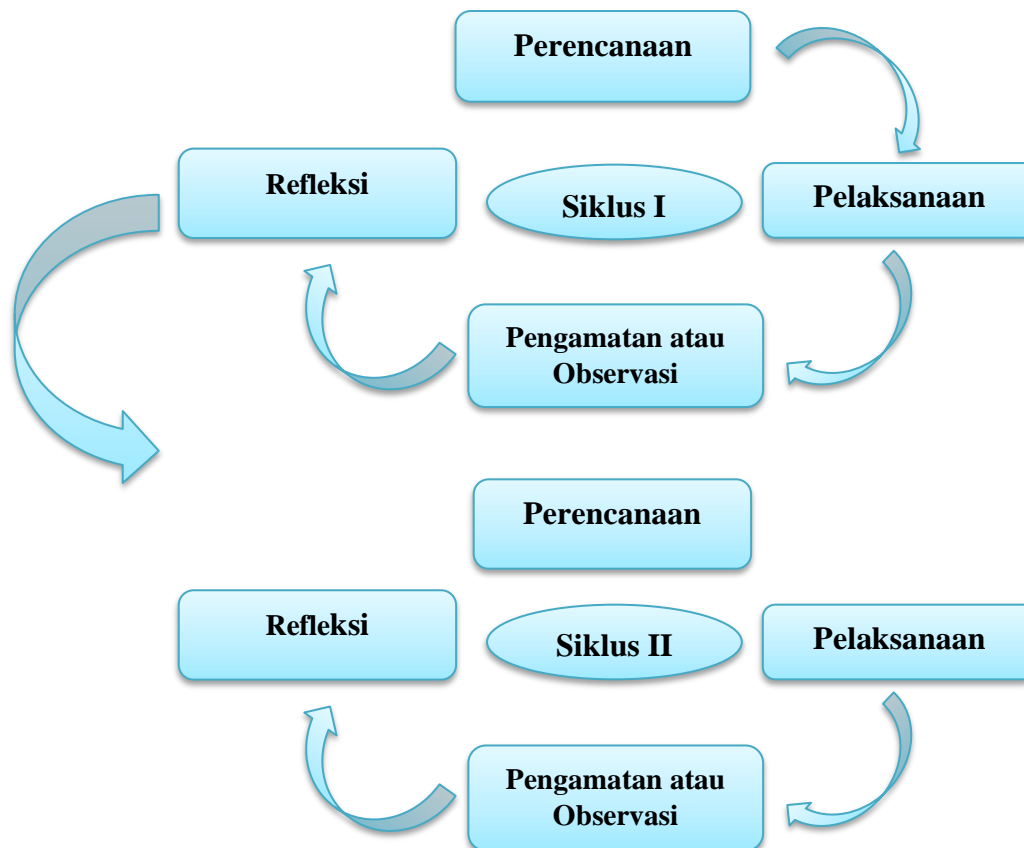
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 100208 Siamporik Dolok tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 16 orang, terdiri dari 9 siswa dan 7 siswi.

D. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin seperti pada gambar berikut di bawah ini:

²Ahmad Nijar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka, 2016), hlm. 188.

³John W.Creswell, *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 22.



Gambar 3.1 Desain PTK hasil Adaptasi Model Kurt Lewin

Penelitian ini akan dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model kurt lewin yang diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pada pembelajaran IPA materi hubungan antara gaya dan gerak.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan melalui metode *role playing*.

- 3) Menyiapkan sumber, bahan dan alat peraga yang diperlukan selama kegiatan berlangsung dan lembar observasi.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar soal berbentuk tes pilihan berganda.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan disusun pada siklus pertama, maka tahapan pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pembelajaran dengan berdo'a dan memeriksa kehadiran siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- Guru menyampaikan langkah-langkah metode *role playing* yang akan dilakukan.
- Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi bersama teman kelompok.

3) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tes dan dikerjakan siswa secara individu.
- Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan materi selanjutnya.
- Guru mengajak siswa berdo'a dan mengakhiri pembelajaran.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar. Pada saat observasi peneliti mempersiapkan lembar observasi guna mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

d. Pelaksanaan Refleksi (*Reflecting*)

Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

- 1) Merefleksi proses pembelajaran yang telah terlaksana.
- 2) Mencatat kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.
- 3) Menentukan tindakan yang perlu diulang atau diganti yang akan dilaksanakan di siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti akan menyiapkan perbaikan terkait kekurangan yang ada pada siklus I, Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pada pembelajaran IPA materi hubungan antara gaya dan gerak.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan melalui metode *role playing*.

- 3) Menyiapkan sumber, bahan dan alat peraga yang diperlukan selama kegiatan berlangsung dan lembar observasi.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar soal berbentuk tes pilihan berganda.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan disusun pada siklus pertama, maka tahapan pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- Guru membuka pembelajaran dengan berdo'a dan memeriksa kehadiran siswa
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- Guru menyampaikan langkah-langkah metode *role playing* yang akan dilakukan.
- Guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi bersama teman kelompok.

3) Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tes dan dikerjakan siswa secara individu.
- Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan materi selanjutnya.
- Guru mengajak siswa berdo'a dan mengakhiri pembelajaran.

c. Observasi

Pada tahap pengamatan siklus II, peneliti melakukan pengamatan terhadap perbaikan dari siklus I terhadap penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antara gaya dan gerak.

d. Pelaksanaan Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus I dan siklus II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan dari penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antara gaya dan gerak. Pada siklus II telah mengalami perubahan dibandingkan pada siklus I, maka penelitian ini dihentikan dan hanya sampai pada siklus II

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas beberapa sumber. Yakni Bapak Sona Halomoan Rambe, S. Pd. sebagai Wali Kelas dan 16 siswa kelas IV, dimana peneliti mendapatkan data siswa tentang peningkatan hasil belajar siswa serta menggunakan foto dan laporan pengamatan melalui observasi yang akan dilakukan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua teknik pengumpulan data yaitu:

1. Butir soal tes kognitif adalah butir alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian berupa butir soal pilihan ganda. Siswa diberikan soal-soal yang harus dijawab secara tertulis untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki siswa.⁴ Soal berjumlah 15 soal dengan muatan materi pengertian gaya dan gerak, sifat gaya, faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda, dan pengaruh gaya terhadap benda.
2. Lembar observasi atau pengamatan merupakan pengumpulan data dengan cara mengamati atau mencatat secara langsung perilaku-perilaku siswa.⁵ Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Adapun tehnik pemeriksaan keabsahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah Triangulasi. Triangulasi dapat diartikan sebagai penguji keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber, berbagai metode dan berbagai waktu. Karena itu terhadap teknik pengujian keabsahan data melalui triangulasi sumber, metode, penyidik dan waktu. Dalam konteks penelitian ini tehnik triangulasi yang menjadi pilihan adalah triangulasi sumber, yaitu menguji keabsahan data dengan

⁴Syafrilianto Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan," *Gravity Journal* 1, no. 1 (May 13, 2022): 1–10, <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.

⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 219-220.

cara mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber, dalam hal ini adalah siswa.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk menduduki berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁶ Adapun yang akan dianalisis adalah peningkatan keberhasilan siswa dalam menjawab soal-soal dalam bentuk pilihan berganda. Memastikan data bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi hubungan antara gaya dan gerak di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapauli Selatan.

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari hasil belajar persiswa dalam penelitian ini adalah 75. Akan tetapi pencapaian KKM ini bukan berarti penelitian tindakan dihentikan. Penelitian tindakan kelas ini akan dihentikan apabila tes akhir siklus telah mencapai 80% dari 16 siswa secara keseluruhan. Untuk mencapai nilai ketuntasan hasil belajar siswa, analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

⁶Wina Sanjaya M.Pd, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 106.

1. Analisis data hasil belajar kognitif

Analisis data tes hasil belajar kognitif terkait dengan ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

a. Ketuntasan Individual

Ketuntasan belajar individu dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

B = banyaknya butir soal yang dijawab dengan benar

N = banyaknya butir soal.

b. Nilai rata-rata kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁷

$$M = \frac{\sum X}{\sum n}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata

⁷Fitriani Nur et al., "Pengembangan LKPD Berbasis Model Kooperatif Think Pair-Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar," *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)* 7, no. 2 (September 30, 2021): 58, <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i2.2845>.

$\sum x$ = jumlah seluruh nilai yang diperoleh

$\sum n$ = jumlah siswa

c. Persentase Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\sum f}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase yang akan dicari

$\sum f$ = jumlah siswa yang tuntas

$\sum n$ = jumlah seluruh siswa

2. Analisis data lembar observasi guru dan siswa

Data aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Adapun rumus persentase menurut Sudijono sebagai berikut:⁸

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

Keterangan :

P : Angka Persentase

f : Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N : Banyaknya aktivitas yang dilakukan

⁸Anas sudjono. *Pengantar Statistika Pendidikan* (Jakarta: Grafindo Persada, 2010) hlm. 45.

Menurut Anas Sudjono keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasekan menggunakan interpretasi skor sebagai berikut:⁹

Tabel 3.1 Kriteria Klasifikasi Persentase Aktivitas

Persentase	Kategori Penilaian
30% - 39%	Kurang
40% - 59%	Cukup
60% - 79%	Baik
<u>80%</u> - 100%	Baik Sekali

Dari hasil persentase yang didapat, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian, sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa secara individu yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan yaitu: 75

- a. Penyajian data yang memberikan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- b. Penarikan kesimpulan yaitu menyelesaikan permasalahan dalam pemecahan masalah.

⁹Anas sudjono. *Pengantar Statistika Pendidikan* (Jakarta: Grafindo Persada, 2010), hlm. 45.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu telah bertemu dengan kepala sekolah dan wali kelas IV sekolah dasar (SD) negeri 100208 Siamporik Dolok, untuk observasi dan wawancara serta meminta izin untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas ini pada tanggal 20 September 2022. Setelah itu, peneliti memberikan tes kemampuan awal kepada siswa sebanyak 10 soal pilihan berganda pada pembelajaran IPA tentang materi hubungan antara gaya dengan gerak pada tanggal 24 Mei 2023. Tes diujikan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian.

Setelah tes dijawab oleh siswa, peneliti mengumpulkan tes tersebut kemudian peneliti melanjutkan dengan memeriksa soal dan memberikan penilaian terhadap tes awal tersebut. Dari hasil tes awal ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menjawab soal.

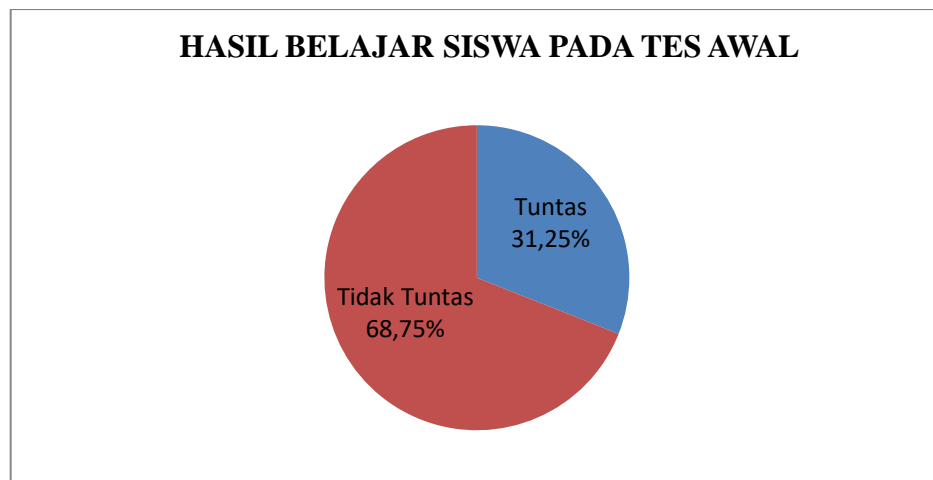
Berdasarkan hasil tes awal siswa pada materi hubungan antara gaya dan gerak, terdapat 5 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 12 siswa dari 16 siswa. Berikut adalah tabel hasil penilaian tes pra siklus:

Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No.	Nama Siswa	K K M	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Andre Mahardika	75	70		Tidak Tuntas
2	Anggina Adelina	75	70		Tidak Tuntas
3	Anugrah	75	80	Tuntas	
4	Aqila Azkia Siregar	75	30		Tidak Tuntas
5	Aufa Afkarina Harahap	75	30		Tidak Tuntas
6	Hanif Afkar Harahap	75	90	Tuntas	
7	Kaila Rahmawati Harahap	75	60		Tidak Tuntas
8	Khoirul Fahmi Nasution	75	50		Tidak Tuntas
9	Muhammad Aditia Harahap	75	70		Tidak Tuntas
10	Muhammad Pikri Ramadan	75	50		Tidak Tuntas
11	Muhammad Sandy Pratama	75	40		Tidak Tuntas
12	Nazwa Khaira Wilda	75	80	Tuntas	
13	Noval Khamil Wildan	75	80	Tuntas	
14	Raisah Safitri Harahap	75	30		Tidak Tuntas
15	Rizki Romadon Siregar	75	80	Tuntas	
16	Suaibatul Aslamiah Ritonga	75	60		Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa			970	5	11
Nilai Rata-Rata			60,62		
Persentase Ketuntasan				31,25%	68,75%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok tentang materi hubungan antara gaya dengan gerak tergolong masih rendah, terbukti dari 16 hanya 5 siswa (31,25%) yang mencapai tingkat ketuntasan belajar siswa dengan nilai KKM >75. Sedangkan 11 siswa (68,75%) belum mencapai tingkat ketuntasan dengan nilai <75. Nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan metode *role playing* hanya 60,62.

Dibawah diagram hasil belajar siswa pada tes awal :



Gambar 4.1 Persentase Hasil Belajar Siswa Tes Awal

Berdasarkan gambar persentase hasil belajar siswa tes awal dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum tuntas dan masih tergolong rendah dengan persentase ketuntasan hanya 31% dan persentase yang tidak tuntas sebesar 69%.

2. Siklus I

a) Pertemuan Ke-1

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi hubungan antara gaya dan gerak dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi hubungan antara gaya dan gerak
- c) Menyiapkan skenario *role playing* media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 15 soal dengan materi tentang hubungan antara gaya dan gerak.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario *role playing* yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-1 ini dilakukan pada tanggal 27 Mei 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan siswa untuk berdoa bersama.
- (2) Guru mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa untuk belajar.
- (3) Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan materi pengertian gaya, gerak dan sifat gaya serta mengenai metode *role playing* secara singkat.
- (2) Guru membagi kelompok sebanyak 4 kelompok.

- (3) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk bermain peran.
- (4) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.
- (5) Guru memberikan kepada siswa yang dipilih untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (6) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok.
- (7) Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk memerankan peran masing-masing sesuai urutannya.
- (8) Siswa yang tidak berperan diminta untuk menganalisis drama yang sedang berlangsung.
- (9) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (10) Setelah drama selesai, guru menilai hasil LKS masing-masing kelompok dan guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- (11) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dilaksanakan.

c) Kegiatan penutup

- (1) guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.
- (2) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi hasil belajar siswa secara individu dan kelompok.

(3) Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan mengajak siswa untuk berdoa bersama.

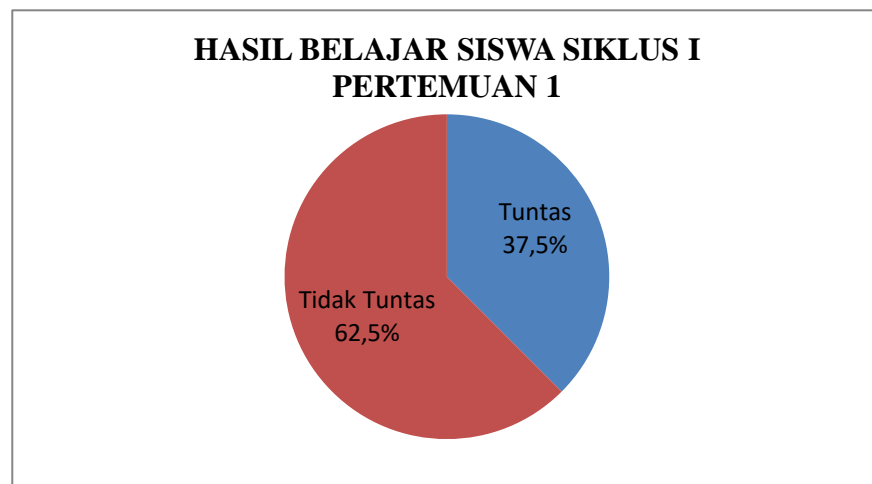
3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh Bapak Sona Halomoan Rambe, S. Pd. sebagai wali kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan ke-1, pada saat dimulainya pembelajaran perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi pembelajaran dan masih banyak siswa yang belum bisa fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut ini hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1:

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-1

Kategori Tes	Tes Siklus I Pertemuan Ke-1
Nilai rata-rata kelas	65,38
Jumlah siswa yang tuntas	6
Persentase siswa yang tuntas	37,5%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	10
Persentase siswa yang tidak tuntas	62,5%



Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 masih rendah dan masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas masih sangat rendah yaitu 37,5%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 62,5%.

4) Refleksi

Setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi hubungan antara gaya dan gerak, hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan.

Hal ini dikarenakan selama siklus I pertemuan ke-1, pembelajaran yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan dan hambatan, berdasarkan hasil observasi sebagai berikut:

- 1) Siswa masih membutuhkan banyak waktu untuk berlatih.
- 2) Sebagian siswa masih belum memerhatikan ketika guru menjelaskan.
- 3) Siswa belum menguasai perannya masing-masing.
- 4) Guru belum dapat mengkondisikan keributan dalam kelas.

Untuk beberapa masalah yang timbul di atas pada siklus I pertemuan ke-1, maka perlu dilakukan rencana untuk perbaikan kesalahan-kesalahan yang timbul pada siklus I pertemuan ke-1. Adapun rencana perbaikan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru harus mampu membagi waktu dalam pelaksanaan kegiatan *role playing* pembelajaran.
- 2) Guru harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan menegur siswa yang rebut di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Guru harus mampu dalam memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.

Berdasarkan hasil tes pertemuan I dapat dilihat adanya peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes awal, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan 1

Hasil Tes Awal	Hasil Tes Siklus I Pertemuan Ke-1	Peningkatan
60,62%	65,38%	4,76%

b) Pertemuan ke-2

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Guru memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi hubungan antara gaya dan gerak dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi hubungan antara gaya dan gerak
- c) Menyiapkan skenario *role playing* media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, serta tes pilihan berganda berjumlah 15 soal dengan materi tentang hubungan antara gaya dan gerak untuk melihat apakah terjadi perubahan hasil belajar siswa.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario *role playing* yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-1 ini dilakukan pada tanggal 31 Mei 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan siswa untuk berdoa bersama.
- (2) Guru mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa untuk belajar.
- (3) Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan materi pengertian gaya, gerak dan sifat gaya serta mengenai metode role playing secara singkat.
- (2) Guru membagi kelompok sebanyak 4 kelompok.
- (3) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk bermain peran.
- (4) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.
- (5) Guru memberikan kepada siswa yang dipilih untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (6) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok.
- (7) Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk memerankan peran masing-masing sesuai urutannya.
- (8) Siswa yang tidak berperan diminta untuk menganalisis drama yang sedang berlangsung.
- (9) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.

- (10) Setelah drama selesai, guru menilai hasil LKS masing-masing kelompok dan guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- (11) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dilaksanakan.

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.
- (2) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi hasil belajar siswa secara individu dan kelompok.
- (3) Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan mengajak siswa untuk berdoa bersama.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh Bapak Sona Halomoan Rambe, S. Pd. Sebagai wali kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik dolok Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan ke-2, pada saat dimulainya pembelajaran perhatian siswa belum

sepenuhnya tertuju pada materi pembelajaran dan masih banyak siswa yang belum bisa fokus dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut ini hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan Ke-2

Kategori Tes	Tes Siklus I Pertemuan Ke-2
Nilai rata-rata kelas	69,12
Jumlah siswa yang tuntas	7
Persentase siswa yang tuntas	43,75%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	9
Persentase siswa yang tidak tuntas	56,25%



Gambar 4.3 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-2 masih rendah, dan masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas masih tergolong rendah yaitu 45,75%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 56,25%.

4) Refleksi

Setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi hubungan antara gaya dan gerak, hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan.

Hal ini dikarenakan selama siklus I pertemuan ke-2, pembelajaran yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan dan hambatan, berdasarkan hasil observasi sebagai berikut:

- 1) Siswa belum aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan.
- 3) Siswa belum antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan masalah yang timbul di atas pada siklus I pertemuan ke-2 ini, maka perlu dilakukan rencana perbaikan kesalahan-kesalahan yang timbul pada siklus I pertemuan ke-2 ini. Adapun rencana perbaikan yang harus dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru harus mampu membangkitkan semangat belajar siswa.
- 2) Guru harus mampu dalam menumbuhkan keberanian siswa dalam bertanya.
- 3) Guru harus mampu menghidupkan suasana kelas dengan metode yang digunakan.

Kemudian untuk peningkatan hasil tes siklus I pertemuan 2 ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Perbandingan Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1	Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2	Peningkatan
65,38%	69,12%	3,74%

3. Siklus II

a) Pertemuan Ke-1

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I pertemuan 1 dan 2 terlihat sudah mulai terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II tetap menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a) Guru memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi hubungan antara gaya dan gerak dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi hubungan antara gaya dan gerak
- c) Menyiapkan skenario *role playing* yang berbeda sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 15 soal dengan materi tentang hubungan antara gaya dan gerak.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario *role playing* yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II pertemuan ke-1 ini dilakukan pada tanggal 05 Juni 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan siswa untuk berdoa bersama.
- (2) Guru mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa untuk belajar.
- (3) Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan materi faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda serta mengenai metode *role playing* secara singkat.
- (2) Guru membagi kelompok sebanyak 4 kelompok.
- (3) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk bermain peran.
- (4) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.

- (5) Guru memberikan kepada siswa yang dipilih untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (6) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok.
- (7) Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk memerankan peran masing-masing sesuai urutannya.
- (8) Siswa yang tidak berperan diminta untuk menganalisis drama yang sedang berlangsung.
- (9) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (10) Setelah drama selesai, guru menilai hasil LKS masing-masing kelompok dan guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- (11) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dilaksanakan.

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.
- (2) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi hasil belajar siswa secara individu dan kelompok.
- (3) Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan mengajak siswa untuk berdoa bersama.

3) Observasi

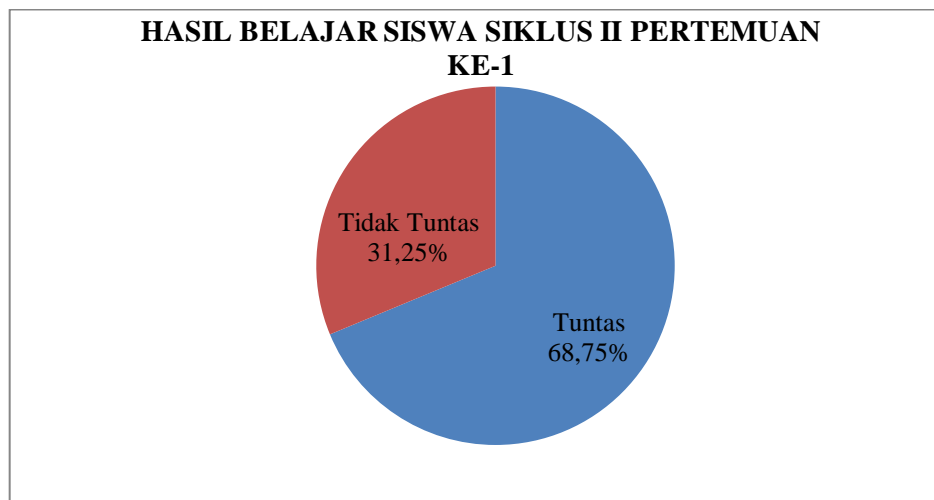
Kegiatan observasi dilaksanakan dengan waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh Bapak Sona Halomoan Rambe, S. Pd. Sebagai wali kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan ke-1, pada saat dimulainya pembelajaran perhatian sebagian siswa masih mudah teralihkan dan belum sepenuhnya fokus pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan. (Dapat dilihat pada lampiran 27)

Berikut disajikan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan ke-1 materi faktor-faktor yang mempengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-1

Kategori Tes	Tes Siklus II Pertemuan Ke-1
Nilai Rata-rata kelas	79,55
Jumlah siswa yang tuntas	11
Persentase siswa yang tuntas	68,75%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	5
Persentase siswa yang tidak tuntas	31,25%



Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Siklus II Pertemuan Ke-1

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-2 masih rendah, dan masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas masih tergolong rendah, namun sudah ada peningkatan dari siklus I pertemuan 2 sebelumnya yaitu 68,75%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 31,25%.

4) Refleksi

Setelah tindakan pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi faktor-faktor yang mempengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda, hasil belajar siswa mulai meningkat, namun masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1 ini, siswa yang tuntas bertambah dari pertemuan sebelumnya. Nilai rata-rata juga menunjukkan adanya peningkatan. Namun masih terdapat hambatan berdasarkan observasi sebagai berikut:

- 1) Masih ada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan beberapa masalah yang masih timbul pada siklus II pertemuan ke-1 maka perlu dilaksanakan rencana untuk memperbaiki kesalahan pada siklus II pertemuan ke-1 sebagai berikut:

- 1) Guru harus mampu memberikan dorongan rasa percaya diri kepada siswa.
- 2) Guru harus mampu membuat suasana aktif dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.

Untuk melihat peningkatan hasil tes siklus II pertemuan 1 dengan siklus sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Perbandingan Hasil Siklus I Pertemuan 2 dan Siklus II
Pertemuan 1

Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2	Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1	Peningkatan
69,12%	79,55%	10,43%

b) Pertemuan Ke-2

1) Perencanaan

Setelah terlaksanakannya langkah-langkah pada pertemuan pertama, terlihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan ketuntasan siswa maka dipertemuan kedua ini, perencanaan yang dilakukan dalam upaya yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyusun dan memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi hubungan antara gaya dan gerak dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi hubungan antara gaya dan gerak
- c) Menyiapkan skenario *role playing* media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa, dan tes pilihan berganda berjumlah 15 soal dengan materi tentang hubungan antara gaya dan gerak.

2) Tindakan

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan dan disediakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1,

maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario *role playing* yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II pertemuan ke-2 ini dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023 yang berlangsung selama 2 x 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan siswa untuk berdoa bersama.
- (2) Guru mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa untuk belajar.
- (3) Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan materi faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda serta mengenai metode *role playing* secara singkat.
- (2) Guru membagi kelompok sebanyak 4 kelompok.
- (3) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk bermain peran.
- (4) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.
- (5) Guru memberikan kepada siswa yang dipilih untuk mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (6) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok.

- (7) Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk memerankan peran masing-masing sesuai urutannya.
- (8) Siswa yang tidak berperan diminta untuk menganalisis drama yang sedang berlangsung.
- (9) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (10) Setelah drama selesai, guru menilai hasil LKS masing-masing kelompok dan guru memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- (11) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dilaksanakan.

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.
- (2) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi hasil belajar siswa secara individu dan kelompok.
- (3) Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan mengajak siswa untuk berdoa bersama.

3) Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II sama halnya dengan pelaksanaan observasi pada siklus I. Observasi siklus II

pertemuan ke-2 dilaksanakan dengan waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh Bapak Sona Halomoan Rambe, S. Pd. Sebagai wali kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-2 sudah terlaksana dengan baik dan lancar. Setiap saat peneliti memberikan arahan dan motivasi kepada siswa untuk berperan aktif dan dapat bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing. Sehingga diskusi dalam kelompok telah dapat terlaksana dengan baik. Siswa telah dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dari pertemuan-pertemuan sebelumnya. (Dapat dilihat pada lampiran 28)

Berikut disajikan hasil belajar siswa pada tes siklus II pertemuan ke-2 materi hubungan gaya dan gerak:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan Ke-2

Kategori Tes	Tes Siklus II Pertemuan Ke-2
Nilai rata-rata siswa	86,2
Jumlah siswa yang tuntas	13
Persentase siswa yang tuntas	81,25
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
Persentase siswa yang tidak tuntas	18,75



Gambar 4.5 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 telah berhasil. Proses pembelajaran melalui penggunaan metode *role playing* telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa. Persentase siswa yang tuntas jauh meningkat dari pertemuan sebelumnya yaitu 81,75%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas yaitu 18,25%.

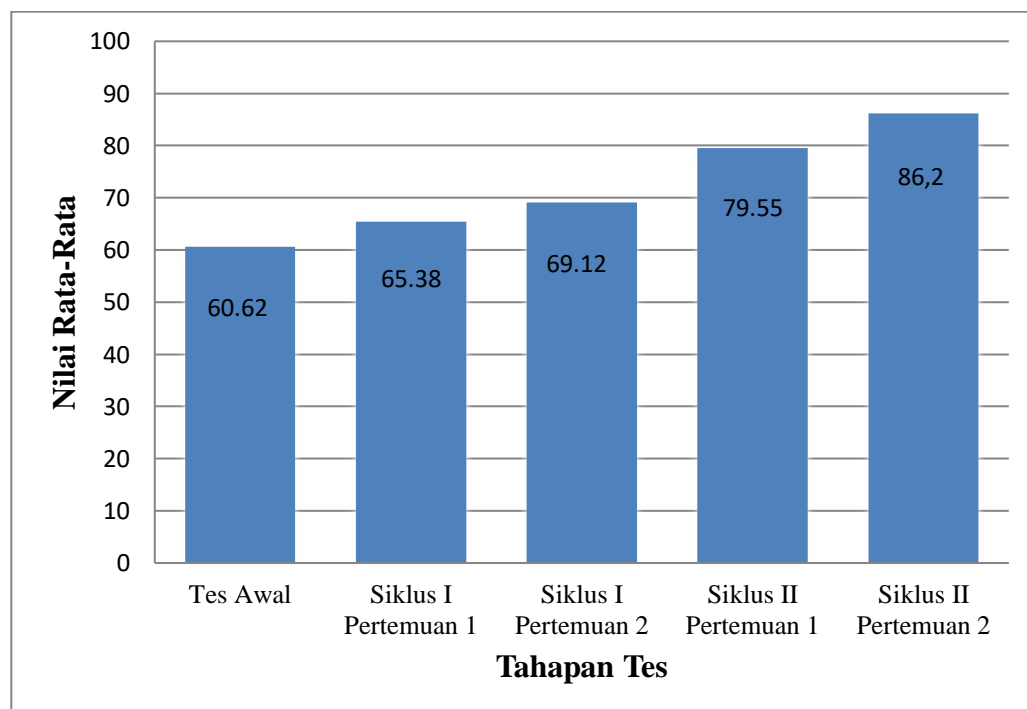
4) Refleksi

Setelah tindakan pada siklus II pertemuan ke-2 dilaksanakan maka data tersebut dianalisis kembali dan diperoleh nilai rata-rata siswa meningkat. Untuk melihat peningkatan hasil tes dari kondisi awal hingga ke siklus II pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di
Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok

Kategori	Sebelum Tindakan	Siklus I Pertemuan		Siklus II Pertemuan	
		I	II	I	II
Nilai rata-rata	60,62%	65,38%	69,12%	79,55%	86,2%
Persentase Ketuntasan	31,25%	37,5%	43,7%	68,7%	81,2%

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA berdasarkan persentase ketuntasan pada setiap pertemuan dapat juga dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 4.6 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Telah terlihat adanya keberhasilan proses pembelajaran melalui penggunaan metode *role playing* yang meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan dengan jumlah

nilai rata-rata siswa 86,2 dan persentase ketuntasan siswa 81,75%. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II dan tidak perlu dilakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil kondisi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum tuntas terbukti dari 16 siswa hanya 5 siswa yang tuntas dan 11 siswa lainnya belum tuntas. Hal ini terjadi karena kurangnya semangat dan konsentrasi siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru dan kurang melibatkan siswa serta metode *role playing* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rukiyah Albina Rambe dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan”. Hasil penelitian ini juga menunjukkan pada kondisi awal, peneliti menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan metode *role playing* belum pernah digunakan. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa belum

mencapai ketuntasan dan tergolong masih rendah dengan nilai rata-rata 64,41 dan persentase ketuntasan hanya 25%.⁴³

Pada siklus I pertemuan 1 siswa diberi materi mendalam mengenai *role playing* dan siswa diminta untuk memainkannya dengan materi pengertian gaya dan gerak serta 3 sifat gaya, kemudian menampilkannya di depan kelas. Setelah itu siswa diberikan tes soal pilihan berganda berjumlah 15 soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan peneliti, terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas naik sebanyak 6 dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa.

Kemudian pada pertemuan 2 dilakukan kembali tes untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil pengamatan peneliti, terjadi peningkatan dari pertemuan 1 terdapat 7 siswa yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa. Hal ini disebabkan karena metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *role playing* adalah adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Dengan

⁴³Rukiyah Albina Rambe, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Role Playing Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan”. (SKRIPSI: IAIN PADANGSIDIMPUAN 2021)

menggunkan metode *role playing*, siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi skenario secara keseluruhan, terutama untuk peran yang dimilikinya. Siswa juga terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.⁴⁴

Untuk mencapai tujuan dari penelitian, maka peneliti melanjutkannya ke siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 ini siswa juga diberi materi mendalam mengenai *role playing*. Siswa diminta untuk memainkannya dengan materi yang berbeda yaitu faktor-faktor memengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda. Kemudian menampilkannya di depan kelas. Setelah itu siswa diberikan tes soal pilihan berganda berjumlah 15 soal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 11 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa.

Pada pertemuan 2, peneliti memberikan tes yang sama dan menunjukkan hasil belajar siswa juga meningkat. Dilihat dari jumlah siswa yang bertambah dalam ketuntasan sebanyak 13 siswa. Adanya peningkatan menunjukkan bahwa semangat belajar siswa bertambah sehingga hasil belajar siswa meningkat. Peningkatan tersebut telah

⁴⁴Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS," January 2, 2015.hlm.54.

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan yang meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut maka terbukti penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohman Sidiq dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari dua siklus yang dilaksanakan. Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,78% dengan rata-rata nilai post tes siklus I sebesar 71,5% dan rata-rata nilai post tes siklus II sebesar 83,5%. Target ketuntasan belajar yang ingin dicapai dari siswa dengan nilai >65 sebanyak 75% dapat dicapai dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,5%.⁴⁵

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi hubungan antara gaya dan gerak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, Kabupaten Tapanuli Selatan.

⁴⁵Sidiq, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV b SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016.”

C. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, Kabupaten Tapanuli Selatan, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Peneliti mengalami kesulitan dalam mengkondisikan siswa pada saat siswa mencari teman kelompoknya masing-masing.
2. Terganggunya kelas lain ketika siswa membentuk meja dalam berkelompok yang menimbulkan suara dan gesekan.
3. Peneliti mengalami kesulitan dalam mengatasi siswa sebagai penonton yang kadang-kadang menertawakan siswa yang berperan dalam drama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi hubungan antara gaya dan gerak di kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok, Kabupaten Tapanuli Selatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan tindakan pada kondisi awal nilai rata-rata siswa 60,62, dengan persentase ketuntasan sebesar 31,25%. Kemudian setelah menggunakan metode *role playing* pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 65,38 dengan persentase ketuntasan sebesar 37,5%. Pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 69,12 dengan persentase ketuntasan sebesar 43,7%. Dikarenakan persentase ketuntasan belum mencapai sesuai harapan peneliti maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata siswa meningkat 79,55 dengan persentase ketuntasan sebesar 68,7%. Kemudian pada pertemuan 2 nilai rata-rata siswa semakin meningkat menjadi 86,2 dengan persentase ketuntasan sebesar 81,2%. Hasil telah mencapai sesuai dengan harapan peneliti yaitu 80% dari keseluruhan siswa telah mencapai nilai KKM.

B. Saran

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan agar metode *role playing* menjadi metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, hendaknya semangat dan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta giat belajar dan rajin bertanya kepada guru agar dapat lebih memahami pembelajaran dengan baik serta meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti, tentu dalam penelitian ini masih banyak ditemukan kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu kepada rekan mahasiswa dan pembaca hendaknya perlu diperhatikan bahwa analisis tentang penelitian ini belum bisa dilakukan dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. 2021.
- Hariani, Ni Made Mega. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN MAKHLUK HIDUP." *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (December 23, 2019): 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>.
- Hilda, Lelya. "Pembelajaran Berbasis Sainifik Dan Multikultural Dalam Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)," 2017.
- Hilda, Lelya. "Pendekatan Sainifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)." *Jurnal Darul 'Ilmi Vol 3*, no. 01 (2015).
- Jufri, A.Wahab. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Pustaka Reka Cipta. 2013.
- Kunandar. *Penilaian Autentik*. PT RajaGrafindo Persada. 2014.
- Muhibbin, Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosda karya. 2013.
- Muga, Wilfridus, Maria Susanti Oje, and Dek Ngurah Laba Laksana. "HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL MEDIA MAZI (STUDI PADA SISWA SD KELAS TINGGI)." *Journal of Education Technology* 2, no. 1 (2018): 20–25. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13802>.
- Nasution, Toni dan Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Samudra Biru. 2018.
- Nur, Fitriani, Andi Fajrin Syarif, Sitti Mania, and Suharti Suharti. "Pengembangan LKPD Berbasis Model Kooperatif Think Pair-Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar." *JP3M (Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 7, no. 2 (September 30, 2021): 79–86. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i2.2845>.
- Pustaka, Tim Masmedia Buana. "Buku Siswa Metode Ringkas Terpadu Tema 8 dan 9 Untuk SD/MI Kelas IV". Jakarta: PT Masmedia Buana Pustaka.2020.
- Pranyoto, Yohanes Hendro, and Stefanus Geli. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Sekolah Tinggi Katolik Santo Yakobus Merauke." *Jurnal Masalah Pastoral* 8, no. 1 (April 1, 2020): 30–45.
- Rangkuti, Ahmad Nijar. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Citapustaka Media.3016.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Pers.2013.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media, 2016.
- Sari, Fransiska Faberta Kencana. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing." *Satya Widya* 34, no. 1 (November 2, 2018): 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>.
- Septiyadi, Reza. "Peningkatan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui metode role playing di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan." Undergraduate, IAIN Padangsidempuan, 2021. <http://etd.uinsyahada.ac.id/6915/>.
- Sidiq, Rohman. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV b SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016." Undergraduate, STAIN Jurai Siwo, 2016. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3139/>.
- Suhendra, Ade. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*. Prenada Media, 2019.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.2015.
- Syafriyanto, and Maulana Arafat Lubis. *MICRO TEACHING DI SD/MI Integration 6C (Computational Thinking, Creative, Critical Thinking, Collaboration, Communication, Compassion)*. Samudra Biru, 2022.

- Syafrilianto, Syafrilianto. "PEMBELAJARAN TERPADU TIPE WEBBED: SUATU PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK DI MI/SD." *FORUM PAEDAGOGIK* 10, no. 1 (June 30, 2019): 64–76. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1779>.
- Syafrilianto, Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL QUANTUM TEACHING DI SD NEGERI 033 HUTABARINGIN MANDAILING NATAL." *FORUM PAEDAGOGIK* 13, no. 1 (January 1, 2023): 130–42. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v13i1.5339>.
- Syafrilianto, Syafrilianto Syafrilianto. "HUBUNGAN ANTARA LEVELS OF INQUIRY (LOI) DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA." *FORUM PAEDAGOGIK* 11, no. 1 (June 3, 2020): 31–42. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2599>.
- Syafrilianto, Syafrilianto Syafrilianto, and Taufik Rahman. "MODEL GUIDED INQUIRY DAN GUIDED DISCOVERY DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMP." Preprint. INA-Rxiv, October 15, 2019. <https://doi.org/10.31227/osf.io/a84ge>.
- Syafrilianto, Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan." *Gravity Journal* 1, no. 1 (May 13, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.
- "Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) 2003 : (UU RI No.20 Th.2003) | Perpustakaan Mahkamah Konstitusi." Accessed July 10, 2023. <https://simpus.mkri.id/opac/detail-opac?id=7129>.
- W. Creswell, John. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar. 2016.
- Yanto, Ari. "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (January 2, 2015). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

Lampiran 1

Nilai ulangan IPA siswa kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok

No	NIS	Nama Siswa	KKM	Nilai Siswa	Keterangan
1.	1195	Andre Mahardika Harahap	75	73	Tidak Tuntas
2.	2957	Anggina Adelia Nasution	75	85	Tuntas
3.	1196	Anugrah	75	84	Tuntas
4.	1197	Aqila Azkia Siregar	75	68	Tidak Tuntas
5.	1180	Aufa Afkarina Harahap	75	50	Tidak Tuntas
6.	1198	Hanif Afkar Harahap	75	88	Tuntas
7.	1199	Kaila Rahmawati Harahap	75	80	Tuntas
8.	1200	Khoirul Fahmi Nasution	75	55	Tidak Tuntas
9.	1201	Muhammad Aditia Harahap	75	67	Tidak Tuntas
10.	1202	Muhammad Pikri Ramadan	75	62	Tidak Tuntas
11.	1203	Muhammad Sandy Pratama	75	58	Tidak Tuntas
12.	1204	Nazwa Khairi Wilda	75	86	Tuntas
13.	1205	Noval Khamil Wildan	75	86	Tuntas
14.	1206	Raisah Safitri Harahap	75	45	Tidak Tuntas
15.	1207	Rizki Romadon Siregar	75	87	Tuntas
16.	1208	Suaibatul Aslamiah Ritonga	75	72	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa					16
Jumlah Siswa Tuntas					7
Jumlah Siswa Tidak Tuntas					9
Persentase Siswa Tuntas					43,75%
Persentase Siswa Tidak Tuntas					56,25%

Siamporik Dolok, September 2022
Wali Kelas IV

SONA HALOMOAN RAMBE, S.Pd.

Lampiran 2

Time Schedule

No	Uraian Kegiatan	Jadwal Penelitian
1.	Pembagian Pembimbing	September 2022
2.	Pengajuan Judul	September 2022
3.	Penyusunan Judul	September 2022
4.	Pengesahan Judul	September 2022
5.	Penyerahan Bukti Pengesahan Judul	September 2022
6.	Penyusunan Proposal	September 2022
7.	Bimbingan ke Pembimbing II	Oktober 2022
8.	Revisi	Oktober 2022
9.	Bimbingan ke Pembimbing I	Januari 2023
10.	Revisi	Februari 2023
11.	Seminar Proposal	April 2023
12.	Revisi Proposal	April 2023
13.	Penyerahan Proposal	April 2023
14.	Pelaksanaan Penelitian	Mei 2023
15.	Penyusunan BAB IV	Juni 2023
16.	Penyusunan BAB V	Juli 2023
17.	Bimbingan ke Pembimbing II	Juli 2023
18.	Revisi	Juli 2023
19.	Bimbingan ke Pembimbing I	Agustus 2023
20.	Revisi	Agustus 2023
21.	Laporan Penelitian	Agustus 2023
22.	Seminar Hasil	November 2023
23.	Revisi	November 2023
24.	Ujian Munaqasah	November 2023
25.	Revisi	November 2023
26.	Penjilidan	Desember 2023

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan ke 1

Satuan Pendidikan : SDN 100208 Siamporik Dolok

Kelas / Semester : IV (Empat)/ II

Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)

Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku

Muatan Pokok : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan, anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku untuk beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.5 Menjelaskan pengertian gaya, gerak dan sifat gaya.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.	4.5 Melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> yang dilakukan dengan persiapan kelompok, diskusi, memainkan peran dan evaluasi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami pengertian gaya, gerak dan sifat gaya.
2. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu memberikan contoh gaya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memerankan peran ayah, ibu, budi dan kakak dalam skenario hubungan gaya dan gerak yang diberikan oleh guru.
4. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok dalam menjawab soal setelah mengamati drama yang dimainkan oleh teman sekelompoknya serta menjawab soal yang diberikan oleh guru secara individu.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian gaya dan gerak.
2. Menjelaskan sifat gaya.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik

2. Metode : Bermain peran (*role playing*), diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan.

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Teks skenario bermain peran .
2. Sumber belajar : Buku siswa metode ringkas terpadu tema 8 daerah tempat tinggalku.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa. • Berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa atau ketua kelas. • Guru mengecek kehadiran siswa, kerapian serta posisi duduk siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca pengertian gaya dan gerak yang ada dibuku. • Guru menjelaskan pengertian gaya, gerak dan sifat gaya. • Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang gaya, gerak dan sifat gaya serta 	50 Menit

	<p>kegiatan yang akan dilakukan dalam metode role playing, siswa menanyakan kepada guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Apa yang akan terjadi jika kita melakukan sebuah gaya bu? • Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan didiskusikan. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. • Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk memainkan peran. • Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing. • Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu. • Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. • Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya. <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang tidak berperan mengamati dan menganalisis drama yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis pengertian gaya, gerak dan sifat gaya. • Guru menilai hasil LKS dari masing-masing kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah drama selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. • Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi gaya dan gerak yang telah dilaksanakan. • Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi terhadap hasil belajar individu dan kelompok. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. • Mengajak siswa berdoa dan mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	10 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian : Tes Tertulis
2. Bentuk Tes : Pilihan Ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Guru Kelas IV



Sona Halomoan Rambe, S. Pd.

Siamporik Dolok, 31 Mei 2023
Mahasiswa



Mer Sarah Siregar
NIM. 1920500097

Mengetahui
Kepala Sekolah



Masroini, S.Pd.SD
NIP. 19830910 200604 2 014

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan ke 2

Satuan Pendidikan : SDN 100208 Siamporik Dolok

Kelas / Semester : IV (Empat)/ II

Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)

Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku

Muatan Pokok : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan, anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku untuk beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.5 Menjelaskan pengertian gaya, gerak dan sifat gaya.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.	4.5 Melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> yang dilakukan dengan persiapan kelompok, diskusi, memainkan peran dan evaluasi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan pengertian gaya, gerak dan sifat gaya.
2. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu mengaitkan sifat gaya dalam aktivitas yang dilakukan di sekolah maupun di rumah.
3. Siswa mampu memerankan peran ayah, ibu, budi dan kakak dalam skenario hubungan gaya dan gerak yang diberikan oleh guru.
4. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok dalam menjawab soal setelah mengamati drama yang dimainkan oleh teman sekelompoknya serta menjawab soal yang diberikan oleh guru secara individu.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian gaya dan gerak.
2. Menjelaskan 3 sifat gaya.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik

2. Metode : Bermain peran (role playing), diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan.

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Teks skenario bermain peran .
 2. Sumber belajar : Buku siswa metode ringkas terpadu tema 8 daerah tempat tinggalku.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa. • Berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa atau ketua kelas. • Guru mengecek kehadiran siswa, kerapian serta posisi duduk siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca 3 sifat gaya dibuku. • Guru menjelaskan 3 sifat gaya yang ada dibuku. • Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang 3 sifat gaya serta kegiatan yang 	50 Menit

	<p>akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>, siswa menanyakan kepada guru :</p> <p>➤ Apa perbedaan tarikan dan dorongan?</p> <ul style="list-style-type: none">• Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang didiskusikan. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.• Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk memainkan peran.• Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.• Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu.• Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.• Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya. <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none">• Kelompok yang tidak berperan mengamati dan menganalisis permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru.• Siswa menganalisis 3 sifat gaya.	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai hasil LKS dari masing-masing kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. • Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi 3 sifat gaya yang telah dilaksanakan. • Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi terhadap hasil belajar individu dan kelompok. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. • Mengajak siswa berdoa dan mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	10 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian : Tes Tertulis
2. Bentuk Tes : Pilihan Ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Guru Kelas IV



Sona Halomoan Rambe, S. Pd.

Siamporik Dolok, 31 Mei 2023

Mahasiswa



Mer Sarah Siregar
NIM. 1920500097



Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan ke 1

Satuan Pendidikan : SDN 100208 Siamporik Dolok

Kelas / Semester : IV (Empat)/ II

Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)

Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku

Muatan Pokok : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan, anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku untuk beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.5 Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.	4.5 Melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> yang dilakukan dengan persiapan kelompok, diskusi, memainkan peran dan evaluasi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami pengertian faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda.
2. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda dalam aktivitas yang dilakukan di sekolah maupun di rumah.
3. Siswa mampu memerankan peran ibu, budi, imam dan ahmad dalam skenario hubungan gaya dan gerak yang diberikan oleh guru.
4. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok dalam menjawab soal setelah mengamati drama yang dimainkan oleh teman sekelompoknya serta menjawab soal yang diberikan oleh guru secara individu.

D. Materi Pembelajaran

1. Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda.
2. Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Bermain peran (*role playing*), diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan.

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar gravitasi bumi, tarikan dan dorongan pada buku serta teks skenario bermain peran .
2. Sumber belajar : Buku siswa metode ringkas terpadu tema 8 daerah tempat tinggalku.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa.• Berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa atau ketua kelas.• Guru mengecek kehadiran siswa, kerapian serta posisi duduk siswa.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	10 Menit
Kegiatan Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar tentang faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda yang ada pada buku.• Guru menjelaskan gaya gravitasi bumi, tarikan dan dorongan.	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda serta kegiatan yang akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>, siswa menanyakan kepada guru :<ul style="list-style-type: none">○ Apa perbedaan gaya gravitasi bumi, tarikan dan dorongan bu?• Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang didiskusikan. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.• Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk memainkan peran.• Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.• Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu.• Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.• Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.	
--	---	--

	<p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang tidak berperan mengamati dan menganalisis permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. • Siswa menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda. • Guru menilai hasil LKS dari masing-masing kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. • Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda yang telah dilaksanakan. • Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan apresiasi terhadap hasil belajar individu dan kelompok. • Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. • Mengajak siswa berdoa dan mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	<p>10 Menit</p>

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian : Tes Tertulis
2. Bentuk Tes : Pilihan Ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Guru Kelas IV



Sona Harjomoan Rambe, S. Pd.

Siamporik Dolok, 31 Mei 2023

Mahasiswa



Mer Sarah Siregar
NIM. 1920500097



Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II Pertemuan ke 2

Satuan Pendidikan : SDN 100208 Siamporik Dolok

Kelas / Semester : IV (Empat)/ II

Tema : 8 (Daerah Tempat Tinggalku)

Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku

Muatan Pokok : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan, anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku untuk beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.5 Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan gaya dan gerak.	4.5 Melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> yang dilakukan dengan persiapan kelompok, diskusi, memainkan peran dan evaluasi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menyebutkan faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda.
2. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu memberikan contoh faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda dan pengaruh gaya terhadap benda dalam aktivitas yang dilakukan di sekolah maupun di rumah.
3. Siswa mampu memerankan peran ibu, budi, imam dan ahmad dalam skenario hubungan gaya dan gerak yang diberikan oleh guru.
4. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok dalam menjawab soal setelah mengamati drama yang dimainkan oleh teman sekelompoknya serta menjawab soal yang diberikan oleh guru secara individu.

D. Materi Pembelajaran

1. Menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi gerak benda.
2. Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Bermain peran (*role playing*), diskusi, tanya jawab, ceramah dan penugasan.

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Gambar benda diam jadi bergerak dan sebaliknya yang disebabkan oleh gaya yang pada buku dan teks skenario *role playing*.
2. Sumber belajar : Buku siswa metode ringkas terpadu tema 8 daerah tempat tinggalku.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa.• Berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa atau ketua kelas.• Guru mengecek kehadiran siswa, kerapian serta posisi duduk siswa.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	10 Menit
Kegiatan Inti	Mengamati	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengajak siswa untuk mengamati dan membaca pengaruh gaya terhadap benda yang ada dibuku.• Guru menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda yang ada dibuku.• Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">• Setelah mengamati penjelasan dari guru tentang pengaruh gaya terhadap benda serta kegiatan yang akan dilakukan dalam metode <i>role playing</i>, siswa menanyakan kepada guru :<ul style="list-style-type: none">➤ Apa saja contoh benda yang bergerak menjadi diam karena pengaruh gaya bu?➤ Apa saja contoh benda diam menjadi bergerak karena pengaruh gaya bu?• Pertanyaan diatas telah menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang materi yang didiskusikan. <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.• Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk memainkan peran.• Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu. • Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. • Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya. <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang tidak berperan mengamati dan menganalisis permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. • Siswa menganalisis pengaruh gaya terhadap benda. • Guru menilai hasil LKS dari masing-masing kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. • Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi pengaruh gaya terhadap benda yang telah dilaksanakan. • Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan 	10 Menit

	<p>memberikan apresiasi terhadap hasil belajar individu dan kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. • Mengajak siswa berdoa dan mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	
--	--	--

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian : Tes Tertulis
2. Bentuk Tes : Pilihan Ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Guru Kelas IV



Sona Haromoan Rambe, S. Pd.

Siamporik Dolok, 31 Mei 2023

Mahasiswa



Mer Sarah Siregar
NIM. 1920500097



Lampiran 7

Skenario Role Playing Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Di pagi hari yang cerah di sekolah sedang ada kegiatan gotong royong bersama. Budi, Denis, Sandi dan Nami berdiskusi tentang bagian tugas kebersihan yang diberikan oleh ibu guru untuk membersihkan halaman depan dan belakang kelas.

Budi : Teman-teman tugas kita adalah membersihkan halaman belakang dan depan kelas kita.

Sandi : Mari kita bagi tugas masing-masing.

Denis : Baik, biar Nami saja yang bagikan tugas kita.

Nami : Oke, Nami akan bagi dan tidak ada yang boleh komentar ya (sambil tersenyum).

Budi : Tenang saja Nami, kami akan mematuhi perintahmu.

Nami : Oke Budi. Nami bagi ya. Budi, Denis dan Sandi kalian bertiga pertama-tama cabut rumput yang ada di halaman belakang kelas kita ya. Nami mencabut rumput yang ada di halaman kelas kita. Kemudian setelah kita selesai mencabut semua rumput, Budi ambil gerobak sampah supaya kita mengumpulkan sampah ke gerobak.

Denis : Siapa yang akan mendorong gerobaknya?

Sandi : Tenang saja Denis, Sandi yang akan dorong.

Nami : Nah kerja sama yang bagus.

Setelah selesai mencabut rumput, Budi bergegas untuk mengambil gerobak sampah dan dibantu oleh Sandi.

Nami : Ayo Budi, kamu tarik gerobaknya dari depan dan sandi bantu dorong dari belakang.

Sandi : Siap.

Denis : Denis yang akan mengangkat sampah ke dalam gerobak ya.

Nami : Ide yang bagus Denis. Nami akan kumpulkan sampah yang masih belum terkumpul ya.

Budi : Ayo semangat teman-teman.

Lampiran 8

Skenario Role Playing Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Di pagi hari pada hari minggu, Budi dan keluarganya bekerja sama untuk membersihkan rumah dan pekarangannya. Menjelang siang hari, Imam dan Ahmad teman Budi datang untuk mengajak Budi bermain.

Imam dan Ahmad : Assalamu'aikum Budi...

Budi : Wa'alaikumussalam...(Budi membuka pintu)
Silahkan masuk Imam, Ahmad.

Ibu : Siapa yang datang Budi?

Budi : Ada Imam dan Ahmad bu.

Ibu : Suruh masuk nak.

Budi : Baik bu, silahkan masuk Imam, Ahmad.

Imam : Apa yang sedang kamu kerjakan Budi?

Budi : Aku dan Ibu sedang membersihkan rumah dan halaman.

Ahmad : Apakah kamu masih lama untuk menyelesaikan pekerjaanmu?

Budi : Kira-kira sekitar 2 jam lagi, memangnya ada apa Ahmad?

Ahmad : Aku dan Imam ingin mengajakmu bermain sepak bola di lapangan.

Imam : Iya Budi, ayo kita bermain sepak bola. Kawan-kawan sudah menunggu di lapangan.

Budi : Ayo, tapi aku harus meminta izin dulu kepada ibu.

Imam dan Ahmad : Baiklah, kami akan menunggu disini.

Budi : Ibu, Imam dan Ahmad mengajak Budi untuk bermain sepak bola di lapangan bersama kawan-kawan yang lainnya.

Ibu : Ibu mengizinkan Budi untuk pergi bermain, tetapi sebelum pergi ibu minta tolong untuk mengangkat kain yang sudah kering di jemuran.

Budi : Baik bu, sebelum Budi pergi akan Budi angkat bu.

Lampiran 9

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal :

Siklus Pengamatan :

Kelas/ Semester :

Tema/ Materi :

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru memberi salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas		
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa		
3	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa		
4	Guru menginformasikan tentang pelajaran yang akan dipelajari		
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan		

Inti

6	Guru meminta siswa untuk mengamati dan mendengarkan penjelasan mengenai hubungan antara gaya dan gerak		
7	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran		
8	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya		
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan peran siswa		
10	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>		
11	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan		
12	Guru membagikan LKS		
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi		
14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari		

Penutup

15	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dipelajari		
16	Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari		
17	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya		
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama		
Jumlah Skor			
Jumlah Nilai			
Keterangan			

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Lampiran 10

Lembar Observasi Siswa

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal :

Siklus Pengamatan :

Kelas/ Semester :

Tema/ Materi :

No	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Siswa bersemangat mengamati gambar dan membaca materi tentang gaya dan gerak yang ada di buku		
2	Perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru		
3	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran		

Inti

4	Siswa antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>		
5	Siswa memerankan peran masing-masing dalam bermain peran		
6	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan		
7	Setiap siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru dengan berdiskusi bersama teman sekelompok		
8	Setiap kelompok menyimpulkan hasil diskusinya		
9	Siswa menyampaikan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan		

Penutup

10	Siswa menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru secara individu		
11	Siswa mendengarkan kesimpulan pembelajaran yang disampaikan oleh guru		
12	Siswa mendengarkan kegiatan pembelajaran selanjutnya yang disampaikan guru		
13	Salah satu siswa memimpin do'a untuk mengakhiri pembelajaran		
Jumlah Skor			
Nilai			
Kategori			


Keterangan :

Ya : 1


Tidak : 0


Lampiran 11


KISI-KISI TES HASIL BELAJAR KOGNITIF


Kompetensi Dasar	Materi/ Sub Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	Pengertian gaya	Menyebutkan pengertian gaya	C1	1. Tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut... a. daya b. kerja c. gaya d. kegiatan	C
	Macam-macam gaya	Menyebutkan gaya yang digunakan pada suatu kejadian	C1	2. Perhatikan gambar berikut.  <p>Gaya yang dilakukan Budi pada gambar di atas adalah...</p>	B


				<ul style="list-style-type: none"> a. dorongan b. tarikan c. tolakan d. tenaga 	
	Alat yang digunakan untuk mengukur gaya	Menyebutkan alat untuk mengukur gaya	C1	<p>3. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. pegas b. thermometer c. batre d. dinamometer 	D
	Sifat gaya	Menunjukkan sifat benda yang dipengaruhi gaya	C1	<p>4. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. elastis b. lunak c. keras d. lemah 	A
	Macam-macam gaya	Menyebutkan gaya yang digunakan pada suatu kejadian	C1	<p>5. Kegiatan di bawah ini yang mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. menyapu lantai b. mencuci piring c. mengangkat barang d. membuka dan menutup jendela 	D
	Pengaruh gaya terhadap benda	Mengemukakan pengaruh gaya	C2	<p>6. Gaya yang mempengaruhi ketika Budi merem sepeda adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. gesekan b. gravitasi bumi c. gaya 	A

				d. pantulan	
	Satuan gaya	Menguraikan satuan ukur gaya	C2	7. Satuan gaya dinyatakan dengan... a. meter b. newton c. watt d. liter	B
	Hubungan tarikan dan dorongan terhadap gaya	Mengemukakan bentuk gaya yang digunakan pada suatu kejadian	C2	8.  Untuk melakukan gaya pada saat menimba air diperlukan... a. gerak b. tenaga c. daya d. kecepatan	B

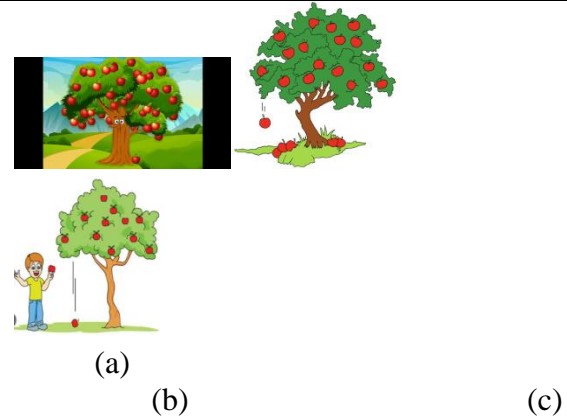
	Hubungan antara gaya dan gerak	Mengategorikan besar kecilnya gaya	C2	<p>9. Makin besar benda yang ditarik atau didorong, berarti gaya yang dikeluarkan...</p> <p>a. sama b. seimbang c. makin besar d. makin kecil</p>	C
	Macam-macam gaya	Memperkirakan besar kecilnya gaya yang terjadi pada suatu tempat	C2	<p>10. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya akan...</p> <p>a. kecil b. bertambah c. besar d. tetap</p>	A
	Hubungan tarikan dan dorongan terhadap gaya	Menentukan bentuk gaya yang terjadi pada suatu kejadian	C3	<p>11.</p>  <p>Saat lomba Tarik tambang, maka terjadi gaya berbentuk...</p> <p>a. dorongan b. magnet c. tarikan d. gesekan</p>	C

	Pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menentukan pengaruh gaya terhadap benda	C3	<p>12. Mobil mogok akan bergerak maju jika didorong. Dalam hal ini gaya memengaruhi...</p> <p>a. bentuk benda b. benda diam menjadi bergerak c. benda bergerak menjadi cepat d. benda bergerak makin lambat</p>	B
	Pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menentukan pengaruh gaya terhadap benda	C3	<p>13. Sepeda yang bergerak bisa menjadi berhenti karena adanya...</p> <p>a. daya b. roda c. gaya a. mesin</p>	C
	Macam-macam gaya	Mengklasifikasikan gaya yang terjadi pada suatu kejadian	C3	 <p>14.</p> <p>Buah apel dapat jatuh dari pohonnya disebabkan oleh gaya...</p> <p>a. dorong b. tarik</p>	C

				c. gravitasi bumi d. gesek	
	Pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menentukan pengaruh gaya terhadap benda	C3	15.  <p>Seorang kiper menangkap bola. Sang kiper menggunakan gaya agar...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. bentuk benda berubah b. benda diam menjadi bergerak c. benda bergerak makin cepat d. benda bergerak menjadi diam 	D
	Macam-macam gaya	Menganalisis gaya yang terjadi pada suatu kejadian	C4	16. Penggaris yang digosokkan ke rambut kemudian didekatkan kesobekan kertas, maka kertas akan tarik-tertarik. Gaya yang dihasilkan oleh penggaris adalah... <ul style="list-style-type: none"> a. gaya gravitasi bumi b. gaya gesekan c. gaya otot d. gaya listrik 	D
	Pengaruh gaya	Menegaskan akibat gaya yang digunakan	C4	17. Seorang anak membuat mobil-mobilan dari plastisin. Gaya yang diberikan anak tersebut mengubah...benda. <ul style="list-style-type: none"> a. isi b. arah 	D

				c. berat d. bentuk	
	Pengaruh gaya terhadap benda	Menganalisis pengaruh gaya terhadap benda	C4	18. Berikut ini yang bukan contoh gaya yang dapat memengaruhi bentuk benda adalah... a. Rita meremas kertas b. Ibu menimba air c. Lani membuat vas dari tanah liat d. adik bermain plastisin	B
	Pengaruh gaya terhadap benda	Memutuskan gaya apa yang harus digunakan	C5	 <p>19. Perhatikan gambar diatas! Gaya yang harus digunakan Budi membuka pintu untuk masuk ke dalam kelas adalah...</p> <p>a. gaya dorong b. gaya tarik c. gaya gravitasi d. gaya pegas</p>	A
	Pengaruh gaya	Menyusun pengaruh gaya terhadap benda	C6	20. Perhatikan gambar di bawah ini!	C

terhadap
benda



Susunlah gambar diatas sesuai dengan pengaruh gaya gravitasi bumi yang terjadi pada buah apel...

- (a)-(b)-(c)
- (b)-(c)-(a)
- (a)-(c)-(b)
- (c)-(b)-(a)

Lampiran 12

Soal Tes Awal

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut...
 - a. daya
 - b. kerja
 - c. gaya
 - d. kegiatan

2. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah...
 - a. pegas
 - b. neraca
 - c. batre
 - d. dinamometer

3. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat...
 - a. elastis
 - b. lunak
 - c. keras
 - d. lemah

4. Sepeda dapat bergerak karena adanya...
 - a. gesekan
 - b. gravitasi
 - c. gaya
 - d. pantulan

5. Satuan gaya dinyatakan dengan...
 - a. meter
 - b. newton
 - c. watt
 - d. liter

6. Pada rantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya akan...

- a. kecil
 - b. bertambah
 - c. besar
 - d. tetap
7. Contoh kegiatan yang menggunakan gaya tarik adalah...
- a. melempar batu
 - b. mengayuh sepeda
 - c. mendorong gerobak
 - d. mengambil air dengan timba
8. Mobil mogok akan bergerak maju jika didorong. Dalam hal ini gaya memengaruhi...
- a. bentuk benda
 - b. benda diam menjadi bergerak
 - c. benda bergerak menjadi cepat
 - d. benda bergerak makin lambat
9. Sepeda yang bergerak bisa menjadi berhenti karena adanya...
- a. daya
 - b. roda
 - c. gaya
 - d. mesin
10. Seorang anak membuat mobil-mobilan dari plastisin. Gaya yang diberikan anak tersebut mengubah...benda.
- a. isi
 - b. arah
 - c. berat
 - d. bentuk

Lampiran 13

Soal Tes Siklus I Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut...
 - a. daya
 - b. kerja
 - c. gaya
 - d. kegiatan

2. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah...
 - a. pegas
 - b. neraca
 - c. batre
 - d. dinamometer

3. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat...
 - a. elastis
 - b. lunak
 - c. keras
 - d. lemah

4. Berikut ini yang bukan contoh gaya yang dapat memengaruhi bentuk benda adalah...
 - a. rita meremas kertas
 - b. ibu menimba air
 - c. lani membuat vas dari tanah liat
 - d. adik bermain plastisin

5.



Seorang kiper menangkap bola. Sang kiper menggunakan gaya agar...

- a. bentuk benda berubah
- b. benda diam menjadi bergerak
- c. benda bergerak makin cepat
- d. benda bergerak menjadi diam

6. Sepeda yang bergerak bisa menjadi berhenti karena adanya...

- a. daya
- b. roda
- c. gaya
- d. mesin



7. Perhatikan gambar diatas!

Gaya yang harus digunakan Budi membuka pintu untuk masuk ke dalam kelas adalah...

- a. gaya dorong
- b. gaya tarik
- c. gaya gravitasi
- d. gaya pegas

8.



Saat lomba tarik tambang, maka terjadi gaya berbentuk...

- a. dorongan
- b. magnet
- c. tarikan
- d. gesekan

9. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya akan...

- a. kecil
- b. bertambah
- c. besar
- d. tetap

10. Satuan gaya dinyatakan dengan...

- a. meter
- b. newton
- c. watt
- d. liter

11. Sepeda dapat bergerak karena adanya...

- a. gesekan
- b. gravitasi
- c. gaya
- d. pantulan

12. Kegiatan di bawah ini yang mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan adalah...

- a. menyapu lantai
- b. mencuci piring
- c. mengangkat barang
- d. membuka dan menutup jendela

13. Buah durian yang sudah matang, lama-kelamaan dengan sendirinya akan jatuh dari pohon durian tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh gaya...

- a. gravitasi bumi
- b. gesekan
- c. otot
- d. listrik

14. Perhatikan gambar berikut!



Gaya yang dilakukan Budi pada gambar di atas adalah...

- a. dorongan
 - b. tarikan
 - c. tolakan
 - d. tenaga
15. Makin besar benda yang ditarik atau didorong, berarti gaya yang dikeluarkan...
- a. sama
 - b. seimbang
 - c. makin besar
 - d. makin kecil

Lampiran 14

Soal Tes Siklus I Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah...
 - a. pegas
 - b. neraca
 - c. batre
 - d. dinamometer

2. Kegiatan di bawah ini yang mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan adalah...
 - a. menyapu lantai
 - b. mencuci piring
 - c. mengangkat barang
 - d. membuka dan menutup jendela

3. Satuan gaya dinyatakan dengan...
 - a. meter
 - b. newton
 - c. watt
 - d. liter

4. Makin besar benda yang ditarik atau didorong, berarti gaya yang dikeluarkan...
 - a. sama
 - b. seimbang
 - c. makin besar
 - d. makin kecil



5. Saat lomba Tarik tambang, maka terjadi gaya berbentuk...
- dorongan
 - magnet
 - tarikan
 - gesekan



6. Perhatikan gambar diatas!
Gaya yang harus digunakan Budi membuka pintu untuk masuk ke dalam kelas adalah...
- gaya dorong
 - gaya tarik
 - gaya gravitasi
 - gaya pegas
7. Mobil mogok akan bergerak maju jika didorong. Dalam hal ini gaya memengaruhi...
- bentuk benda
 - benda diam menjadi bergerak
 - benda bergerak menjadi cepat
 - benda bergerak makin lambat
8. Sepeda yang bergerak bisa menjadi berhenti karena adanya...
- daya
 - roda
 - gaya
 - mesin

9. Seorang anak membuat mobil-mobilan dari plastisin. Gaya yang diberikan anak tersebut mengubah...benda.

- a. isi
- b. arah
- c. berat
- d. bentuk

10. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat...

- a. elastis
- b. lunak
- c. keras
- d. lemah

11.



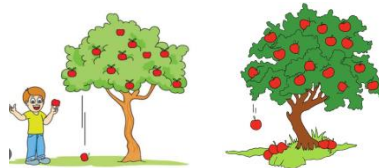
Untuk melakukan gaya pada saat menimba air diperlukan...

- a. gerak
- b. tenaga
- c. daya
- d. kecepatan

12. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya akan...

- a. kecil
- b. bertambah
- c. besar
- d. tetap

13. Perhatikan gambar di bawah ini!



(b)

(b)

(c)

Susunlah gambar diatas sesuai dengan pengaruh gaya gravitasi yang terjadi pada buah apel...

- a. (a)-(b)-(c)
- b. (b)-(c)-(a)
- c. (a)-(c)-(b)
- d. (c)-(b)-(a)

14.



Buah jambu dapat jatuh dari pohonnya disebabkan oleh gaya...

- a. dorong
- b. tarik
- c. gravitasi
- d. gesek

15.



Seorang kipper menangkap bola. Sang kipper menggunakan gaya agar...

- a. bentuk benda berubah
- b. benda diam menjadi bergerak
- c. benda bergerak makin cepat
- d. benda bergerak menjadi diam

Lampiran 15

Soal Tes Siklus II Pertemuan 1

Nama :

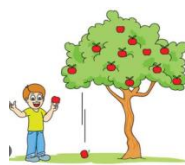
Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Alat yang digunakan untuk mengukur gaya adalah...
 - a. pegas
 - b. neraca
 - c. batre
 - d. dinamometer
2. Sepeda dapat bergerak karena adanya...
 - a. gesekan
 - b. gravitasi
 - c. gaya
 - d. pantulan
3. Makin besar benda yang ditarik atau didorong, berarti gaya yang dikeluarkan...
 - a. sama
 - b. seimbang
 - c. makin besar
 - d. makin kecil
4. Perhatikan gambar di bawah ini!



(c)



(b)



(c)

Susunlah gambar diatas sesuai dengan pengaruh gaya gravitasi yang terjadi pada buah apel...

- a. (a)-(b)-(c)
- b. (b)-(c)-(a)
- c. (a)-(c)-(b)

- d. (c)-(b)-(a)
5. Mobil mogok akan bergerak maju jika didorong. Dalam hal ini gaya memengaruhi...
- bentuk benda
 - benda diam menjadi bergerak
 - benda bergerak menjadi cepat
 - benda bergerak makin lambat
6. Buah durian yang sudah matang, lama-kelamaan dengan sendirinya akan jatuh dari pohon durian tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh gaya...
- gravitasi bumi
 - gesekan
 - otot
 - istrik
7. Tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut...
- daya
 - kerja
 - gaya
 - kegiatan
8. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat...
- elastis
 - lunak
 - keras
 - lemah
9. Satuan gaya dinyatakan dengan...
- meter
 - newton
 - watt
 - liter
10. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya akan...
- kecil
 - bertambah
 - besar
 - tetap



11. Perhatikan gambar diatas!

Gaya yang harus digunakan Budi membuka pintu untuk masuk ke dalam kelas adalah...

- a. gaya dorong
- b. gaya tarik
- c. gaya gravitasi
- d. gaya pegas

12.



Seorang kipper menangkap bola. Sang kipper menggunakan gaya agar...

- a. bentuk benda berubah
- b. benda diam menjadi bergerak
- c. benda bergerak makin cepat
- d. benda bergerak menjadi diam

13. Seorang anak membuat mobil-mobilan dari plastisin. Gaya yang diberikan anak tersebut mengubah...benda.

- a. isi
- b. arah
- c. berat
- d. bentuk

14. Perhatikan gambar berikut.



Gaya yang dilakukan Budi pada gambar di atas adalah...

- a. dorongan
 - b. tarikan
 - c. tolakan
 - d. tenaga
15. Kegiatan di bawah ini yang mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan adalah...
- a. menyapu lantai
 - b. mencuci piring
 - c. mengangkat barang
 - d. membuka dan menutup jendela

Lampiran 16

Soal Tes Siklus II Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, dan d yang merupakan jawaban yang benar!

1. Sepeda dapat bergerak karena adanya...
 - a. gesekan
 - b. gravitasi
 - c. gaya
 - d. pantulan



2. Perhatikan gambar diatas!
Gaya yang harus digunakan Budi membuka pintu untuk masuk ke dalam kelas adalah...
 - a. gaya dorong
 - b. gaya tarik
 - c. gaya gravitasi
 - d. gaya pegas
3. Buah durian yang sudah matang, lama-kelamaan dengan sendirinya akan jatuh dari pohon durian tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh gaya...
 - a. gravitasi bumi
 - b. gesekan
 - c. otot
 - d. listrik
4. Gaya pegas terdapat pada benda yang mempunyai sifat...

- a. elastis
- b. lunak
- c. keras
- d. lemah

5. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya akan...
- a. kecil
 - b. bertambah
 - c. besar
 - d. tetap

6.



Seorang kiper menangkap bola. Sang kiper menggunakan gaya agar...

- a. bentuk benda berubah
- b. benda diam menjadi bergerak
- c. benda bergerak makin cepat
- d. benda bergerak menjadi diam

7. Perhatikan gambar berikut.



Gaya yang dilakukan Budi pada gambar di atas adalah...

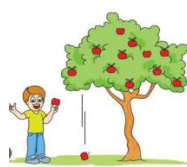
- a. dorongan
- b. tarikan

- c. tolakan
 - d. tenaga
8. Makin besar benda yang ditarik atau didorong, berarti gaya yang dikeluarkan...
- a. sama
 - b. seimbang
 - c. makin besar
 - d. makin kecil
9. Mobil mogok akan bergerak maju jika didorong. Dalam hal ini gaya memengaruhi...
- a. bentuk benda
 - b. benda diam menjadi bergerak
 - c. benda bergerak menjadi cepat
 - d. benda bergerak makin lambat
10. Tarikan atau dorongan yang menyebabkan benda bergerak disebut...
- a. daya
 - b. kerja
 - c. gaya
 - d. kegiatan
11. Satuan gaya dinyatakan dengan...
- a. meter
 - b. newton
 - c. watt
 - d. liter

12. Perhatikan gambar di bawah ini!



(d)



(b)



(c)

Susunlah gambar diatas sesuai dengan pengaruh gaya gravitasi yang terjadi pada buah apel...

- a. (a)-(b)-(c)
- b. (b)-(c)-(a)

- c. (a)-(c)-(b)
- d. (c)-(b)-(a)

13. Seorang anak membuat mobil-mobilan dari plastisin. Gaya yang diberikan anak tersebut mengubah...benda.

- a. isi
- b. arah
- c. berat
- d. bentuk

14. Kegiatan di bawah ini yang mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan adalah...

- a. menyapu lantai
- b. mencuci piring
- c. mengangkat barang
- d. membuka dan menutup jendela

15.



Saat lomba Tarik tambang, maka terjadi gaya berbentuk...

- a. dorongan
- b. magnet
- c. tarikan
- d. gesekan

Lampiran 17

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Tes Awal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal										Jumlah	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Andre	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
2	Anggina	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
3	Anugrah	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
4	Aqila	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
5	Aufa	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3	30	Tidak Tuntas
6	Hanif	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	Kaila	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
8	Khoirul	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
9	M. Adit	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	70	Tidak Tuntas
10	M. Pikri	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
11	M. Sandy	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas
12	Nazwa	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
13	Noval	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
14	Raisah	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
15	Rizki	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	Suaibatul	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	60	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa												970		
Nilai Rata-Rata												60,62		
Persentase Ketuntasan												31,25%		

Lampiran 18

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

No.	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Andre	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10	66,6	Tidak Tuntas
2	Anggina	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80	Tuntas
3	Anugrah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
4	Aqila	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	6	40	Tidak Tuntas
5	Aufa	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	6	40	Tidak Tuntas
6	Hanif	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
7	Kaila	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	7	46,6	Tidak Tuntas
8	Khoirul	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8	53,3	Tidak Tuntas
9	M. Adit	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
10	M. Pikri	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	9	60	Tidak Tuntas
11	M. Sandy	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	9	60	Tidak Tuntas
12	Nazwa	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12	80	Tuntas
13	Noval	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
14	Raisah	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	6	40	Tidak Tuntas
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	13	86,6	Tuntas
16	Suaibatul	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	9	60	Tidak Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai																	1046,2		
Nilai Rata-Rata																	65,38		
Persenrase Ketuntasan																	37,5%		

Lampiran 19

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

No.	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Andre	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
2	Anggina	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	80	Tuntas
3	Anugrah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	86,6	Tuntas
4	Aqila	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas
5	Aufa	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	7	46,6	Tidak Tuntas
6	Hanif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
7	Kaila	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	8	53,3	Tidak Tuntas
8	Khoirul	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	9	60	Tidak Tuntas
9	M. Adit	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80	Tuntas
10	M. Pikri	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
11	M. Sandy	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	9	60	Tidak Tuntas
12	Nazwa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
13	Noval	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	80	Tuntas
14	Raisah	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	7	46,6	Tidak Tuntas
15	Rizki	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,6	Tuntas
16	Suaibatul	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai																	1106		
Nilai Rata-Rata																	69,12		
Persentase Ketuntasan																	43,7%		

Lampiran 20

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

No.	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Andre	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80	Tuntas
2	Anggina	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
3	Anugrah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,6	Tuntas
4	Aqila	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	10	66,6	Tidak Tuntas
5	Aufa	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	60	Tidak Tuntas
6	Hanif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	93,3	Tuntas
7	Kaila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	80	Tuntas
8	Khoirul	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	80	Tuntas
9	M. Adit	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	13	86,6	Tuntas
10	M. Pikri	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
11	M. Sandy	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	66,6	Tidak Tuntas
12	Nazwa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
13	Noval	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
14	Raisah	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	9	60	Tidak Tuntas
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	93,3	Tuntas
16	Suaibatul	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	80	Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai																	1272,8		
Nilai Rata-Rata																	79,55		
Persentase Ketuntasan																	68,7%		

Lampiran 21

Tabel Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

No.	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Andre	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
2	Anggina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93,3	Tuntas
3	Anugrah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
4	Aqila	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11	73,3	Tidak Tuntas
5	Aufa	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10	66,6	Tidak Tuntas
6	Hanif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	Tuntas
7	Kaila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
8	Khoirul	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
9	M. Adit	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
10	M. Pikri	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
11	M. Sandy	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	80	Tuntas
12	Nazwa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
13	Noval	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	93,3	Tuntas
14	Raisah	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	10	66,6	Tidak Tuntas
15	Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93,3	Tuntas
16	Suaibatul	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai																	1379,3		
Nilai Rata-Rata																	86,2		
Persentase Ketuntasan																	81,2%		

Lampiran 22

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Sabtu/ 27 Mei 2023

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 1

Kelas/ Semester : IV/II

Tema/ Materi : Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku/ Hubungan Antara Gaya dan Gerak

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru memberi salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas	√	
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa		√
3	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa		√
4	Guru menginformasikan tentang pelajaran yang akan dipelajari	√	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan		√

Inti

6	Guru meminta siswa untuk mengamati dan mendengarkan penjelasan mengenai hubungan antara gaya dan gerak		√
7	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran	√	
8	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya		√
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan peran siswa	√	
10	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>		√
11	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan	√	
12	Guru membagikan LKS	√	

13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	√	
14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari		√

Penutup

15	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dipelajari		√
16	Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	
17	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya	√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama	√	
Jumlah Skor		10	
Jumlah Nilai		55,55	
Keterangan		Cukup	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Lampiran 23

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Rabu/ 31 Mei 2023

Siklus Pengamatan : Siklus I Pertemuan 2

Kelas/ Semester : IV/II

Tema/ Materi : Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku)/ Hubungan Antara Gaya dan Gerak

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru memberi salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas	√	
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
3	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa		√
4	Guru menginformasikan tentang pelajaran yang akan dipelajari	√	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan	√	

Inti

6	Guru meminta siswa untuk mengamati dan mendengarkan penjelasan mengenai hubungan antara gaya dan gerak		√
7	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran	√	
8	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya		√
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan peran siswa	√	
10	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>	√	
11	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan	√	
12	Guru membagikan LKS	√	
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	√	

14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari		√
----	---	--	---

Penutup

15	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dipelajari	√	
16	Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	
17	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya	√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama		√
Jumlah Skor		13	
Jumlah Nilai		72,22	
Keterangan		Baik	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Lampiran 24

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Senin/ 05 Juni 2023

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 1

Kelas/ Semester : IV/II

Tema/ Materi : Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku)/ Hubungan Antara Gaya dan Gerak

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru memberi salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas	√	
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
3	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa		√
4	Guru menginformasikan tentang pelajaran yang akan dipelajari	√	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan	√	

Inti

6	Guru meminta siswa untuk mengamati dan mendengarkan penjelasan mengenai hubungan antara gaya dan gerak	√	
7	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran	√	
8	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya		√
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan peran siswa	√	
10	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>	√	
11	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan	√	
12	Guru membagikan LKS	√	
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	√	

14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	
----	---	---	--

Penutup

15	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dipelajari	√	
16	Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	
17	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya	√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama	√	
Jumlah Skor		16	
Jumlah Nilai		88,88	
Keterangan		Baik Sekali	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Lampiran 25

Lembar Observasi Guru

Berilah tanda centang (√) pada kolom ya atau tidak dibawah ini:

Hari/ Tanggal : Sabtu/ 10 Juni 2023

Siklus Pengamatan : Siklus II Pertemuan 2

Kelas/ Semester : IV/II

Tema/ Materi : Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku)/ Hubungan Antara Gaya dan Gerak

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak

Pendahuluan

1	Guru memberi salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas	√	
2	Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk siswa	√	
3	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk membangkitkan semangat siswa	√	
4	Guru menginformasikan tentang pelajaran yang akan dipelajari	√	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan	√	

Inti

6	Guru meminta siswa untuk mengamati dan mendengarkan penjelasan mengenai hubungan antara gaya dan gerak		√
7	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran	√	
8	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah dijelaskan sebelumnya	√	
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan peran siswa	√	
10	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>	√	
11	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan	√	
12	Guru membagikan LKS	√	
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	√	

14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari		
----	---	--	--

Penutup

15	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang telah dipelajari	√	
16	Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari	√	
17	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya	√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama	√	
Jumlah Skor		17	
Jumlah Nilai		94,44	
Keterangan		Baik Sekali	

Keterangan :

Ya : 1

Tidak : 0

Lampiran 26

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan													Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1.	Andre	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	6	46,1	Cukup
2.	Anggina	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	6	46,1	Cukup
3.	Anugrah	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
4.	Aqila	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	38,4	Kurang
5.	Aufa	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	30,7	Kurang
6.	Hanif	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
7.	Kaila	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	6	46,1	Cukup
8.	Khoirul	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	5	38,4	Kurang
9.	M. Adit	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	5	38,4	Kurang
10.	M. Pikri	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	38,4	Kurang
11.	M. Sandy	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	30,7	Kurang
12.	Nazwa	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
13.	Noval	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	7	53,8	Cukup
14.	Raisah	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	30,7	Kurang
15.	Rizki	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	6	46,1	Cukup
16.	Suaibatul	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	38,4	Kurang
Jumlah Seluruh Nilai															699,1		
Rata-Rata Nilai															43,6		
Kategori															Cukup		

Lampiran 27

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan													Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1.	Andre	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
2.	Anggina	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	6	46,1	Cukup
3.	Anugrah	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
4.	Aqila	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	5	38,4	Kurang
5.	Aufa	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	5	38,4	Kurang
6.	Hanif	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	9	69,2	Baik
7.	Kaila	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	53,8	Cukup
8.	Khoirul	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	6	46,1	Cukup
9.	M. Adit	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	5	38,4	Kurang
10.	M. Pikri	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	5	38,4	Kurang
11.	M. Sandy	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	4	30,7	Kurang
12.	Nazwa	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
13.	Noval	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	8	61,5	Baik
14.	Raisah	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	4	30,7	Kurang
15.	Rizki	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	6	46,1	Cukup
16.	Suaibatul	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	5	38,4	Kurang
Jumlah Seluruh Nilai															753		
Rata-Rata Nilai															47		
Kategori															Cukup		

Lampiran 28

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan													Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1.	Andre	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
2.	Anggina	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	9	69,2	Baik
3.	Anugrah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	76,9	Baik
4.	Aqila	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	7	53,8	Cukup
5.	Aufa	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
6.	Hanif	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	76,9	Baik
7.	Kaila	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	8	61,5	Baik
8.	Khoirul	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	8	61,5	Baik
9.	M. Adit	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
10.	M. Pikri	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
11.	M. Sandy	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	6	46,1	Cukup
12.	Nazwa	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	9	69,2	Baik
13.	Noval	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	76,9	Baik
14.	Raisah	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	6	46,1	Cukup
15.	Rizki	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	9	69,2	Baik
16.	Suaibatul	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
Jumlah Seluruh Nilai															991,7		
Rata-Rata Nilai															61,9		
Kategori															Baik		

Lampiran 29

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan													Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1.	Andre	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10	76,9	Baik
2.	Anggina	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	11	84,6	Baik Sekali
3.	Anugrah	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11	84,6	Baik Sekali
4.	Aqila	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	61,5	Baik
5.	Aufa	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
6.	Hanif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	92,3	Baik Sekali
7.	Kaila	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	76,9	Baik
8.	Khoirul	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	9	69,2	Baik
9.	M. Adit	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	10	76,9	Baik
10.	M. Pikri	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	9	69,2	Baik
11.	M. Sandy	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
12.	Nazwa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	92,3	Baik Sekali
13.	Noval	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	92,3	Baik Sekali
14.	Raisah	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	53,8	Cukup
15.	Rizki	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	11	84,6	Baik Sekali
16.	Suaibatul	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	0	10	76,9	Baik
Jumlah Seluruh Nilai															1199,6		
Rata-Rata Nilai															74,9		
Kategori															Baik		

Lampiran

DOKUMENTASI

A. Dokumentasi Sekolah

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 100208 Siamporik Dolok
Alamat Sekolah : Desa Siamporik Dolok, Kecamatan Angkola Selatan, Kabupaten Tapanuli Selatan.





B. Dokumentasi Penelitian



Wawancara dengan wali kelas IV terkait dengan nilai ulangan IPA siswa



Guru sedang menjelaskan materi pembelajaran yang sedang dipelajari



Siswa sedang melakukan kegiatan *role playing* atau bermain peran



Siswa sedang melakukan kegiatan *role playing* atau bermain peran





Siswa sedang berdiskusi bersama teman sekelompok untuk menyelesaikan

LKS



Guru mengawasi siswa dalam berdiskusi dengan kelompok



Siswa sedang membacakan hasil diskusi bersama teman sekelompok

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Mei Sarah Siregar
2. NIM : 1920500097
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Siamporik Lombang, 01 Mei 2001
5. Anak Ke : Anak ke 1 dari 2 Bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Lajang
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Desa Siamporik Lombang, Kec. Angkola Selatan, Kab. Tapanuli Selatan
10. Telp. HP : 0822-7735-6188
11. E-mail : meisarahsir01@gmail.com

B. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Arpan Rasyid Siregar
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Desa Siamporik Lombang, Kec. Angkola Selatan, Kab. Tapanuli Selatan
 - d. Telp/ HP : 0852-6252-5184
2. Ibu
 - a. Nama : Yusnaida Nasution
 - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Desa Siamporik Lombang, Kec. Angkola Selatan, Kab. Tapanuli Selatan
 - e. Telp/ Hp : 0852-6252-5184

C. PENDIDIKAN

1. SD : SDN 100208 Siamporik Dolok
2. SMP : SMPN 2 Padangsidimpuan
3. SMA : SMKN 1 Padangsidimpuan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-2165 /Un.28/E/TL.00/05/2023
Lampiran : -
Perihal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

20 Mei 2023

Yth. Kepala SD Negeri 100208 Siamporik Dolok
Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Mei Sarah Siregar
NIM : 1920500097
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Padang Sidempuan,
Dekan

Mei 2023



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 100208 SIAMPORIK DOLOK
KECAMATAN ANGKOLA SELATAN

Kode Pos : 22737

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 800/30/SD.08/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MASROINI, S.Pd.SD
Pangkat/Golongan : Penata Tk-I/III-d
NIP : 19830910 200604 2 014
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 100208 Siamporik Dolok

Menerangkan bahwa :

Nama : Mei Sarah Siregar
NIM : 1920500097
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar nama tersebut di atas telah melakukan Penelitian dan Riset di SD Negeri 100208 Siamporik Dolok mulai 27 Mei 2023 sampai 10 Juni 2023 sebagaimana bahan untuk mengerjakan Skripsi dengan judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 100208 Siamporik Dolok Kabupaten Tapanuli Selatan**"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Siamporik Dolok, 06 Juni 2023
Kepala Sekolah SDN 100208
Siamporik Dolok

MASROINI, S. Pd. SD
NIP. 19830910 200604 2 014