

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
DI KELAS V SD NEGERI 200223
PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

LATIPA WARDA SIBARANI

NIM. 2020500170

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
DI KELAS V SD NEGERI 200223
PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

LATIPA WARDA SIBARANI

NIM. 2020500170

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
DI KELAS V SD NEGERI 200223
PADANGSIDIMPUAN**




Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*


Oleh

**LATIPA WARDA SIBARANI
NIM. 2020500170**

PEMBIMBING I


**Dr. Supanti S.Si., M.Pd
NIP. 197007082005011004**

PEMBIMBING II


**Nur Azizan Putri Hasibuan, M.Pd
NIP.199307312022032001**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Latipa Warda Sibarani
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, 14 Mei 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Latipa Warda Sibarani yang berjudul **“Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan”**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 197007082005011004

PEMBIMBING II



Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP.199307312022032001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan” 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, 09 Januari 2024

Pembuat Pernyataan



Latipa Warda Sibarani
NIM.2020500170

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Latipa Warda Sibarani
NIM : 2020500170
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidimpuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpuan”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 09 Januari 2024

Pembuat Pernyataan



Latipa Warda Sibarani
NIM.2020500170

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Latipa Warda Sibarani
NIM : 2020500170
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Kel. Bonalumban, Kec. Tukka, Kab.Tapanuli Tengah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 14 Mei 2024
Pembuat Pernyataan



Latipa Warda Sibarani
NIM. 2020500170



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUNAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpunan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Latipa Warda Sibarani
NIM : 2020500170
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playimg* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpunan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19770726 200312 2 001

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Anggota

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.
NIP. 19930731 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 03 Juni 2024
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/86,25 (A)
Indeks Prediksi Kumulatif : 3,87
Predikat : Pujian



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 Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpuan
Nama : Latipa Warda Sibarani
NIM : 2020500170
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 14 Mei 2024
Dekan

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

ABSTRAK

Nama : Latipa Warda Sibarani

NIM : 2020500170

Judul Skripsi : Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan belum optimal dan siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran. Maka, perlu adanya perubahan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 200223 Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *role playing* akan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) pada tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi di SDN 200223 Padangsidempuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 200223 Padangsidempuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu pada prasiklus rata-rata 47% dan ketuntasan sebesar 20% (3 dari 15 siswa). Pada siklus I pertemuan I menjadi skor rata-rata siswa 50% dan ketuntasan sebesar 27% (4 dari 15 siswa). Pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai siswa 68% dan ketuntasan siswa 47% (7 dari 15 siswa). Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa 77% dan ketuntasan siswa 73% (11 dari 15 siswa). Sedangkan siklus II pertemuan II rata-rata nilai siswa 88% dan ketuntasan siswa 80% (12 dari 15 siswa). Dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan. Untuk penelitian selanjutnya peneliti berharap agar proses pembelajaran lebih di tingkatkan agar tercapainya tujuan pembelajaran, serta waktunya diperpanjang dalam penerapan model pembelajaran *role playing*.

Kata Kunci : Hasil Belajar; Model Pembelajaran *Role Playing*; Ilmu Pengetahuan Alam.

ABSTRACT

Name : Latipa Warda Sibarani

Reg. Number : 2020500170

Thesis Title : Application of the Role Playing Model to Improve Science Learning Outcomes in Class V of State Elementary School 200223 Padangsidimpuan

This research was motivated by the low learning outcomes of students in Natural Sciences lessons. This is because the learning model applied is not optimal and students are less interested in the learning process. So, there is a need to change the implementation of learning in the classroom by using a role playing learning model in the learning process. The formulation of the problem in this research is whether the application of the role playing learning model can improve science learning outcomes for class V students at SDN 200223 Padangsidimpuan. This research aims to determine whether the application of the role playing model will improve science learning outcomes in class V students. This type of research is classroom action research (PTK) at the planning, action, observation and reflection stages at SDN 200223 Padangsidimpuan. The subjects of this research were class V students at SDN 200223 Padangsidimpuan. The data collection instruments used were tests and observations. The research results show that the application of the role playing learning model can improve student learning outcomes. This is evidenced by the increase in the average score and completeness of student learning outcomes, namely in the pre-cycle the average was 47% and completeness was 20% (3 out of 15 students). In cycle I, meeting I had an average student score of 50% and completeness of 27% (4 out of 15 students). In cycle I, meeting II, the average student score was 68% and student completion was 47% (7 out of 15 students). In cycle II, meeting I, the average student score was 77% and student completion was 73% (11 out of 15 students). Meanwhile, in cycle II, meeting II, the average student score was 88% and student completion was 80% (12 out of 15 students). It can be concluded that the application of the role playing learning model can improve science learning outcomes in class V at SDN 200223 Padangsidimpuan. For further research, the researcher hopes that the learning process will be further improved in order to achieve learning objectives, and the time will be extended in implementing the role playing learning model.

Keywords: Learning Outcomes; Role Playing Learning Model; Natural Sciences.

ملخص البحث

الاسم: لطيفة وردة سباراني

رقم القيد: ٢٠٢٠٥٠١٧٠

موضوع البحث: تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار لتحسين نتائج تعلم العلوم في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٢٢٣

بادانج سيديمبوان

كان الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب في دروس العلوم الطبيعية. وذلك لأن نموذج التعلم المطبق ليس الأمثل وأن الطلاب أقل اهتمامًا بعملية التعلم. لذلك، هنا حاجة لتغيير طريقة تنفيذ التعلم في الفصل الدراسي باستخدام نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار في عملية التعلم. صياغة المشكلة في هذا البحث هي ما إذا كان تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار يمكن أن يحسن نتائج تعلم العلوم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٢٢٣ بادانج سديمبوان يهدف هذا البحث إلى تحديد ما إذا كان تطبيق نموذج لعب الأدوار سيحسن نتائج تعلم العلوم لطلاب الصف الخامس. هذا النوع من البحث هو البحث العملي في الفصل الدراسي (PTK). تم إجراء هذا البحث في مراحل التخطيط والعمل والمراقبة والتفكير في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٢٢٣ بادانج سديمبوان كان موضوع هذا البحث طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٢٢٣ بادانج سديمبوان وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي الاختبارات والملاحظات. تظهر نتائج البحث أن تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب. ويتجلى ذلك من خلال زيادة متوسط الدرجات واكتمال مخرجات تعلم الطلاب، وتحديداً في مرحلة ما قبل الدورة كان المتوسط ٤٧٪ والاكتمال ٢٠٪ (٣ من ١٥ طالباً) إلى متوسط درجات الطلاب ٥٠٪ والاكتمال كان ٢٧٪ (٤ من أصل ١٥ طالباً). في الدورة الأولى، الاجتماع الثاني، كان متوسط درجات الطالب ٦٨٪ وكان إتمام الطلاب ٤٧٪ (٧ من أصل ١٥ طالباً). في الدورة الثانية، الاجتماع الأول، كان متوسط درجات الطالب ٧٧٪ وكان إتمام الطلاب ٧٣٪ (١١ من أصل ١٥ طالباً). وفي الوقت نفسه، في الدورة الثانية، الاجتماع الثاني، كان متوسط درجات الطلاب ٨٨٪ وكان إكمال الطلاب ٨٠٪ (١٢ من أصل ١٥ طالباً). يمكن أن نستنتج أن تطبيق نموذج التعلم القائم على لعب الأدوار يمكن أن يحسن نتائج تعلم العلوم في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٢٢٣ بادانج سديمبوان.

الكلمات المفتاحية: مخرجات التعلم، نموذج التعلم بلعب الأدوار، العلوم الطبيعي عينة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah terus terucap atas kehadiran Allah SWT serta syukur yang tiada henti atas karunia, taufiq, hidayah, kesehatan serta kesempatan yang telah diberikan Allah SWT kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju kemenangan.

Skripsi ini berjudul **“Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan”** disusun sebagai syarat melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan motivasi-motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Maulana Arafat Lubis, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah menjadi motivator yang bertanggung jawab dalam membimbing mahasiswanya selama proses perkuliahan hingga penulis semangat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
2. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah bersedia membimbing dengan sabar dan baik untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr.H.Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak-bapak wakil Rektor, serta seluruh Civitas Akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan dan moral sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Ibu Nursyaidah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Teristimewa kepada ayah tercinta Arjul Sibarani yang telah berjuang dan sukses menjadi ayah yang hebat dan selalu memberi nasehat serta motivasi sehingga penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Teristimewa kepada Ibunda tercinta Nusrmasyrifawan Sitompul yang telah menjadi Ibu yang luar biasa dan terus memberikan doa serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Terkhusus kepada Muhammad Yusril Sibarani selaku abang penulis yang menjadi kebanggaan keluarga dan selalu memberikan dukungan serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Untuk Sahabat terbaik Risna Sri Rahayu Siregar, Yulia Eka Putri, Cinta Wirdana Ritonga, Asrial Habibi Harahap, Raphli Ardhana dan TIM Mindset Grup yang telah memberikan motivasi, semangat dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan NIM 20, yang telah memberikan informasi dan motivasi kepada peneliti selama proses penulisan kripsi.

Padangsidimpuan, 09 Januari 2024

Peneliti

LATIPA WARDA SIBARANI

NIM. 2020500170

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PENYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Indikator Tindakan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Teori Belajar dan Pembelajaran	11
a. Pengertian Teori Belajar.....	11
b. Pengertian Pembelajaran	12
2. Model Pembelajaran.....	12
3. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13

a.	Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
b.	Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playung</i>	14
c.	Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Role Playing</i>	15
4.	Pembelajaran IPA.....	16
a.	Pengertian Pembelajaran IPA	16
b.	Ciri-ciri Pembelajaran IPA.....	16
c.	Tujuan Pembelajaran IPA	17
5.	Hasil Belajar.....	18
a.	Teori Belajar.....	18
b.	Pengertian Hasil Belajar.....	19
c.	Fungsi Hasil Belajar	26
d.	Tujuan Hasil Belajar	26
e.	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
B.	Penelitian Terdahulu	27
C.	Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III Metodologi Penelitian		30
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B.	Jenis dan Metode Penelitian.....	30
C.	Latar dan Subyek Penelitian.....	31
D.	Instrumen Pengumpulan Data	32
E.	Langkah-langkah Prosedur Penelitian.....	33
F.	Teknik Analisis Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		38
A.	Analisis Data Prasiklus	38
B.	Pelaksanaan Siklus I.....	40
C.	Pelaksanaan Siklus II	49
D.	Analisis Data	59
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	66
F.	Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP.....		71
A.	Kesimpulan	71

B. Implikasi Hasil Belajar.....	72
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	
SURAT IZIN PENELITIAN	
SURAT BALASAN PENELITIAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revis	25
Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian	33
Tabel 3.2 Kriteria Perolehan Hasil Nilai Observasi.....	38
Tabel 4.1 Hasil Tes Prasiklus Siswa	40
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I.....	45
Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II.....	49
Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I.....	54
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II	59
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I Siswa	60
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II Siswa	61
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I Siswa	63
Tabel 4.9 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II Siswa.....	64
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II....	66

DAFTAR GAMBAR

Gamba 2.1. Prosedur Penelitian Model Kemmis & Mc Taggart.....	34
Gambar 4.1 Diagram Hasil Tes Prasiklus	40
Gambar 4.2 Guru Menjelaskan Materi Siklus I Pertemuan I.....	43
Gambar 4.3 Guru Membagikan Peran Pada Siklus I Pertemuan I.....	43
Gambar 4.4 Guru Menjelaskan Materi Siklus I Pertemuan II	47
Gambar 4.5 Guru Mengarahkan Siswa Pada Materi Siklus I Pertemuan II.....	48
Gambar 4.6 Guru Menjelaskan Materi Siklus II Pertemuan I.....	52
Gambar 4.7 Guru Memandu Peserta Didik Siklus II Pertemuan I.....	53
Gambar 4.8 Guru Menjelaskan Materi Siklus II Pertemuan II.....	57
Gambar 4.9 Guru Membagi Siswa Kedalam Kelompok Pada Siklus II Pertemuan II.....	57
Gambar 4.10 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan I.....	61
Gambar 4.11 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan II.....	62
Gambar 4.12 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan I.....	63
Gambar 4.13 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan II	65
Gambar 4.14 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus,Siklus I dan Siklus II..	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses membentuk generasi bangsa berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa, pendidikan tidak hanya terbatas pada proses kelembagaan, akan tetapi proses pola asuh, akademik bahkan kultur budaya sangat berpengaruh.¹ Pendidikan menjadi tiang tombak perjuangan untuk peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang berguna untuk menopang kehidupan di masa mendatang.

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.² Hal tersebut menunjukkan bahwa pemerintah berupaya memperbaiki kualitas pendidikan sehingga mampu bersaing dengan negara maju lainnya.

¹ Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), hlm. 4.

² Agni, dkk, *A Brilliant Idea The Champ Spirit Hukum*, (Malang, UB Press, 2010). hlm.

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga bisa dikatakan bahwa kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum diciptakan dengan tujuan mempermudah proses pendidikan. Pada awal pandemi hingga tahun 2021, Indonesia menggunakan kurikulum Darurat (Kurikulum 2013 yang di sederhanakan) dan pada awal tahun pelajaran 2022 Kemendikbudristek mengeluarkan kebijakan penggunaan kurikulum merdeka.³ Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan atau kemerdekaan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkannya kurikulum ini maka kegiatan belajar mengajar akan lebih optimal dan peserta didik memiliki waktu yang lebih banyak untuk meningkatkan kualitas dan potensi dalam dirinya.⁴ Perubahan yang terjadi dalam kurikulum merdeka mulai dari proses perencanaan, implementasi hingga evaluasi pembelajaran yang semulanya bersifat terpadu dan menggunakan pendekatan tematik namun pada kurikulum merdeka setiap mata pelajaran dipisahkan kembali kecuali dengan mata pelajaran IPA dan IPS yang diintegrasikan menjadi satu yang disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sedangkan untuk pembelajaran IPA di semester ganjil dan untuk pembelajaran IPS di semester genap.

³Eni Andari, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS)*, *Jurnal Pendidikan Profesi*, Volume 1, No. 2, 2022, hlm. 66-67.

⁴Ahmad Darlis, dkk, *Pendidikan Bermassis Merdeka Belajar, Analytica Islamica*, Volume 11, No. 2, Juli-Desember 2022, hlm. 395-396.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Dalam proses pembelajaran IPA, siswa diberikan kesempatan untuk memicu keingintahuan ilmiah mereka, mengembangkan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban berdasarkan bukti atas fenomena alam. Ilmu alam adalah ilmu yang bersifat khusus, yaitu mengkaji fenomena alam yang nyata, baik yang berupa realitas maupun peristiwa, dan hubungan sebab-akibatnya.⁵

IPA juga merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik, masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang membosankan, monoton dan terlalu banyak menghafal. Padahal pembelajaran IPA mampu membuat peserta didik dalam memahami berbagai hal disekitar lingkungan.⁶

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan, ternyata masih banyak terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, khususnya materi rantai makanan.⁷ Sehingga hasil nilai yang didapatkan masih jauh dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di bawah 75. Dengan rata-rata 47 dan ketuntasan sebesar 20% (3 dari 15 siswa). Hal ini dilanjutkan, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa kelas V, penyebab ketidak pahaman siswa karena pembelajaran kurang menarik

⁵Nelly Wedyaawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 30.

⁶Nely Yunarti, *Kesulitan dalam Pembelajaran IPA*, *Jurnal Education*, Volume 7, No. 4, Oktober 2021. hlm. 4.

⁷Hasil Observasi Awal di Kelas V SDN 200223 Padangsidempuan pada tanggal 16 September 2023, Pukul 07.30 WIB.

dan membosankan⁸ serta jarang menggunakan model pembelajaran yang relevan.⁹ Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada walikelas V, ketidakpahaman siswa dalam memahami isi materi karena kurangnya hasil belajar siswa, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, dan minat dalam praktek pembelajaran yang kurang, oleh karena itu guru berharap perlu adanya inovasi metode belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

Berdasarkan temuan masalah tersebut, peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *role playing* (bermain peran). Model *role playing* merupakan model yang direkomendasikan di dalam kurikulum merdeka karena melibatkan peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.¹¹ Model *role playing* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dimana siswa dibimbing untuk memerankan tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa dalam bentuk cerita sederhana.¹² Metode belajar model *role*

⁸Dwi Puspitasari & Sujarwo, I, *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Volume 3, No. 2, Desember 2021, hlm. 207.

⁹Mawaddah dan Sahna, Siswi Kelas V, *Wawancara*, (SDN 200223 Padangsidimpuan), 16 September 2023, Pukul 09.00 WIB.

¹⁰Pendi Rambe, Wali Kelas V, *Wawancara*, (SDN 200223 Padangsidimpuan), 16 September 2023, Pukul 10.00 WIB

¹¹Yogi Nurfauzi, dkk, *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka, Jurnal Education*, Volumen 6, No. 1, September-Desember 2023, hlm. 220.

¹²Amin & Linda Yurike Susan, *Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), hlm. 487.

paying menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lainnya.¹³ Sebab metode belajar model *role playing* dengan sendirinya akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam bekerjasama dengan kelompok serta memberikan manfaat yang baik untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.¹⁴

Dari hasil penelitian Rizani Qorinah dan Dian Cahya menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa,¹⁵ pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah.¹⁶ Hasil penelitian Suryadi juga menyebutkan bahwa penerapan model *role playing* dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁷ Hasil penelitian yang dilakukan Maspuja Yani dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat dari aktivitas siswa

¹³Ismawati Alidha, dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*, Jurnal Pene Ilmiah, Volume 1, No. 1 2016. hlm. 612.

¹⁴Ismawati Alidha, dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*, Jurnal Pene Ilmiah, Volume 1, No. 1 2016. hlm. 620.

¹⁵Rizani Qorinah, *Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tahun 2021*, (Padangsidempuan, Program studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Padangsidempuan, 2021), hlm. 229

¹⁶Dian Cahya, *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah*, Skripsi, (Lampung: IAIN Metro, 2020), hlm. 72.

¹⁷Suryadi, *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Labuan*, Skripsi, (Palu: IAIN Palu, 2019), hlm. 61.

dalam proses pembelajaran¹⁸. Disamping itu, penerapan model pembelajaran *role playing* juga dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.¹⁹ Hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh oleh siswa melalui kegiatan belajar.²⁰ Sehingga diharapkan penerapan model ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rantai makanan.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Guru kurang menggunakan variasi metode agar siswa tidak merasa jenuh maupun bosan sehingga cenderung mengobrol bersama temannya.
2. Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA yang masih rendah ditandai dengan beberapa siswa belum tuntas KKM.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran serta guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *role playing* dan hanya mengandalkan buku sebagai pedoman dalam pembelajaran.

¹⁸Maspuja Yani, *Penerapan Model Pembelajaranj Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar, Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Darussalam Banda Aceh, 2018), hlm. 68.

¹⁹Ismawati Alidha, dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya, Jurnal Pene Ilmiah*, Volume 1, No. 1 2016. hlm. 619-620.

²⁰ Ahmad, *Pengaruh Penilaian kelas & model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS* (Malang:YPSMI,2020)

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti lebih focus dan tidak meluas, maka dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA siswa kelas V masih rendah dalam pembelajaran IPA dan model pembelajaran yang diberikan guru kurang beragam sehingga menyebabkan siswa kurang memahami isi materi yang diberikan oleh guru. Maka peneliti menggunakan penerapan model pembelajaran *role play* untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SDN 200223 Padangsidimpuan.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman mengenai penulisan penelitian ini, peneliti membatasi istilah penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA

Dalam pembelajaran IPA siswa mengembangkan keinginan alami untuk memahami, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban tentang fenomena alam menurut bukti dan perkembangan cara berpikir ilmiah. Jadi pembelajaran IPA perlu dilakukan dalam proses pembelajaran untuk menunjukkan rasa ingin tahu, sikap positif dan memperjelas adanya hubungan timbal balik antara sains, teknologi, dan manusia serta mengembangkan keterampilan dalam memahami proses pembelajaran lingkungan dan pemecahan masalah. Dengan itu seorang guru tidak hanya memberikan ilmu melainkan memperhatikan serta mempertimbangkan kesiapan belajar peserta didik sehingga tidak mudah merasakan bosan, mengantuk, serta ribut didalam kelas pada saat

proses pembelajaran. Melihat hal tersebut, maka penggunaan model yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang aktif menjadi daya dukung utama bagi seorang guru agar suasana proses pembelajaran tidak membosankan maka proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *role playing*.

2. Model *Role Playing*

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran terkait dengan bahan pelajaran yang di kuasai tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplor hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengetahui perasaan, sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Pembelajaran dapat dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar pada peserta didik. Setelah guru menjelaskan isi materi pelajaran, guru meminta siswa untuk menghafal materi dengan terlebih dahulu menetapkan lamanya waktu yang dibutuhkan. Setelah hal itu dilakukan maka guru akan memberi instruksi dan masing-masing siswa akan langsung bermain peran sesuai dengan materi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses tingkahlaku secara fisik yang merupakan memori atau ingatan yang bersifat hubungan antara guru dan peserta

didik secara bebas, pembentukan pemahaman peserta didik. Hasil belajar diperoleh dari dari pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan, baik apa yang diketahui, tujuan belajar dan motivasi yang mempengaruhi interaksi yang baru dipelajari. Benyamin Bloom berpendapat bahwa aspek perilaku tujuan pembelajaran sebagai berikut: aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik.²¹

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SDN 200223 Padangsidempuan?”

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *role playing* akan dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SDN 200223 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing* di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan.

²¹Dina Khairiah, dkk, *Pengembangan Metodologi Penelitian untuk Riset di PGMI dan PIAUD*, (Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022), hlm. 307.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut melalui proses pembelajaran yang lebih bervariasi.

b. Bagi peserta didik

Penerapan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini membuat peneliti untuk terus belajar meningkatkan kompetensi diri sebagai bekal menjadi guru profesional dan menambah wawasan meneliti mengenai pembelajaran IPA kelas V SDN 200223 Padangsidempuan.

H. Indikator Tindakan

Keberhasilan Tindakan pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dilihat dari tercapainya nilai rata-rata minimal nilai yaitu 75.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Teori Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Teori Belajar

Dalam proses pembelajaran, teori belajar menolong para guru untuk menganalisis dan mengevaluasi keseluruhan dari aktivitas belajar dari pelajar, sehingga teori belajar dapat menolong para guru untuk melihat gejala dan model penerapan pembelajaran dalam teori belajar apa yang cocok untuk digunakan dalam setiap tahapan dalam materi yang diberikan oleh guru terhadap siswa.²²

Teori belajar merupakan cara yang dilakukan peserta didik dan guru dalam memperoleh maupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses belajar dan mengajar. Menurut teori belajar skinner, belajar akan berlangsung sangat efektif apabila : (1) informasi yang akan dipelajari, maka disajikan secara bertahap, (2) pembelajaran segera diberi umpan balik (*feedback*) mengenai akurasi pembelajaran mereka, artinya setelah belajar mereka segera diberi tahu apakah mereka sudah memahami informasi dengan benar atau tidak, (3) siswa mampu belajar dengan caranya sendiri.²³

²²Valentino, *Hubungan Teori Belajar dengan Teknologi Pendidikan, Educatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4, No. 1 2022, hlm. 1476.

²³Maulana Arafat Lubis & Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, (Yogyakarta: Samaudra Biru, 2021), hlm. 32-35.

b. Pengertian Pembelajaran

Ada perbedaan antara belajar dan pembelajaran. Menurut para ahli belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian, sedangkan pembelajaran adalah proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai tujuan tertentu. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya²⁴.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi merancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.²⁵ Model pembelajaran merupakan suatu rancangan

²⁴M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Uwais Inspirasi Indonesia.), hlm. 1-21.

²⁵Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*, (NTT: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya, 2022), hlm.5.

(desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik. Menurut para ahli model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

Berdasarkan pengertian model tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dalam tercapai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran model memiliki peran penting agar proses pembelajaran tidak membosankan serta menjadikan pembelajaran lebih menarik minat belajar peserta didik.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Dengan bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa ada keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan

pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.²⁶

Model Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikasi dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplor hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya mencakup orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- 2) Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis dan melatih bergaul.
- 3) Melatih anak-anak agar mereka dapat memberi kemungkinan bagi pengalaman dan menarik generalisasi.

²⁶Amin & Linda Yurike Susan, (2022, hlm. 487).

c. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Model Pembelajaran *Role Playing* mempunyai kelebihan dankelemahan, kelebihan dari penerapan *Role Playing*, yaitu:

- 1) Menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan kesan pembelajaran yang tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme siswa, menumbuhkan rasa kebersamaan yang kuat.
- 3) Membuat siswa terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar
- 4) Meningkatkan minat belajar siswa²⁷

Kelemahan Model *Role Playing* yaitu:

- 1) Membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga
- 2) Jika suasana kelas tidak mendukung maka *role play* tidak dapat dilakukan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang
- 4) Tidak semua topik dapat direpresentasikan melalui model ini

Kelebihan dari Model *Role Playing* ini dapat dijadikan kelebihan dari pembelajaran yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari penerapan Model *Role Playing* ini peneliti memberikan solusi bahwa dengan penerapan metode *Role Playing* peserta didik dilatih untuk memaikan peran secara

²⁷Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), hlm. 112-113.

langsung dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menyenangkan serta pembelajaran lebih mudah di ingat serta menumbuhkan minat belajar siswa.

4. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Secara umum, kegiatan dalam IPA berhubungan dengan eksperimen. IPA adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam seorang ahli IPA (ilmuwan) dapat memberikan sumbangan besar kepada IPA tanpa harus melakukan sendiri suatu percobaan, tanpa membuat suatu alat atau tanpa melakukan observasi.

b. Ciri-ciri Pembelajaran IPA

Adapun ciri-ciri dari pembelajaran IPA yaitu:

- 1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.

- 2) Proses ilmiah, dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyingkap rasa alam.
- 4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetap hanya sebagian atau beberapa saja.
- 5) Kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.²⁸

Berdasarkan ciri-ciri di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep IPA.

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Pengajaran IPA bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keinginan alami untuk memahami, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban tentang fenomena alam menurut bukti dan perkembangan dan cara berpikir ilmiah. Tujuan utama ilmu pengetahuan alam (IPA) itu mendidik dan memperlengkapi untuk berbagi keterampilan reseptif dan Menerapkan konsep ilmiah dan memberikan peraturan pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya.

²⁸Isrok'atun, dkk, *Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*, (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), hlm. 30.

Hal ini diperkuat dalam tujuan pembelajaran IPA yaitu:

- 1) Menjelaskan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang berguna dan dapat diterapkan Kehidupan sehari-hari.
- 2) Menunjukkan rasa ingin tahu, sikap positif dan memperjelas adanya hubungan timbal balik antara sains, teknologi, dan manusia.
- 3) Mengembangkan Keterampilan memahami proses pembelajaran lingkungan, pemecahan masalah, dan penciptaan keputusan.
- 4) Meningkatkan kesadaran akan partisipasi dan partisipasi memelihara, melindungi, dan melestarikan lingkungan alam.
- 5) Meningkatkan kesadaran dan rasa menghargai terhadap alam sebagai rasa menghargai terhadap ciptaan Tuhan.

5. Hasil Belajar

a. Teori Belajar

Teori belajar merupakan cara yang dilakukan oleh siswa serta guru dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses belajar dan mengajar. Terdapat beberapa ahli yang mendefinisikan pandangan tentang teori belajar, salah satu tokoh tersebut adalah Taksonomi Bloom.

Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Untuk mempelajari

sesuatu hal merupakan proses yang dilakukan siswa yang berkaitan dengan dimensi proses kognitif, sedangkan jenis pengetahuan adalah jenis pengetahuan yang akan di ajarkan kepada siswa merupakan dimensi pengetahuan. Berikut ranah kognitif menurut Bloom, yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan penilaian (C6). Namun ranah kognitif di kembangkan oleh Anderson dan Krathwohl menjadi: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6).²⁹

b. Pengertian Hasil Belajar

Didalam kamus besar bahasa Indonesia, hasil merupakan ketercapaian dari apa yang kita lakukan, sedangkan belajar adalah proses dimana seseorang mengalami perubahan menjadi yang lebih baik melalui potensi, keterampilan maupun sikap. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya tujuan dari proses pembelajaran tergantung bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa selaku peserta didik di dalam kelas. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa mempunyai kesempatan untuk mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memperbarui kemampuannya di dalam dan di luar kelas. Peneliti berpendapat bahwa pembelajaran memerlukan keaktifan siswa. Siswa lebih

²⁹Syafrilianto & Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 31.

banyak melakukan aktivitas sedangkan guru lebih banyak memberikan bimbingan dan arahan.³⁰

Belajar adalah suatu proses dimana seorang individu memodifikasi tingkah lakunya sebagai akibat dari pengalamannya. Sementara berpendapat para ahli bahwa belajar adalah suatu proses yang berlangsung dalam jangka waktu yang lama, melalui latihan, yang mengarah pada perubahan dalam diri³¹.

Jadi, dapat disimpulkan dari pendapat ahli bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku karena adanya pengalaman dan latihan, perubahan tersebut terutama dicapai melalui kemampuan-kemampuan baru dan perubahan tersebut terjadi karena disengaja.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar dapat diuji melalui tes yang selanjutnya

³⁰Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS*, (Jawa Tengah, Penerbit NEM, 2022), hlm.7

³¹Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS*, (Jawa Tengah, Penerbit NEM, 2022), hlm. 8.

dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan keberhasilan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Hasil Belajar Mencakup tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental.

Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang yaitu:

- a) Pengetahuan, hafalan dan ingatan merupakan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, dan sebagainya.
- b) Pemahaman, yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan ingat.
- c) Penerapan atau aplikasi, mencakup kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip, teori dalam situasi yang baru dan konkret.
- d) Analisis, kemampuan seseorang untuk merinci atau mengurangi suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang kecil dan mampu memahami hubungan.
- e) Sintesis, merupakan kemampuan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

- f) Penilaian, menurut Taksonomi Bloom, Penilaian atau evaluasi di sini merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide
- 2) Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.
- a) Penerimaan, yakni kepekaan dalam menerima rangsangan (simulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
 - b) Jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) Penilaian, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi.
 - d) Pemikiran atau perilaku harus memiliki dua kriteria untuk diklasifikasikan sebagai ranah afektif *Pertama*, perilaku melibatkan perasaan dan emosi seseorang. *Kedua*, perilaku harus tipikal perilaku seseorang.³²
- 3) Ranah Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar dari seseorang. Ada enam tingkat keterampilan, yakni:

³²Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran, (Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, (Depok, PT. Raja Grafindo Persada, 2020), hlm.99-105.

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.³³

³³Siraj, *Profesi Pendidikan: Tinjau Teoritik Manajemen Pengembangan Profesionalisme Guru*, (Jawa Barat: PT. Kimshafi Alung Cipta, 2022), hlm. 59.

Tabel 2.1 Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom Versi Revis³⁴

C-1 Pengetahuan	C-2 Pemahaman	C-3 Apikasi	C-4 Analisis	C-5 Evaluasi	C-6 Kreasi
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Membuat blueprint	Membandingkan	Mengatur
Menggambarkan	Mencirikan	Mengurutkan	Membuat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menerapkan	Memecahkan	Mengkontraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikkan	Mengarahkan	Mengkategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Membuat dasar pengelompokkan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengkombinasikan
Memberi label	Mengkonstraskan	Mencegah	Menegaskan	Mempertahankan	Menyusun
Memberi indeks	Mengubah	Mencanangkan	Membuat dasar pengkonstras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Mempertahan	Mengkalkulasikan	Mengkorelasikan	Memisahkan	Membangun
Menamai	Menguraikan	Menangkan	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggulangi

³⁴Syafrilianto & Maulana Arafat, *Micro Teaching di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 35.

Menandai	Menjalin	Memodifikasi	Mendiagnosikan	Menilai	Menghubungkan
Membaca	Membedakan	Mengklasifikasikan	Mendiagramkan	Memperjelas	Menciptakan
Menyadari	Mendiskusikan	Melengkapi	Mendiversifikasikan	<i>Me-rangking</i>	Mengkreasikan
Menghafal	Menggali	Menghitung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengkorelasi
Meniru	Mencontohkan	Membangun	Memerinci ke bagian-bagian	Menafsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasakan	Menominasikan	Memberi pertimbangan	Merancang
Mengulang	Mengemukakan	Mendemonstrasi	Mendokumentasikan	Membenarkan	Mengembangkan
Memproduksi	Mempolakan	Menurunkan	Menjamin	Mengukur	Merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menentukan	Menguji	Memproyeksi	Mendikte

c. Fungsi Hasil Belajar

- 1) Untuk mengetahui telah sampai sejauh mana siswa berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Untuk mengetahui pengetahuan akan kemajuan-kemajuan yang sudah dicapai siswa yang berpengaruh baik terhadap prestasi selanjutnya.
- 3) Untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan yang dimiliki siswa sehingga mampu mempergunakan sebuah pengetahuannya dalam proses memajukan prestasinya.
- 4) Untuk mengetahui siswa yang naik kelas serta menentukan siswa mana yang memenuhi peringkat atau standar yang ditetapkan.³⁵

d. Tujuan Hasil Belajar

- 1) Dapat menentukan keberhasilan proses pendidikan dan seberapa jauh lokasi pengajaran dari sekolah efektivitasnya dalam mengubah perilaku siswa menuju tujuan pendidikan yang diinginkan.
- 2) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap program pendidikan dan kurikulum serta sistem pelaksanaannya.
- 3) Untuk dapat memberikan sebuah pertanggung jawaban suatu sekolah kepada para pihak yang memiliki kepentingan.³⁶

³⁵Herneta, (2021, hlm. 38-39).

³⁶Herneta Fatirani, (2021, hlm, 40).

e. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Yang tergolong kedalam faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal, yaitu segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar. Ada dua faktor eksternal yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik, yaitu:
 - a) Manusia atau faktor sosial, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.
 - b) Faktor non-manusia atau faktor non-sosial, seperti keadaan suhu ruangan, keadaan cuaca, keadaan ruangan, sarana dan fasilitas.³⁷

B. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa judul penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahya Ningrum pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah

³⁷Hasrian Rudi & Achmad Bahtiar, *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*, (Medan: UMSU PRESS, 2020), hlm.25-28.

Lampung Tengah” pada tahun 2020. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, di siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 48% menjadi 80% hal ini mengalami peningkatan 32%. Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 80% siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 .

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suryadi pada tahun 2019 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Labuan” pada tahun 2019. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *role playing* masih tergolong rendah dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 8% dengan nilai rata-rata 34,36% dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 23 orang. Selanjutnya setelah menggunakan model *role playing*, hasil belajarmencapai 84% dengan nilai rata-rata sebesar 82,4% serta ketuntasan hasil belajar siswa meningkat.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maspuja Yani dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*” Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar” pada tahun 2018. Jenis penelitian yang dilakukan penelitian eksperimen, yaitu penelitian dengan

menggunakan manipulasi terhadap objek penelitian dengan adanya kontrol. Penelitian ini berupa suatu percobaan yang di rancang khusus untuk menemukan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dalam proses pembelajaran pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada kelas V MIN 8 Aceh Besar termasuk kedalam kategori sangat baik yaitu 98,86%. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa saat menjawab salam, tertib, menjawab pertanyaan, mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, presentasi, mengerjakan LKS dan didkusi kelompok.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara dari persoalan yang ada dalam penelitian, jawaban itu masih bersifat teoritik dan di anggap benar sebelum terbukti salah benarnya yang di dapatkan. Fungsi utama dari hipotesis penelitian dalah sebagai pedoman dalam memberikan arahan dan jalannya kegiatan penelitian.

Hipotesis dari penelitian ini adalah “Penerapan Model *Role Playing* akan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 200223 Padangsidempuan”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 200223 Padang Sidempuan, yang beralamat di Jalan Sibulan-bulan Kel. Aek Tampang Kec. Padang Sidempuan Selatan, Kota Padang Sidempuan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil yaitu tanggal 16 September 2023

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk menemukan dan memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.³⁸ Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru. Guru bertugas melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses kegiatan.³⁹

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan secara terstruktur terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti, mulai dibentuknya suatu perencanaan sampai evaluasi

³⁸Warsima, *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Malang: Media Nusa Creative, 2022), hlm.5.

³⁹ Sulhan Efendi & Asriana Harahap, dkk, *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasa Multikultural Menggunakan Media Video Di SD. Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 2, No. 1, Desember 2021. hlm. 282.

terhadap aktivitas nyata yang berupa kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah.⁴⁰

Kemmis dan Taggart mengemukakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan dari konsep asli milik Kuet Lewin. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajar dalam proses pembelajaran.⁴¹

Metode penelitian ini adalah metode penelitian kombinasi yaitu mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif.

C. Latar dan Subyek Penelitian

Latar penelitian adalah kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi “rantai makanan” dengan menerapkan model *role playing*

⁴⁰Maulana Arafat Lubis, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/Mi*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 6.

⁴¹Syamsul Alam, *Pengembangan Keterampilan Menulis untuk Guru, Mahasiswa, dan Calon Guru*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 30.

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di Kelas V SDN 200223 Padangsidempuan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 peserta didik.

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	6
2	Perempuan	9

D. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Tes

Tes adalah adalah cara yang digunakan untuk mengukur dan menilai sesuatu dalam bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas berupa pertanyaan atau perintah sehingga menghasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi. Tes berfungsi sebagai instrumen alat untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, dan kinerja sebagai hasil dari proses belajar peserta didik.⁴²

b. Lembar Observasi

Alat untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas siswa ini bertujuan untuk mengetahui

⁴²Sumardi, *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, s2020), hlm. 2.

aktivitas siswa selama pembelajaran pada setiap pertemuan dengan menerapkan model *role playing* pada pembelajaran IPA di kelas V.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terbagi dalam dua siklus dengan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Adapun gambaran prosedur penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model Kemmis & Mc. Taggart⁴³

⁴³Jarjani Usman, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Aceh Besar, AcehPo Publishing, 2019), hlm. 26.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Meminta izin kepada kepala sekolah SDN200223 Padangsidempuan.
- 2) Melakukan observasi awal kepada peserta didik kelasV SDN 200223 Padangsidempuan.
- 3) Menyusun Modul Ajar sebagai acuan untuk melakukan penelitian.
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas bagi guru dan siswa
- 5) Menentukan pokok bahasan yang akan di bahas. Materi pelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pada materi “Rantai Makanan”

b. Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah di buat, guru sekaligus peneliti merealisasikan dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* terbimbing. Adapun tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah:

- 1) Apresepsi pembelajaran
- 2) Penjelasan materi
- 3) Penerapan model *role playing*

4) Tanya jawab dengan siswa

c. Observasi (Pengamatan)

Observasi (*observing*) ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya tindakan.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan monitoring secara sistematis terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Monitoring ini berfungsi untuk mengevaluasi apakah pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana dan apakah pelaksanaan tindakan sudah terjadi peningkatan atau sudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang harus menjadi perhatian pada tindakan berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan. Dimana hasil belajar siswa rendah. Apabila dasarnya pelaksanaan siklus II adalah memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I.

F. Teknik Analisis Penelitian

Data penelitian dianalisis secara deskriptif yaitu analisis menggunakan kata untuk mengetahui keberhasilan anak. Teknik analisis data merupakan suatu untuk memiliki, menggolongkan, dan menyusun data kedalam kategorisasi atau mengklasifikasi data yang digunakan dan apakah data yang diperoleh melalui kegiatan tindakan siklus yang telah dilaksanakan dapat dianalisis dengan mencari rata-rata dalam menentukan kelebihan atau kelemahan tindakan sehingga dapat memperoleh kesimpulan untuk tindakan siklus selanjutnya dan perbaikan pada tindakan siklus selanjutnya serta mencermati setiap indikator.

a. Teknik Analisis Data Tes Hasil Belajar

Adapun untuk menetapkan keberhasilan anak digunakan beberapa penilaian sebagai berikut:⁴⁴

1. Penilaian rata-rata anak

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

2. Penilaian ketuntasan belajar

Untuk menentukan presentasi ketuntasan dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang berhasil dalam belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

⁴⁴Fery Muhammad Firdaus, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hlm. 142.

b. Teknik Analisis Data Observasi

Untuk menghitung presentase observasi aktivitas belajar siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis Presentase} = \frac{\text{Jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria hasil presentase nilai rata-rata hasil observasi untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Perolehan Hasil Nilai Observasi⁴⁵

Rentang Skor	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
< 40	Kurang Baik

Dari hasil presentasi yang di dapatkan, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tpa pelaksanaan proses pembelajaran dengan melihat aspek penilaian. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Adapun teknik penskorannya sebagai beriku:

- 1) Jika di jawab benar skor 1
- 2) Jika di jawab salah 0
- 3) Jumlah skor total 100

⁴⁵ Lilis, *Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh*, Jurnal Pendidikan, hlm. 33.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian dilaksanakan di SDN 200223 Padangsidempuan di kelas V dengan siswa yang berjumlah 15 orang, 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan beberapa instrumen yaitu butir soal dan lembar observasi yang telah valid. Validasi instrumen ini dilakukan dengan cara konsultasi dengan orang yang kompeten dalam bidang pelaksanaan proses pembelajaran yaitu wali kelas Ilmu Pengetahuan Alam yang berkaitan dengan materi rantai makanan.

Sebelum melakukan tindakan untuk mengetahui hasil belajar IPA dikelas V, peneliti sendiri memberikan soal kognitif kepada siswa, setelah soal kognitif diberikan guru memeriksa dan memberikan nilai, sehingga dapat diketahui adanya kesulitan yang dialami siswa dalam menjawab soal serta hasil nilai yang didapatkan masih jauh dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dibawah 75. Penyebab ketidak pahaman mereka karena pembelajaran kurang menarik dan membosankan serta jarang menggunakan model pembelajaran yang relevan.

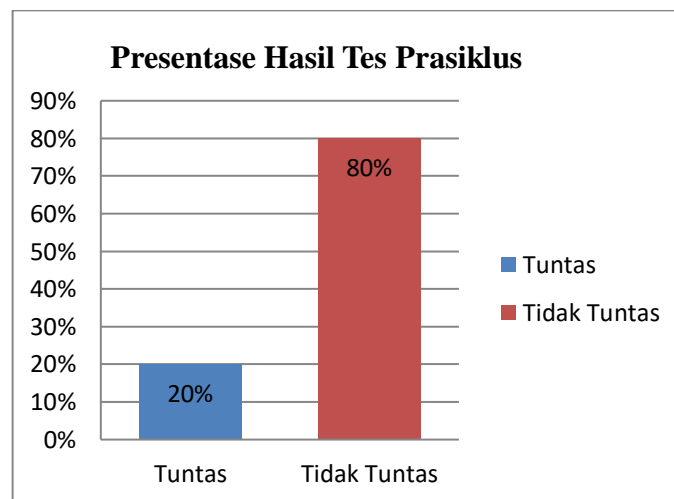
Sehingga peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *role playing* (bermain peran). Sebab metode belajar dengan model *role playing* dengan sendirinya akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam

bekerjasama dengan kelompok serta memberikan manfaat yang baik untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Adapun analisis ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan data hasil soal tes kognitif awal siswa kelas V SDN 200223 Padangsisimpulan pada pembelajaran IPA sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Tes Prasiklus Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	3	20%
2	<75	Tidak Tuntas	12	80%
Jumlah			15	100%

Hal ini menunjukkan bahwa dari total 15 siswa, 3 siswa tuntas (20%) dan 12 siswa tidak tuntas (80%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai maksimal sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 4.1 di bawah ini



Gambar 4.1 Diagram Hasil Tes Prasiklus

Dari gambar di atas, dapat di lihat bahwa hasil belajar IPA di kelas V SDN 200223 Padangsidimpulan pada hasil tes prasiklus dengan perolehan presentase tuntas 20 % dan presentase tidak tuntas 80%. Presesntase

ketuntasan yang rendah pada hasil belajar IPA di kelas V menyebabkan perlunya tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengupayakan tindakan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan maksimal agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

B. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan dari paparan masalah pada Pra siklus diatas, selanjutnya peneliti akan melakukan tindakan dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk memperbaiki serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 200223 Padangsidempuan.

a. Siklus I Pertemuan I

Pada siklus 1 pertemuan I dilaksanakan tindakan yang sudah dirancang oleh peneliti sesuai dengan modul ajar yang sudah divalidasi oleh guru kelas V SDN 200223 Padangsidempuan.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti mempersiapkan:

- 1) Modul ajar materi rantai makanan menggunakan model *role playing* (bermain peran).
- 2) Media gambar yang akan di perankan oleh siswa
- 3) Menyiapkan lembar soal tes kognitif dan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data.

2. Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan pada tanggal 16 November 2023, selama 2 jam pelajaran dengan materi rantai makanan dengan observer Pendi Rambe serta untuk mencapai tujuan dari sebuah penelitian maka yang harus dilakukan adalah:

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pada awal pembelajaran guru memulai dengan berdoa bersama
- 2) Guru melakukan *ice breaking*
- 3) Memeriksa kehadiran
- 4) Memeriksa sampah disekitar dan merapikan meja dan kursi
- 5) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan
- 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Siswa berantusias untuk menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi tentang rantai makanan serta memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya. Kegiatan guru dan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.2 Guru menjelaskan materi Siklus I Pertemuan I

- 2) Guru menyampaikan bahwa selanjutnya siswa akan bermain *role playing* (bermain peran) dan guru memberikan pengarahan mengenai kegiatan ini pembelajaran. Siswa melakukan *role playing* (bermain peran) untuk menunjukkan peran pada rantai makanan dari Produsen, Konsumen dan Dekomposer. Pada tahap ini siswa masih kebingungan dalam memainkan peran dan masih banyak siswa yang bertanya-tanya dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.3 Guru membagikan peran pada siklus I Pertemuan I

- 3) Guru membagikan lembar kerja dan minta siswa untuk menentukan peran masing-masing makhluk hidup yang

terdapat pada rantai makanan dan mengumpulkan hasil kerja dan guru memberikan nilai di lembar hasil kerja siswa.

- 4) Guru meminta peserta didik untuk kembali memerhatikan rantai makanannya dan memberikan tabel produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2, dan konsumen tingkat 3 pada lembar kerjanya. Gunakan hasil kerja peserta didik sebagai contoh untuk pembahasan bersama. Respon siswa bagus dalam memainkan dan berantusias dalam memilih peran yang siswa mainkan.
- 5) Guru memberikan tes kognitif berupa butir soal untuk dijawab oleh siswa.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pada pembelajaran hari ini.
- 2) Guru mengingatkan kepada siswa agar mengulang pembelajaran di rumah
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) oleh peneliti. Hasil observasi dilakukan ketika model pembelajaran *role playing*

digunakan, pada saat itulah observer mengamati aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	9	16	56%
Siswa	5	13	38%

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi siklus I pertemuan I masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase guru 56% dan hasil presentase 38%. Jadi dari hasil observasi yang dilakukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan akan dilanjutkan pada siklus I pertemuan II.

4. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan I terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi rantai makanan dengan memakai *role playing* maka selanjutnya dilakukan pada tahap refleksi, berdasarkan data pada siklus I dapat diketahui bahwa 4 siswa yang tuntas belajar dan 11 yang tidak tuntas belajar. Hal ini karena tahap pengetahuan dan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran berdeda dengan yang lain yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah. Peneliti menemukan kendala siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran.

- 1) Terdapat siswa yang kurang memperhatikan dan mamahami proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah.
- 2) Siswa belum terbiasa belajar dengan memakai model *role playing* karna model yang biasa digunakan hanya berpusat pada guru sehingga hasil belajar siswa masih rendah
- 3) Siswa masih ada yang malas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan oleh peneliti, sehingga hasil belajarnya masih rendah.

Kendala-kendala yang telah dihadapi peneliti pada siklus I pertemuan I, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus I pertemuan ke II agar kendala yang terjadi pada siklus I pertemuan I tidak terulang lagi.

b. Siklus I Pertemuan II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I pertemuan II

- 1) Mempersapkan modul ajar materi rantai makanan
- 2) Media yang diperankan dalam rantai makanan
- 3) Menyiapkan soal dan lembar observasi

2. Tindakan

Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pada proses pembelajaran yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Mulai dengan berdoa
- 2) memeriksa kehadiran
- 3) Guru melakukan *ice breaking* kepada siswa.
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan buku dan menjelaskan materi rantai makanan dalam ekosistem serta memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.4 Guru menjelaskan materi siklus I pertemuan II

- 2) Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri atas 5 orang dan menyampaikan serta mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dan memberikan aturan cara bermain peran

serta sebagai produsen, konsumen, dekomposer dengan menggunakan tali sebagai rantai makanan. Siswa memberikan respon yang baik dengan mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.5 Guru mengarahkan siswa pada materi siklus I pertemuan II

- 3) Guru membagikan Lembar Kerja dan minta mereka untuk menggambar rantai makanan dan menentukan hewan mana yang menjadi produsen, konsumen tingkat 1, tingkat 2, tingkat 3, dan dekomposer (pengurai) serta masing-masing perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian. Dengan penuh antusias siswa maju kedepan untuk menyampaikan jawabannya.
- 4) Guru mengajukan pertanyaan untuk memancing kegiatan diskusi, “Apa yang terjadi jika produsen semakin punah?.” Siswa menjawab dengan sepengetahuan mereka dan guru meluruskan kembali terkait pertanyaan tersebut.

- 5) Guru memberikan soal tes kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan kemudian lembar jawaban peserta didik dikumpul oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pembelajaran hari ini
- 2) Di akhiri dengan berdoa dan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil observasi pertemuan II. Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sudah mulai terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Siswa sudah mulai dapat memahami cara bermain peran dalam proses pembelajaran dan memahami materi. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan II hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	10	16	62%
Siswa	8	13	61%

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan II masih belum maksimal meningkat, tetapi mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas siswa 62% dan hasil presentase guru 61%. Jadi dari hasil observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II.

4. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan dari observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan II adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat di tunjukan dengan nilai rata-rata siswa dapat di capai sesuai dengan KKTP. Terjadinya peningkatan pada siklus I pertemuan II karena siswa mulai aktif dalam penerapan model pembelajaran *role playing* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I pertemuan I. Peneliti menemukan beberapa masalah siswa dalam menyelesaikan pembelajaran, siswa yang masih malas untuk memperhatikan penjelasan materi dari guru sehingga hasil belajar siswa belum maksimal.

Peneliti juga sangat membutuhkan waktu agar hasil yang didapatkan lebih baik serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran.

C. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan dari hasil refleksi pada akhir siklus I, masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam proses hasil belajar dengan

menggunakan penerapan model pembelajaran *role playing*, maka pada siklus II ini akan dilakukan tindakan berupa pelaksanaan Siklus II untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran.

b. Siklus II Pertemuan I

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti mempersiapkan Modul Ajar dengan mengikuti kurikulum yang di gunakan sekolah yaitu kurikulum Merdeka Belajar, materi yang di gunakan adalah rantai makanan. Kemudian peneliti menyediakan LKPD (lembar kerja peserta didik), menyediakan lembar observasi dan lembar tes kognitif siswa pada setiap pembelajaran. Dalam penelitian ini peserta didik dikatakan berhasil apabila nilai siswa sudah mencapai KKTP dengan nilai 75.

2. Tindakan

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Dimulai dengan berdoa bersama dan memeriksa kehadiran peserta didik
- 2) Melakukan *ice breaking* agar siswa lebih semangat dalam melakukan proses pembelajaran
- 3) Guru memotivasi siswa untuk lebih disiplin dalam proses pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru mengarahkan peserta didik untuk membayangkan tanaman dan hewan di sekitar mereka dan menanyakan pendapat mereka

mengenai hubungan antara hewan dan tumbuhan di dalam ekosistem. Siswa memberi respon dengan menjawab terkait hubungan antara hewan dengan tumbuhan walaupun jawaban yang diberikan kurang tepat, serta guru menjelaskan keterkaitannya dan siswa diminta untuk memainkan peran sebagai hewan dan tumbuhan. Guru menanyakan kepada siswa untuk bertanya terkait yang belum dimengerti. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.6 Guru menjelaskan materi siklus II pertemuan I

- 2) Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri atas 3 - 4 orang dan arahkan mereka untuk berkumpul serta guru menyampaikan bahwanya mereka akan bermain peran. Dengan penuh semangat siswa memainkan peran dengan baik. Kegiatan guru dan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4.7 Guru memandu peserta didik siklus II Pertemuan I

- 3) Guru membagikan Lembar Kerja dan minta mereka untuk menentukan bagaimana jika makanan dari hewan itu sudah tidak ada, guru meminta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian. Siswa maju kedepan kelas dan membacakan hasil jawaban mereka dengan baik.
- 4) Guru meluruskan jawaban serta menjelaskannya kepada siswa. Guru memberikan soal tes kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan kemudian lembar jawaban peserta didik dikumpul oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi hari ini dan guru menyempurnakan kesimpulan pembelajaran hari ini bahwa, hubungan antara hewan dan tumbuhan dalam ekosistem yaitu dalam satu ekosistem terjadi karena adanya transfer energi atau proses makan dan dimakan yang dimana proses tersebut dinamakan rantai makanan
- 2) Diakhir pembelajaran dilakukan dengan berdoa dan mengucapkan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas V dengan menggunakan lembar observasi yang di buat oleh peneliti. Dari

hasil pengamatan kognitif siswa pada siklus II pertemuan I dapat di lihat selama proses pembelajaran, observer memperhatikan secara cermat respon terbaik siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model *role playing* dan diperoleh peningkatan peserta didik dari pertemuan sebelumnya. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti, dapat dilihat pada lampiran observasi guru dan siswa pada siklus II pertemuan I, hasil observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	13	16	81%
Siswa	11	13	84%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel diatas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran mendapatkan hasil dengan kriteria cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru 81% dan hasil presentase siswa 84%.

4. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan dari hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada proses siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa 73% (11 siswa) yang sudah mencapai KKTP yang telah di tentukan hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal sehingga. Adapun kendala yang ditemukan pada proses siklus II pertemuan I yaitu:

- 1) Sebagian siswa sudah mulai terlihat aktif dalam proses pembelajaran maka dengan itu guru diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.
- 2) Siswa belum seluruhnya dapat memahami dikarenakan pengetahuan mereka yang susah dalam memahami proses pembelajaran dan masih ada siswa yang belum terlalu lancar dalam membaca sehingga menyulitkan siswa dalam menyelesaikan soal tes.

Guru diharapkan untuk merancang pembelajaran yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, oleh karena itu kendala-kendala yang ditemukan pada siklus II pertemuan I perlu melakukan perbaikan pada siklus II pertemuan II agar kendala yang dihadapi pada siklus I pertemuan II dan siklus II pertemuan I sebelumnya tidak terulang lagi.

c. Siklus II Pertemuan II

1 Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan siklus II pertemuan II peneliti melengkapi kekurangan pada siklus II pertemuan I yaitu dengan

- 1) Mempersiapkan modul Ajar dengan mengikuti kurikulum yang di gunakan sekolah yaitu kurikulum Merdeka Belajar, materi yang di gunakan adalah rantai makanan.
- 2) Menyediakan LKPD (lembar kerja peserta didik)

- 3) Lembar observasi dan lembar tes kognitif siswa pada setiap pembelajaran. Dalam penelitian ini peserta didik dikatakan berhasil apabila nilai siswa sudah mencapai KKTP dengan nilai 75.

2. Tindakan

a) Kegiatan Pendahuluan

- 1) Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama
- 2) Memeriksa kehadiran
- 3) Melakukan ice breaking untuk menambah semangat dan konsentrasi peserta didik
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

- 1) Guru menanyakan kembali mengenai materi sebelumnya dan menyampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain *role playing* (bermain peran). Guru menjelaskan materi pada hari ini. Kemudian guru bertanya hal-hal yang belum mengerti. siswa memberikan respon yang baik dengan mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.8 Guru menjelaskan materi siklus II pertemuan II

- 2) Guru membagi lembar kerja kepada siswa dan guru membagi siswa kedalam kelompok yang akan diberikan satu jenis peran dalam proses pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan pada materi kepada peserta didik yaitu hewan yang berperan sebagai konsumen tingkat II, dan siswa dengan antusias menjawab pertanyaan guru dengan mengangkat tangan. Kegiatan guru dan siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.9 Guru membagi siswa kedalam kelompok pada siklus II pertemuan II

- 3) Mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang diberikan guru dan mencatat hasil diskusinya pada lembar kerja. dan minta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian.
- 5) Guru meluruskan jawabannya serta menjelaskannya kepada siswa. Guru memberikan soal tes kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan kemudian lembar jawaban peserta didik dikumpul oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini dengan percaya diri, dan guru meluruskan jawabannya dan menyampaikan bahwasanya bunga tersebut sebagai produsen yang menghasilkan makanannya melalui fotosintesis, sedangkan kupu-kupu merupakan konsumen herbivora yang memakan bunga, lalu semut dan kumbang konsumen omnivora yang memakan kupu-kupu, dan laba-laba sebagai konsumen omnivora yang memakan semut, kumbang dan hewan yang lainnya.
- 2) Mengingatkan peserta didik untuk belajar dan mengulangi pelajaran di rumah.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan ber doa dan salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan II peneliti sebagai observer yang dibantu dengan wali kelas V untuk peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran dengan penerapan model *role playing*.

Dapat dilihat pada siklus II pertemuan II ini telah terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan. Berikut hasil observasi yang sudah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	14	16	87%
Siswa	12	13	92%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan II selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel diatas, terlihat bahwa hasil observasi guru dan siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* sudah mencapai kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru 87% dan hasil presentase siswa 92%.

4. Refleksi (*reflection*)

Setelah beberapa tahap perencanaan, penerapan dan juga observasi menjadi pertimbangan peneliti pada pertemuan II siklus II berdasarkan hasil observasi bahwasanya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari pertemuan sebelumnya, yang ditandai dengan nilai hasil belajar siswa sudah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75 dengan siswa yang tuntas sebanyak 12 dari 15 orang siswa dengan presesntase ketuntasan 80%. Sehingga pada siklus II pertemuan II disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan model pembelajaran *role playing* sehingga peneliti melakukan penelitian hanya sampai siklus II ini saja dan tidak melakukan tindakan lagi untuk pertemuan berikutnya.

D. Analisis Data

1) Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siklus I

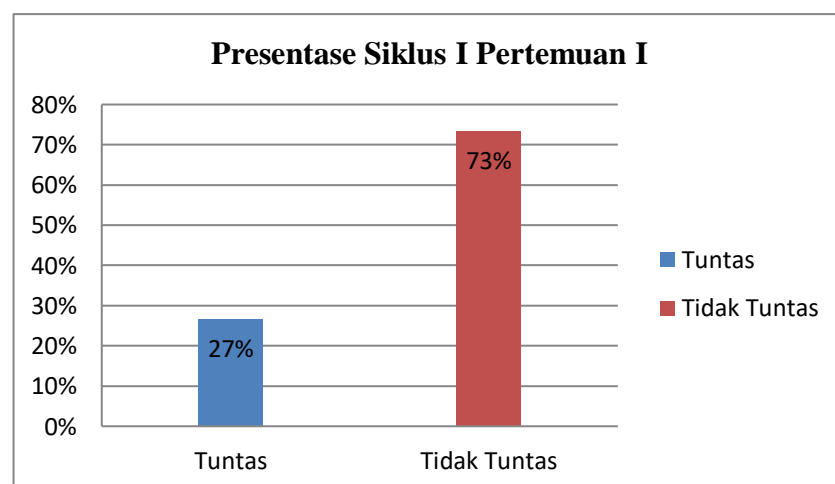
a. Siklus I Pertemuan I

Hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat di lihat dari hasil tes kognitif. Hasil tes pada siklus pertama, siswa melakukan tes pada akhir setiap pertemuan setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	4	27%
2	<75	Tidak Tuntas	11	73%
Jumlah			15	100%

Hasil belajar kognitif siswa dapat dikategorikan berhasil apabila telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil tes kognitif siswa yang telah dianalisis dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 4.10 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan gambar 4.10 diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa (27%), dan siswa tidak tuntas sebanyak 11 siswa (73%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya.

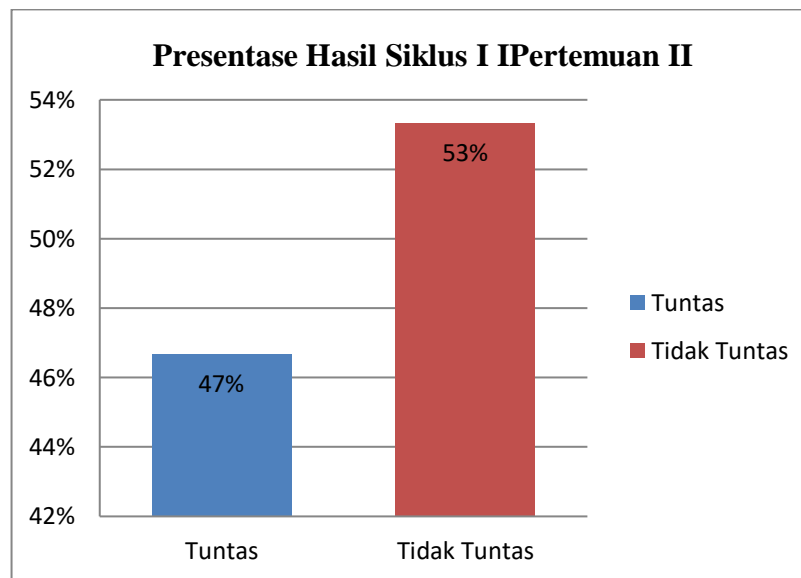
b. Siklus I pertemuan II

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan II detelah melakukan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes kognitif disetiap akhir pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	7	47%
2	<75	Tidak Tuntas	8	53%
Jumlah			15	100%

Hasil belajar kognitif siswa dikategorikan berhasil apabila siswa yang telah mencapai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditemukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil dari analisis soal tes kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 4.11 Diagram Hasil Tes Siklus I Pertemuan II

Hasil dari analisis soal tes kognitif siswa pada siklus I pertemuan II kelas V SDN 200223 Padangsidempuan. Berdasarkan dari gambar di atas diketahui persentase ketuntasan 47%, siswa yang dikategorikan tuntas dengan nilai diatas KKTP sebanyak 7 siswa. Sementara yang tidak tuntas dengan persentase 53%, dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada siklus I pertemuan I dengan siklus I pertemuan II.

2) Analisis Data Tes Hasil Belajar Kognitif Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

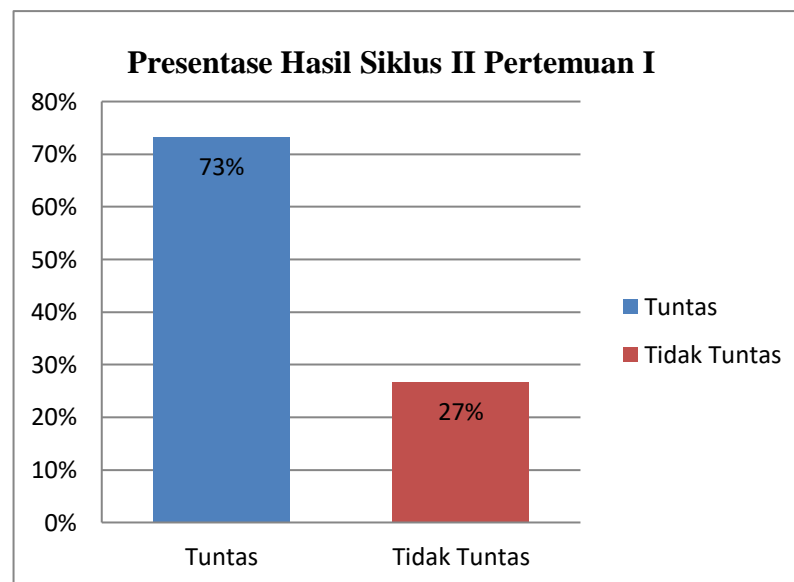
Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan I setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk mengetahui hasil tes siswa yaitu dengan memberikan berupa soal tes

kognitif kepada siswa disetiap pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	11	73%
2	<75	Tidak Tuntas	4	27%
Jumlah			15	100%

Hasil belajar kognitif siswa dikategorikan berhasil apabila siswa yang telah mencapai KKTP yang telah ditemukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil dari analisis soal tes kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 4.12 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan gambar 4.12 diketahui nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus II pertemuan I yaitu 77%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan persentase 73% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 27%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari siklus I pertemuan I dan

siklus I pertemuan II tetapi persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada tahap pembelajaran selanjutnya.

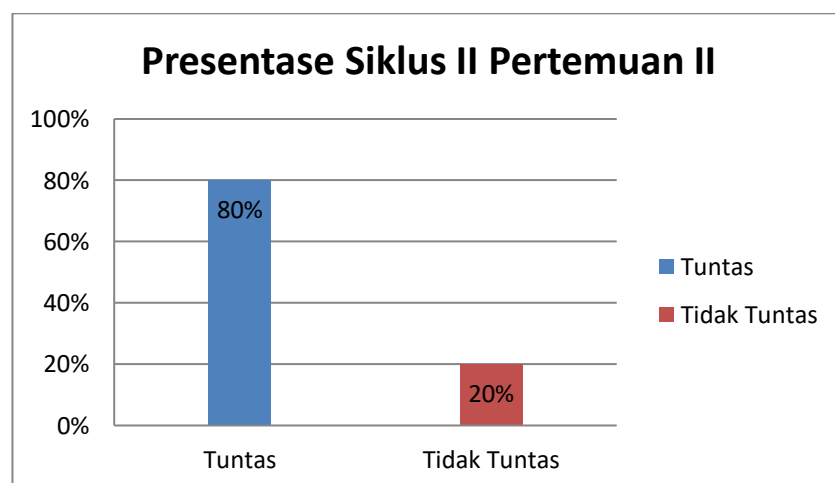
b. Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil tes yang telah dilaksanakan pada siklus II pertemuan II setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk dapat mengetahui hasil tes dari siswa dengan diberikan soal pada setiap akhir pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II Siswa

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	12	80%
2	<75	Tidak Tuntas	3	20%
Jumlah			15	100%

Hasil belajar kognitif siswa dikategorikan berhasil apabila siswa yang telah mencapai KKTP yang telah ditemukan oleh sekolah yaitu 75. Hasil dari analisis soal tes kognitif siswa dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 4.13 Diagram Hasil Tes Siklus II Pertemuan II

Dari hasil analisis soal tes kognitif siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan diketahui bahwa nilai rata-rata di kelas V pada siklus II pertemuan II adalah 88%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 12 orang siswa (80%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang siswa (20%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah mencapai nilai maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran pada siklus II pertemuan II telah dikategorikan berhasil.

3. Analisis Data Rekapitulasi Hasil Belajar

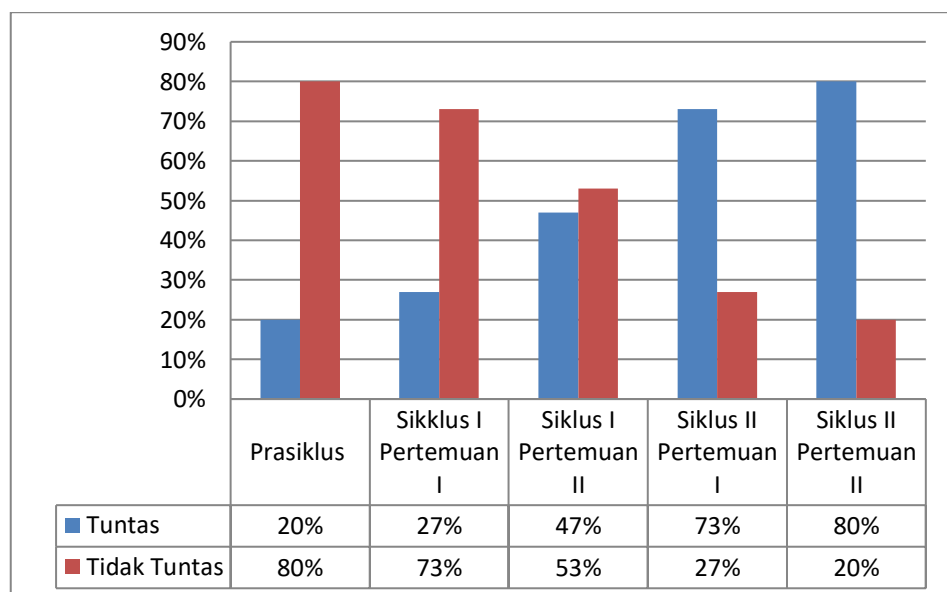
Dari hasil dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dengan hasil presentasi yang diharapkan yaitu 80% siswa yang memperoleh nilai sangat bagus dalam peningkatan hasil belajar siswa di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II saja. Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas IV-B dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah	Nilai Rata-Rata
Pre Tes	3	20%	12	80%	705	47
Siklus I Pertemuan I	4	27%	11	73%	755	50
Siklus I Pertemuan II	7	47%	8	53%	1.020	68

Siklus II Pertemuan I	11	73%	4	27%	1.155	77
Siklus II Pertemuan II	12	80%	3	20%	1.315	88

Tabel diatas menunjukkan presentase peningkatan pengetahuan siswa pada setiap siklusnya. Mulai dari kegiatan prasiklus, siklus I hingga siklus II terus terjadi peningkatan. Berikut grafik peningkatan pengetahuan peserta didik dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 4.14 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 4.14 menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi rantai makanan dikelas V SDN 200223 Padangsidempuan, jenis penelitian yang digunakan pada peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dimulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus dapat dilihat bahwa bahwa hasil belajar siswa sangat rendah, karena kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Pada prasiklus sebelum dilakukan tindakan awal siswa hanya memperoleh persentase hasil belajar sebesar 20% hanya 2 siswa yang tuntas dengan pencapaian nilai KKTP. Nilai KKTP pembelajaran IPA yang ditetapkan oleh SDN 200223 Padangsidempuan adalah 75.

Pada tahap siklus I jumlah pertemuan yang digunakan adalah sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama masih terdapat banyak kekurangan siswa selama pembelajaran berlangsung siswa masih ada yang bermalasan malasan karena model yang biasa digunakan hanya berpusat dengan guru. Sedangkan pertemuan kedua beberapa siswa sudah mulai aktif untuk melaksanakan proses pembelajaran bermain peran (*role playing*). Hal ini didukung menurut penelitian Suryadi mengatakan bahwa, Melalui model pembelajaran *Role Playing* peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini akan dapat meningkatkan kegairahan peserta didik dalam mengikuti pelajaran,

menghindarkan kejenuhan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempermudah dan memperjelas penyampaian materi dari guru kepada peserta didik.⁴⁶

Sedangkan pada siklus ke II sama dengan siklus I jumlah pertemuan yang digunakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama siswa sudah mulai antusias terhadap penjelasan yang disampaikan guru dan sudah paham terkait proses bermain peran. Sedangkan pertemuan kedua siswa sudah mahir dalam menjalankan prosedur bermain peran dalam proses pembelajaran dan sudah banyak siswa yang bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui *role playing* (bermain peran) dan mendapatkan hasil tes yang sudah ditentukan dari KKTP yaitu 75. Hal ini didukung oleh penelitian Maspuja Yani mengatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *role playing* (bermain peran). Keberhasilan kegiatan belajar mengajar diketahui setelah mengadakan tes dengan beberapa item soal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi dengan hasil belajar siswa dengan rata-rata mencapai 80% dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.⁴⁷

⁴⁶ Suryadi, *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Labuan, Skripsi*, (Palu: IAIN Palu, 2019), hlm. 61

⁴⁷ Maspuja Yani, *Penerapan Model Pembelajaranj Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar, Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Darussalam Banda Aceh, 2018), hlm. 68

Sehingga dari hasil penelitian siklus II bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I. Dari hasil penelitian yang dilakukan Dian Cahya bahwa siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai presentase sebesar 48% (11 siswa tuntas dan 13 siswa belum tuntas) dan pada siklus II berhasil mencapai presentase 80% (20 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Suryadi mengatakan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan rata-rata 65% dan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata mencapai 82%.⁴⁸

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan model *role playing* pada pembelajaran IPA di kelas V dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.14 yaitu rekapitulasi hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan Dian Cahya mengatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II disebabkan karena prosedur yang ada dalam model pembelajaran bermain peran (*role playing*) sehingga siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup serta dapat memecahkan masalah yang ada dalam cerita tersebut dengan baik.⁴⁹ Hasil penelitian yang dilakukan Maspujayani bahwa hasil belajar siswa lebih

⁴⁸ Dian Cahya, *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah, Skripsi*, (Lampung: IAIN Metro, 2020), hlm.72.

tinggi setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing*.⁵⁰ Selanjutnya dari hasil penelitian Sonia Desmawar Dhani bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPA sesudah penerapan metode *role playing* cenderung meningkat disetiap siklusnya.⁵¹ Kelebihan dari metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (1) Memberikan pemahaman siswa tentang pembelajaran mereka sendiri melalui bermain peran, (2) Membantu siswa untuk mengenali dan menafsirkan tempat mereka di dunia, (3) Bermain peran analog dapat membantu siswa untuk membuat konsep dalam pembelajaran.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 200223 Padangsidempuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi rantai makanan menyadari adanya keterbatasan sebagai berikut:

1. Dalam penerapan model pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu yang panjang dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada penelitian ini belum mencakup seluruh proses hasil pembelajaran tetapi fokus hanya pada hasil pembelajaran

⁵⁰ Maspujayani, *Penerapan Metode Pembelajaran (Role Playing) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar, Skripsi*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018), hlm.68.

⁵¹ Sonia Desmawar Dhani, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran, Skripsi*, (Kisaran, UINSU, 2021), hlm.74.

pengetahuan dan hasil belajar siswa hanya sebatas pelajaran IPA tentang rantai makanan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V SDN 200223 Padangsidempuan. Peneliti menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan dari setiap siklus. Pada penelitian Prasiklus nilai rata-rata siswa 47% , pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa 50% dan ketuntasan sebesar 27% dan siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 4 siswa, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai siswa 68% dan ketuntasan siswa 47% dengan siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 7 siswa, dan meningkat lagi pada pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa 77% dan ketuntasan siswa 73% dengan siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 11 siswa, kemuan mengalami peningkatan lagi pada siklus II pertemuan II rata-rata nilai siswa 88% dan ketuntasan siswa 80% dengan siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 12 siswa.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan dapat dipastikan bahwa hasil penelitian ini memiliki implikasi yang positif bagi pihak yang akan tersangkut dalam penelitian ini. Implikasi yang dilakukan perlu adanya pendampingan kepada peserta didik untuk melihat tingkat pemahaman dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari salah satu hasil belajar peserta didik yang dapat dikatakan bahwa dibutuhkan bimbingan dari seorang guru. Hal ini mengisyaratkan bahwa pihak sekolah perlu memiliki sistem yang lebih baik dalam penerapan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa dan siswa diharapkan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

C. Saran

Berdasar dari hasil penelitian maka peneliti mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Bagi siswa, peneliti berharap dengan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi rantai makanan.
2. Bagi guru, penerapan model pembelajaran *role playing* digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran rantai makanan, sehingga siswa dapat memahami materi melalui proses pembelajaran yang lebih bervariasi, maka disarankan agar dikembangkan juga di sekolah lainnya.

3. Kepada peneliti selanjutnya dalam penerapan model pembelajaran *role playing*, sebaiknya menjelaskan lebih rinci terkait langkah-langkah agar siswa mudah dalam memahami langkah-langkah pembelajaran dalam model *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, dkk, *A Brilliant Idea The Champ Spirit Hukum*, Malang, UB Press, 2010.
- Ahmad Darlis, dkk, *Pendidikan Bermasis Merdeka Belajar, Analytica Islamica*, Volume 11, No.2, Juli-Desember 2022.
- Amin & Linda Yurike Susan, *Model Pembelajaran Kontemporer*, Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022.
- Dian Cahya, *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah*, Skripsi, Lampung: IAIN Metro, 2020.
- Dina Khairiah, dkk, *Pengembangan Metodologi Penelitian untuk Riset di PGMI dan PIAUD*, Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022.
- Dwi Puspitasari & Sujarwo, I, *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Volume 3, No. 2, Desember 2021.
- Eni Andari, *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Managemnt System (LMS)*, Volume 1, No. 2, 2022.
- Fery Muhamad Firdaus, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Hasil Observasi Awal di Kelas V SDN 200223 Padangsidempuan pada tanggal 16 September 2023, Pukul 07.30 WIB.
- Hasrian Rudi & Achmad Bahtiar, *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*, Medan: UMSU PRESS, 2020.
- Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*, NTT: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya, 2022.

- Ismawati Alidha, dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*, *Jurnal Pene Ilmiah*, Volume 1, No. 1 2016.
- Isrok'atun, dkk, *Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Laerning*, Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020.
- Jarjani Usman, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Aceh Besar, AcehPo Publishing, 2019.
- Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik*, Jawa Barat: Edu Publisher, 2021.
- Kun Maryati & Juju Suryawati, *Sosiologi*, Jakarta: Esis, 2019.
- Lilis, *Penggunaan Permainan Go Back Slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh*, *Jurnal Pendidikan*,
- Lubis, Maulana Arafat, *Penelitian Tindakan Kelas di SD/Mi*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Lubis, Maulana Arafat & Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Yogyakarta: Samaudra Biru, 2021.
- M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia.
- Maspuja Yani, *Penerapan Model Pembelajaranj Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar, Skripsi*, (Banda Aceh, UIN Darussalam Banda Aceh, 2018.
- Mawaddah dan Sahn, Siswi Kelas V, *Wawancara*, (SDN 200223 Padangsidimpuan), 16 September 2023, Pukul 09.00 WIB.
- Muhammad Ilyas Ismail, *Evaluasi Pembelajaran, (Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, Depok, PT. Raja Grafindo Persada, 2020.
- Nelly Wedyaawati dan Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Yogyakarta: Budi Utama, 2019.

- Nely Yunarti, *Kesulitan dalam Pembelajaran IPA, Jurnal Educaton*, Volume 7, No. 4, Oktober 2021.
- Pendi Rambe, Wali Kelas V, *Wawancara*, (SDN 200223 Padangsidempuan), 16 September 2023, Pukul 10.00 WIB.
- Rizani Qorinah, *Pengembangan Kurikulum Berbasis Standar Nasional Pendidikan Tahun 2021*, (Padangsidempuan, Program studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Padangsidempuan, 2021).
- Siraj, *Profesi Pendidikan: Tinjau Teoritik Manajemen Pengembangan Profesionalisme Guru*, Jawa Barat: PT. Kimshafi Alung Cipta, 2022.
- Sri Kurniati, *Metode Pembelajaran LBS*, Jawa Tengah, Penerbit NEM, 2022.
- Sonia Desmawar Dhani, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran*, *Skripsi*, Kisaran, UINSU, 2021.
- Sulhan Efendi & Asriana Harahap, dkk, *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasa Multikultural Menggunakan Media Video Di SD. Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Volume 2, No. 1, Desember 2021.
- Sumardi, *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*, Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Suryadi, "Penerapan Model *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan" *Skripsi*, Palu: IAIN Palu, 2019.
- Syafrilianto & Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Syamsul Alam, *Pengembangan Keterampilan Menulis untuk Guru, Mahasiswa, dan Calon Guru*, Yogyakarta: Deepublish, 2021.

Valentino, *Hubungan Teori Belajar dengan Teknologi Pendidikan, Educatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4, No. 1 2022.

Warsima, *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Malang: Media Nusa Creative, 2022.

Yogi Nurfauzi, dkk, *Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka*, *Jurnal Education*, Volumen 6, No. 1, September-Desember 2023.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Latipa Warda Sibarani
2. NIM : 2020500170
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/ Tanggal Lahir : Onan Tukka, 09 Januari 2003
5. Anak Ke : 2 (Dua) dari 2 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Kelurahan Bonalumban, Kecamatan Tukka, Kabupaten Tapanuli Tengah,
10. Telp/HP : 0823-7094-0943
11. E-Mail : latipawarda0901@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Arjul Sibarani
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Kelurahan Bonalumban, Kecamatan Tukka, Kabupaten Tapanuli Tengah
 - d. Telp/HP : 0853-6179-6450
2. Ibu
 - a. Nama : Nurmaryrifawan Sitompul
 - b. Pekerjaan : PNS
 - c. Alamat : Kelurahan Bonalumban, Kecamatan Tukka, Kabupaten Tapanuli Tengah
 - d. Telp/HP : 0813-6289-1972

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 152981 Tukka 1A Tamat Tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Tukka Tamat Tahun 2017
3. MAN 3 Tapanuli Tengah Tamat Tahun 2020
4. Masuk UIN SYAHADA Padangsidempuan Tahun 2020

IV. ORGANISASI

1. HMPS PGMI UIN SYAHADA Padangsidempuan

Lampiran 1



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Latipa Warda Sibarani
Nama Sekolah : SDN 200223 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : IPA
Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / I(Ganjil)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 5 (IPA)**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Latipa Warda Sibarani
Instansi	:	SDN 200223 Padangsidempuan
Tahun Penyusun	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	IPA
Fase / Kelas	:	C / 5
Bab 2	:	Harmoni dan Ekosistem
Topik	:	Rantai Makanan
Alokasi Waktu	:	4 x Pertemuan

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Siswa dapat mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan
- ❖ Siswa dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan
- ❖ Siswa dapat memahami mendeskripsikan hubungan makhluk hidup pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- ❖ Berbinekaan global
- ❖ Bergotong-royong
- ❖ Mandiri
- ❖ Bernalar kritis
- ❖ Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- ❖ **Sumber Belajar** : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial untuk SD Kelas V, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran *Role Playing*

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Tujuan Pembelajaran Bab :

1. Siswa mendapatkan Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.
2. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem bereperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.

❖ Tujuan Pembelajaran Topik :

1. Siswa dapat mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.
2. Siswa dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan
3. Siswa dapat menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem
4. Siswa dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

❖ Tujuan Pembelajaran Ke-1

Mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.

❖ Tujuan Pembelajaran Ke-2

Dapat mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan

❖ Tujuan Pembelajaran Ke-3

Dapat menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem

❖ Tujuan Pembelajaran Ke-4

Dapat mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan hubungan antarmakhluk hidup yang berkaitan dengan makanan sdalam bentuk rantai makanan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi peran makhluk hidup pada rantai makanan
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan hubungan makhluk pada jaring-jaring makanan di ekosistem yang lebih besar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Agar dapat bertahan hidup apa yang harus dilakukan makhluk hidup?
- ❖ Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan hidup tanpa makhkuk hidup lainnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
5. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik.
 - (-) Agar dapat bertahan hidup apa yang harus dilakukan makhluk hidup?
 - (-) Apakah manusia, tumbuhan dan hewan dapat bertahan hidup tanpa makhluk hidup lainnya?
6. Guru menyampaikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Kegiatan Inti

1. Guru menampilkan bagan rantai makanan yang ada pada suatu ekosistem
2. Siswa melakukan *role playing* (bermain peran) untuk menunjukkan peran pada rantai makanan dari Produsen, Konsumen dan Dekomposer.
3. Guru membagikan lembar kerja dan minta mereka untuk menentukan peran masing-masing makhluk hidup yang terdapat pada rantai makanan.
4. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya dan mencatat hasil diskusinya di lembar kerja.
5. Lakukan pembahasan bersama mengenai kegiatan yang sudah dilakukan

Lakukan Bersama:

- a. Bagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri atas 4- 5 orang dan arahkan mereka untuk berkumpul.
- b. Guru menyampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain *role playing* (bermain peran). Berikan pengarahannya mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
Tips: Ketika memberi pengarahannya, sampaikan 1 atau 2 contoh dan tuliskan contoh tersebut pada papan tulis dalam bentuk bagan seperti pada lembar kerja.
- c. Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang ada pada buku dan mencatat hasil diskusinya pada lembar kerja dan mengumpulkan hasil lembar kerja dan guru memberikan nilai di hasil lembar kerja siswa.

- d. Guru melanjutkan pembahasan mengenai rantai makanan serta peran produsen dan konsumen. Gunakan teks “Rantai Makanan” pada buku serta alat bantu.
- e. Guru meminta peserta didik untuk kembali memerhatikan rantai makanannya dan memberikan label produsen, konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2, dan konsumen tingkat 3 pada lembar kerjanya. Gunakan hasil kerja peserta didik sebagai contoh untuk pembahasan bersama.
- f. Guru memberikan tes kognitif berupa butir soal untuk dijawab oleh siswa.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pertemuan Ke-2

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Memberikan ice breaking kepada siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi rantai makanan dalam ekosistem
2. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan buku mengenai tingkatan pada rantai makanan.
3. Setelah itu, guru menanyakan pendapat mereka mengenai peran dalam rantai makanan di dalam lingkungan.
4. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri atas 4-5 orang dan arahkan mereka untuk berkumpul.
5. Sampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain *role playing* (bermain peran). Berikan pengarahan mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
6. Siswa diminta untuk memainkan peran sebagai produsen, konsumen, dan dekomposer (pengurai) dengan menggunakan tali sebagai rantai makanannya.
7. Guru membagikan Lembar Kerja dan minta mereka untuk menggambar rantai makanan dan menentukan hewan mana yang menjadi produsen, konsumen tingkat 1, tingkat 2, tingkat 3, dan dekomposer (pengurai).
8. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang ada pada buku dan mencatat hasil diskusinya pada lembar kerja.

9. Peserta didik untuk kembali fokus kepada guru dan minta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian.
10. Guru mengajukan pertanyaan untuk memancing kegiatan diskusi, “Apa yang terjadi jika produsen semakin punah?.” Selanjutnya, buatlah visualisasi di papan tulis seperti contoh untuk membantu peserta didik memahaminya.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan pertanyaan kembali sebagai bahan evaluasi dan meminta siswa menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Guru menyempurnakan kesimpulan pembelajaran hari ini
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pertemuan Ke-3

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Memberikan ice breaking kepada siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk membayangkan tanaman dan hewan di sekitar mereka.
2. Guru Setelah itu, guru menanyakan pendapat mereka mengenai hubungan antara hewan dan tumbuhan di dalam ekosistem.
3. Setelah itu guru menjelaskan keterkaitan di antara keduanya.
4. Siswa diminta untuk memainkan peran sebagai hewan dan tumbuhan.
5. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri atas 3 - 4 orang dan arahkan mereka untuk berkumpul.
6. Sampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain *role playing* (bermain peran). Berikan pengarahan mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
7. Guru membagikan Lembar Kerja dan minta mereka untuk menentukan bagaimana jika makanan dari hewan itu sudah tidak ada
8. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang diberikan guru dan mencatat hasil diskusinya pada lembar kerja.
9. Peserta didik untuk kembali fokus kepada guru dan minta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian.
10. Guru meluruskan serta menjelaskannya kepada siswa.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan pertanyaan kembali sebagai bahan evaluasi dan meminta siswa menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Guru menyempurnakan kesimpulan pembelajaran hari ini
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pertemuan Ke-4

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam
2. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
3. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
4. Memberikan ice breaking kepada siswa
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Guru menanyakan kembali mengenai materi sebelumnya.
2. Guru menyampaikan bahwa selanjutnya mereka akan bermain *role playing* (bermain peran). Berikan pengarahan mengenai kegiatan ini sesuai panduan di Buku Siswa.
3. Guru membagi dalam kelompok. Setiap kelompok akan diberikan satu jenis peran dalam proses pembelajaran.
4. Setiap kelompok akan memainkan peran rantai dalam ekosistem. Tersebut. Pilihlah hewan dan tumbuhan yang ada di lingkungan sekitar, dan setiap anggota kelompok ada yang berperan sebagai:
 - a. Matahari (1 orang)
 - b. Produsen (minimal 1 orang)
 - c. Konsumen 1 (minimal 1 orang)
 - d. Konsumen 2 (minimal 1 orang)
 - e. Konsumen 3 (minimal 1 orang)
 - f. Dekomposer (1 orang)
5. Guru mengajukan pertanyaan pada bab ini kepada peserta didik yaitu ada berapa rantai makanan di dalam lembar kerja yang sudah diberikan oleh guru.
6. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pertanyaan yang diberikan guru dan mencatat hasil diskusinya pada lembar kerja.
7. Peserta didik untuk kembali fokus kepada guru dan minta perwakilan dari kelompok untuk menyampaikan jawaban mereka secara bergantian.
8. Guru meluruskan serta menjelaskannya kepada siswa.

Kegiatan Penutup

1. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini dan mengingatkan peserta didik untuk belajar dan mengulangi pelajaran di rumah.
2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

E. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

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

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**Pengayaan**

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1

Nama :

Kelas :



Perhatikan gambar!

Tentukanlah peran masing-masing makhluk hidup yang terdapat pada gambar rantai makanan diatas.

No	Produsen	Konsumen Tingkat 1	Konsumen Tingkat 2	Konsumen Tingkat 3

Nilai

Paraf Otang Tua

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

Nama :

Kelas :

BUATLAH GAMBAR RANTAI MAKANAN DENGAN KREASIMU SENDIRI!

Kriteria: Mengandung Produsen, Konsumen TK I, Konsumen TK II, Konsumen TK III, Pengurai, menarik, dan serasi serta mudah dipahami



Nilai


Paraf Otang Tua

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-3

Nama :

Kelas :

Jelaskan keterkaitan antara tumbuhan dan hewan di dalam ekosistem!



Nilai

Paraf Otang Tua

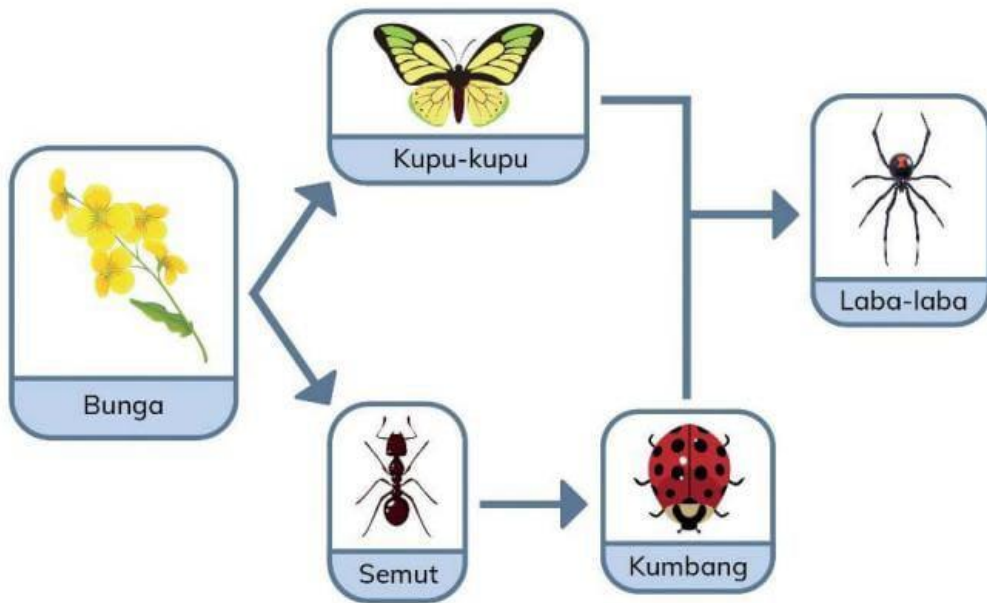
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-4

Nama :

Kelas :

Perhatikan jaring-jaring makanan di bawah ini!

Ada beberapa rantai makanan di bawah? Coba perhatikan jaring-jaring dibawah ini, laba-laba bisa berperan sebagai konsumen 2, namun juga bisa berperan sebagai konsumen 3.



Nilai

Paraf Otang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, BIlmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

C. GLOSARIUM

Rantai makanan

Sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu. Dalam suatu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang mempunyai peran sebagai produsen, konsumen, dan sebagai dekomposer (pengurai).

Produsen

Merupakan organisme atau spesies yang mampu menghasilkan makanan sendiri

Konsumen

Makhluk hidup yang bergantung pada makhluk lain karena dia tidak bisa memproduksi makanan sendiri seperti produsen

Dekomposer

Organisme yang menguraikan bahan organik yang berasal dari organisme mati

Predator

Predator atau pemangsa adalah binatang yang berburu dan memangsa binatang lain.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas V, Penulis :Amalia Fitri, dkk, Penyadur : Robbi Dwi Juwono, ISBN : 978-602-244-375-9.

Guru kelas V SDN 200223

Padangsidimpuan, 2023
Peneliti

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Latipa Warda Sibarani

Mengetahui
Kepala Sekolah

Latifah Hanum Nasution, S.Pd.SD
NIP. 197209231996112001

Lampiran 2

Soal Siklus I Pertemuan I

Nama Siswa :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

1. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 - A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi
2. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena....
 - A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
3. Produsen dalam rantai makanan disebut...
 - A. Rantai makanan
 - B. Jaring-jaring makanan
 - C. Piramida makanan
 - D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
4. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....
 - A. Rumput
 - B. Jamur
 - C. Manusia
 - D. Kepiting
5. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan
 - A. Konsumen 1
 - B. Produsen
 - C. Konsumen 2
 - D. Konsumen puncak
6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
 - A. Ekosistem hutan
 - B. Ekosistem sawah
 - C. Ekosistem danau

D. Ekosistem laut





7. Perhatikan gambar berikut!



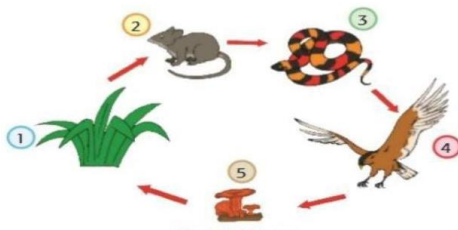
Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat I adalah . . .

- A. Padi
- B. Ular
- C. Tikus
- D. Elang

8. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

D. .		
E. .		
F.		
G. .		

9. Cermati gambar berikut!



Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
- B. Ular
- C. Elang
- D. Padi

10. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer
- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

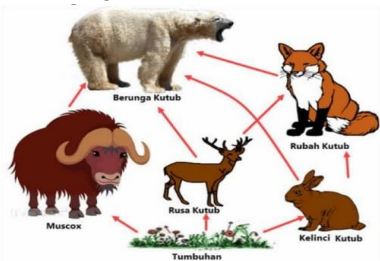
11. Cermati gambar berikut!



Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
- B. Ular memakan padi
- C. Elang tidak dapat makan
- D. Belalang semakin banyak

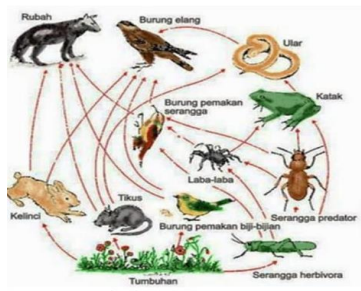
12. Cermati gambar berikut!



Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

13. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

14. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan

- A. Lingkungan abiotik
- B. Lingkungan antik
- C. Lingkungan biologi
- D. Lingkungan biotik

15. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Jaring-jaring kehidupan
- D. Piramida makanan

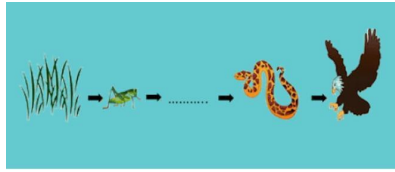
16. Cermati teks berikut!

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantaimakanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah

- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
- B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
- C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
- D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.

17. Perhatikan gambar berikut:



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
- B. Katak
- C. Jerapah
- D. Singa

18. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!

Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang

Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....

- A. Tanaman bayam
- B. Ulat
- C. Elang
- D. Burung

19. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan.

Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya

Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang





Peristiwa diatas disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Piramida makanan
- D. Perpindahan makanan

20. Cermati teks nonfiksi berikut!

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengankonsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan carnivora (hewanpemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yangterakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagaikonsumen puncak adalah

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 
- E.

Lampiran 3

Soal Siklus I Pertemuan II

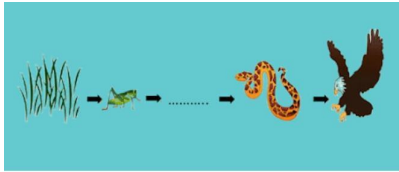
Nama Siswa :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

1. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
 - A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi
2. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena....
 - A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
3. Produsen dalam rantai makanan disebut...
 - A. Rantai makanan
 - B. Jaring-jaring makanan
 - C. Piramida makanan
 - D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
4. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....
 - A. Rumput
 - B. Jamur
 - C. Manusia
 - D. Kepiting
5. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan
 - A. Konsumen 1
 - B. Produsen
 - C. Konsumen 2
 - D. Konsumen puncak

6. Perhatikan gambar berikut:



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
- B. Katak
- C. Jerapah
- D. Singa

7. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat I adalah . . .

- A. Padi
- B. Ular
- C. Tikus
- D. Elang

8. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

A.



B.



C.



D.



9. Cermati gambar berikut!



Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
- B. Ular
- C. Elang
- D. Padi

10. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer
- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang
- E.

11. Cermati gambar berikut!

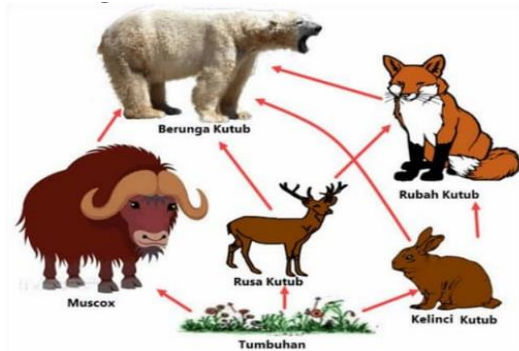


Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
- B. Ular memakan padi

- C. Elang tidak dapat makan
- D. Belalang semakin banyak

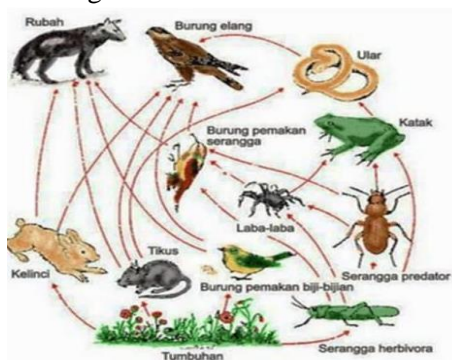
12. Cermati gambar berikut!



Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

13. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

14. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan

- A. Lingkungan abiotik
- B. Lingkungan antik
- C. Lingkungan biologi
- D. Lingkungan biotik

15. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
- Jaring-jaring makanan
 - Rantai makanan
 - Jaring-jaring kehidupan
 - Piramida makanan
16. Cermati teks berikut!
- Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali ini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.
- Kalimat utama dari paragraf di atas adalah
- Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
 - Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
 - makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
 - Pada kesempatan kali ini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.
17. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
- Ekosistem hutan
 - Ekosistem sawah
 - Ekosistem danau
 - Ekosistem laut
18. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!
- Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang
- Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....
- Tanaman bayam
 - Ulat
 - Elang
 - Burung
19. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya
- Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang
- Peristiwa diatas disebut....
- Jaring-jaring makanan
 - Rantai makanan
 - Piramida makanan
 - Perpindahan makanan

20. Cermati teks nonfiksi berikut!

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah

A.



B.



C.



D.



Lampiran 4

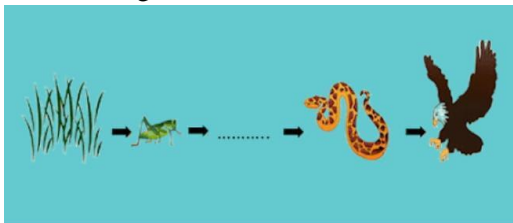
Soal Siklus II Pertemuan I

Nama Siswa :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!





1. Perhatikan gambar berikut:



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
- B. Katak
- C. Jerapah
- D. Singa

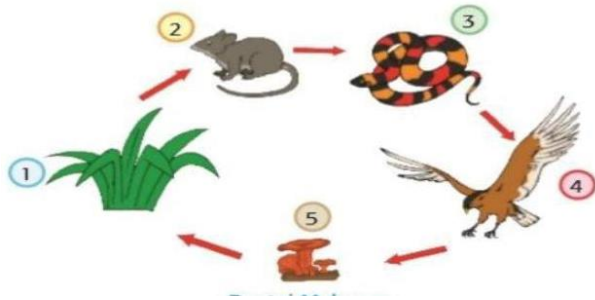
2. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

A.		
B.		
C.		
D.		

3. Lingkungan mati disebut dengan lingkungan

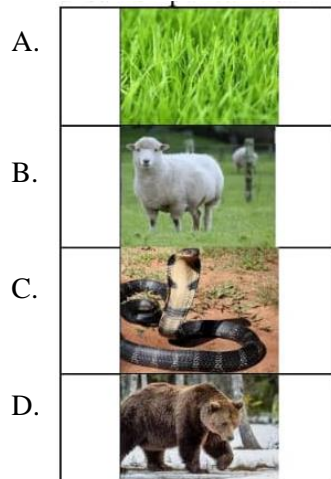
- A. Lingkungan abiotik
- B. Lingkungan antik
- C. Lingkungan biologi
- D. Lingkungan biotik

4. Cermati gambar berikut!



Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
 - B. Ular
 - C. Elang
 - D. Padi
5. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
- A. Gaya
 - B. Usaha
 - C. Gerak
 - D. Energi
6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
- A. Ekosistem hutan
 - B. Ekosistem sawah
 - C. Ekosistem danau
 - D. Ekosistem laut
7. Cermati teks nonfiksi berikut!
- Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengankonsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan carnivora (hewanpemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yangterakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.
- Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagaikonsumen puncak adalah



8. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena....
- A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
9. Produsen dalam rantai makanan disebut...
- E. Rantai makanan
 - F. Jaring-jaring makanan
 - G. Piramida makanan
 - H. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
10. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan
- A. Konsumen 1
 - B. Produsen
 - C. Konsumen 2
 - D. Konsumen puncak

11. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah . . .

- A. Padi
- B. Ular

- C. Tikus
- D. Elang

12. Cermati gambar berikut!



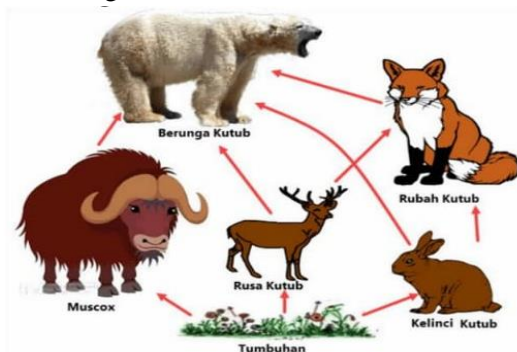
Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
- B. Ular memakan padi
- C. Elang tidak dapat makan
- D. Belalang semakin banyak

13. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....

- A. Rumput
- B. Jamur
- C. Manusia
- D. Kepiting

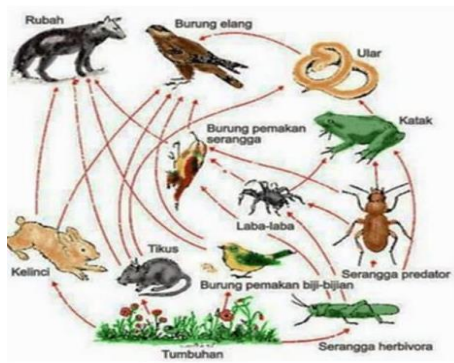
14. Cermati gambar berikut!



Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

15. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

16. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Jaring-jaring kehidupan
- D. Piramida makanan

17. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer
- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

18. Cermati teks berikut!

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan

mengulas tentang rantaimakanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah

- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – denganurutan tertentu.
- B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
- C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidupmendapatkan energi dari makanan.
- D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.

19. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!

Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang

Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....

- A. Tanaman bayam
- B. Ulat
- C. Elang
- D. Burung

20. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan.

Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya

Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang

Peristiwa diatas disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Piramida makanan
- D. Perpindahan makanan

Lampiran 5

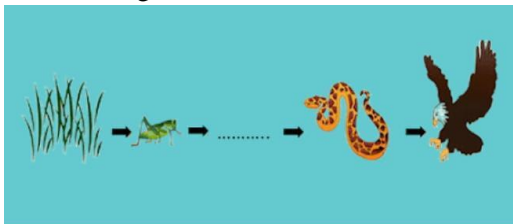
Soal Siklus II Pertemuan II

Nama Siswa :

Kelas :

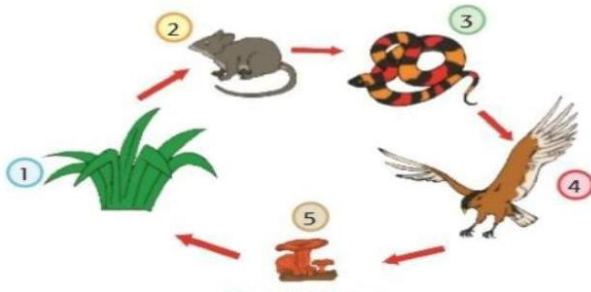
Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut:



Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu....

- A. Rusa
 - B. Katak
 - C. Jerapah
 - D. Singa
2. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan
- A. Lingkungan abiotik
 - B. Lingkungan antik
 - C. Lingkungan biologi
 - D. Lingkungan biotik
3. Cermati gambar berikut!

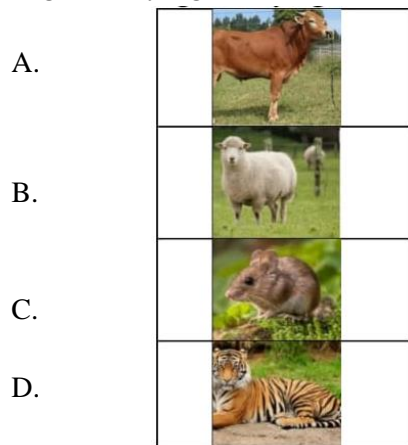


Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah

- A. Tikus
- B. Ular
- C. Elang
- D. Padi

4. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan....
- Gaya
 - Usaha
 - Gerak
 - Energi

5. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ...

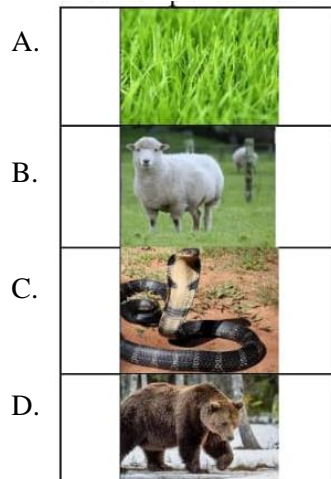


6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana....
- Ekosistem hutan
 - Ekosistem sawah
 - Ekosistem danau
 - Ekosistem laut

7. Cermati teks nonfiksi berikut!

Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengan konsumen sekunder (Konsumen tingkat II), umumnya ditempati oleh hewan-hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah



8. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena....
- A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 - B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 - C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
 - D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
9. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan
- A. Konsumen 1
 - B. Produsen
 - C. Konsumen 2
 - D. Konsumen puncak

10. Cermati gambar berikut!

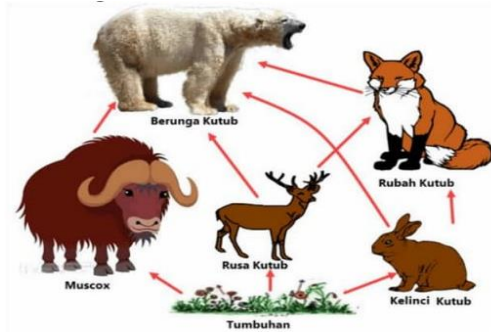


Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah

- A. Elang semakin banyak
 - B. Ular memakan padi
 - C. Elang tidak dapat makan
 - D. Belalang semakin banyak
11. Produsen dalam rantai makanan disebut...

- A. Rantai makanan
- B. Jaring-jaring makanan
- C. Piramida makanan
- D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri

12. Cermati gambar berikut!



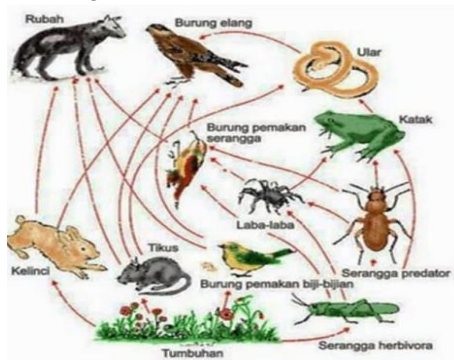
Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

13. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang Peristiwa diatas disebut....

- A. Jaring-jaring makanan
- B. Rantai makanan
- C. Piramida makanan
- D. Perpindahan makanan

14. Amati gambar berikut!



Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....

- A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat.
- B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat.
- C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun.
- D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun.

15. Perhatikan gambar berikut!



Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah . . .

- A. Padi
 - B. Ular
 - C. Tikus
 - D. Elang
16. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....
- A. Jaring-jaring makanan
 - B. Rantai makanan
 - C. Jaring-jaring kehidupan
 - D. Piramida makanan
17. Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....
- A. Rumput
 - B. Jamur
 - C. Manusia
 - D. Kepiting

18. Cermati gambar berikut!



Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah

- A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer

- B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak
- C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer
- D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang

19. Cermati teks berikut!

Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali ini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.

Kalimat utama dari paragraf di atas adalah

- A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.
 - B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.
 - C. makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.
 - D. Pada kesempatan kali ini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.
20. Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut!
Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang
Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu....
- A. Tanaman bayam
 - B. Ulat
 - C. Elang
 - D. Burung

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN

Siklus I Pertemuan I

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 11. B |
| 2. A | 12. B |
| 3. D | 13. C |
| 4. B | 14. A |
| 5. B | 15. B |
| 6. A | 16. D |
| 7. C | 17. B |
| 8. D | 18. C |
| 9. C | 19. B |
| 10. C | 20. D |

Siklus I Pertemuan II

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 11. B |
| 2. A | 12. B |
| 3. D | 13. C |
| 4. A | 14. A |
| 5. B | 15. B |
| 6. B | 16. D |
| 7. C | 17. B |
| 8. D | 18. C |
| 9. C | 19. B |
| 10. C | 20. D |

Siklus II Pertemuan I

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. C |
| 2. D | 12. B |
| 3. A | 13. A |
| 4. C | 14. B |
| 5. D | 15. C |
| 6. A | 16. B |
| 7. D | 17. C |
| 8. A | 18. A |
| 9. A | 19. C |
| 10. B | 20. A |

Siklus II Pertemuan II

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. D |
| 2. A | 12. B |
| 3. C | 13. B |
| 4. D | 14. C |
| 5. D | 15. C |
| 6. A | 16. B |
| 7. D | 17. A |
| 8. A | 18. C |
| 9. B | 19. A |
| 10. B | 20. C |

Lampiran 7

Kisi-kisi Soal kognitif






Mata Pelajaran : IPA

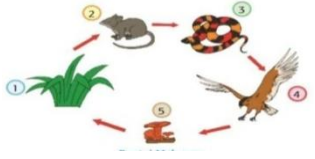

Kelas/ Semester : V (Lima)/ I (Ganjil)


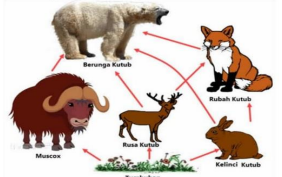
Materi : Rantai Makanan

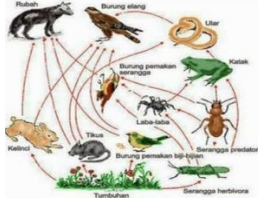
Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal	Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Kunci Jawaban
Pada fase C, Siswa dapat mendeskripsikan dan mengidentifikasi hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan.	Menjelaskan hubungan makan dan di makan	1	1. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan.... A. Gaya B. Usaha C. Gerak D. Energi	C1 (Pengetahuan)	PG	D
	Mengkategorikan fungsi dari produsen	2	2. Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena.... A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk	C2 (Pemahaman)	PG	A

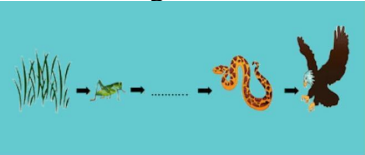
			<p>C. Tumbuhan dapat menguraikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati</p> <p>D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia</p>			
	Menjelaskan produsen dalam rantai makanan	3	<p>3. Produsen dalam rantai makanan disebut...</p> <p>A. Rantai makanan</p> <p>B. Jaring-jaring makanan</p> <p>C. Piramida makanan</p> <p>D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri</p>	C1 (Pengetahuan)	PG	D
	Menunjukkan mana yang sebagai produsen	4	<p>4. Di bawah ini manakah yang disebut sebagai produsen....</p> <p>A. Rumput</p> <p>B. Jamur</p> <p>C. Manusia</p> <p>D. Kepiting</p>	C1 (Pengetahuan)	PG	B
	Menyusun titik-titik yang kosong	5	<p>5. Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan</p> <p>A. Konsumen 1</p> <p>B. Produsen</p> <p>C. Konsumen 2</p> <p>D. Konsumen puncak</p>	C6 (Kreasi)	PG	B

	Mengkategorikan ekosistem	6	6. Rumput - babi hutan - harimau – pengurai, merupakan ekosistem dimana.... A. Ekosistem hutan B. Ekosistem sawah C. Ekosistem danau D. Ekosistem laut	C6 (Kreasi)	PG	A
	Menganalisis peran dari organisme	7	7. Perhatikan gambar berikut!  Organisme yang berperan sebagai konsumen tingkat 1 adalah A. Padi B. Ular C. Tikus D. Elang	C4 (Analisis)	PG	C
	Mengkorelasikan konsumen tingkat II	8	8. Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah ... A  B  C  D 	C4 (Analisis)	PG	D





	Memeriksa urutan konsumen pada gambar	9	<p>9. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah</p> <p>A. Tikus B. Ular C. Eang D. Padi</p>	C4 (Analisis)	PG	C
	Menyusun urutan rantai makanan	10	<p>10. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Urutan rantai makanan sesuai gambar yang tepat adalah</p> <p>A. produsen - katak - belalang - ular - elang – dekamposer B. produsen - belalang - ular - dekamposer - elang – katak C. produsen - belalang - katak - ular - elang – dekamposer</p>	C6 (Kreasi)	PG	C

			D. produsen - dekamposer - elang - ular - katak – belalang			
	Menyimpulkan isi gambar	11	<p>11. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Pada gambar tersebut jika katak mengalami kepunahan maka yang terjadi adalah</p> <p>A. Elang semakin banyak B. Ular memakan padi C. Elang tidak dapat makan D. Belalang semakin banyak</p>	C5 (Evaluasi)	PG	B
	Menentukan jumlah rantai makanan	12	<p>12. Cermati gambar berikut!</p>  <p>Jumlah rantai makanan pada jaring-jaring makanan pada gambar adalah...</p> <p>A. 4 B. 5 C. 6 D. 7</p>	C3 (Aplikasi)	PG	B
	Menyimpulkan apa	13	13. Amati gambar berikut!	C5 (Evaluasi)	PG	C

	yang terjadi apabila populasi tikus menurun		 <p>Apa yang terjadi pada komponen penyusun ekosistem tersebut jika populasi tikus menurun akibat petani melakukan pembasmian....</p> <p>A. Populasi tumbuhan dan rubah meningkat. B. Populasi tumbuhan dan burung elang meningkat. C. Populasi tumbuhan meningkat dan kelinci menurun. D. Populasi burung pemakan biji-bijian meningkat dan laba-laba menurun</p>			
	Menjelaskan lingkungan benda-benda mati	14	<p>14. Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan</p> <p>A. Lingkungan abiotik B. Lingkungan antik C. Lingkungan biologi D. Lingkungan biotik</p>	C1 (Pengetahuan)	PG	A
	Menjelaskan hubungan rantai makanan	15	<p>15. Sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan disebut....</p> <p>A. Jaring-jaring makanan B. Rantai makanan C. Jaring-jaring kehidupan D. Piramida makanan</p>	C1 (Pengetahuan)	PG	B

	Mengutip kalimat utama pada pragraf		<p>16. Cermati teks berikut!</p> <p>Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup. makhluk hidup mendapatkan energi dari suatu makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap. Oleh karena itu marilah simak ulasan yang ada dibawah berikut ini.</p> <p>Kalimat utama dari paragraf di atas adalah</p> <p>A. Rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan – pada serangkaian organisme – dengan urutan tertentu.</p> <p>B. Setiap makhluk hidup membutuhkan suatu energi untuk hidup.</p> <p>C. Makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan yang mereka makan, dan semua makhluk hidup mendapatkan energi dari makanan.</p> <p>D. Pada kesempatan kali disini akan mengulas tentang rantai makanan secara lengkap.</p>	C1(Pengetahuan)	PG	D
	Mengurutkan titik-titik pada gambar	17	<p>17. Perhatikan gambar berikut:</p> 	C3 (Aplikasi)	PG	B

			Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu.... A. Rusa B. Katak C. Jerapah D. Singa			
	Mengurai kan peran dari konsumen puncak	18	18.Bermain peran dalam rantai makanan ada yang berperan sebagai berikut! Tanaman bayam -> ulat -> burung -> ular -> elang Organisme yang berperan sebagai konsumen puncak yaitu.... A. Tanaman bayam B. Ulat C. Elang D. Burung	C2 (Pemahaman)	PG	C
	Mengam barkan peristiwa dalam ekosistem	19	19.Semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk melangsungkan kehidupan. Dalam suatu ekosistem ada makan dan dimakan misalnya Pohon mangga -> ulat -> burung -> ular -> elang Peristiwa diatas disebut.... A. Jaring-jaring makanan B. Rantai makanan C. Piramida makanan D. Perpindahan makanan	C1 (Pengetahuan)	PG	B
	Mengkore lasikan teks	20	20.Cermati teks nonfiksi berikut! Selanjutnya organisme yang menempati urutan tingkat tropik yang ketiga disebut juga dengankonsumen sekunder (Konsumen tingkat II),	C4 (Analisis)	PG	D

	dengan gambar		<p>umumnya ditempati oleh hewan- hewan carnivora (hewan pemakan daging) dan seterusnya. Dan organisme yang menempati tingkat tropik tertinggi atau yang terakhir disebut juga dengan konsumen puncak, biasanya ditempati oleh hewan omnivora. Berdasarkan informasi yang terdapat pada teks tersebut, organisme yang berkedudukan sebagai konsumen puncak adalah ...</p> <p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>			
--	---------------	--	--	--	--	--

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200223 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester : V/Ganjil

Pokok Bahasan : Rantai Makanan

Nama Validator : Pendi Rambe, S.Pd.

Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvi.

B. Skala penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid

2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari BeberapaAspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				
2.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
3.	Kejelasan dari maksud soal				
4.	Kemungkinan soal yang dapat terselesaikan				
5.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				
6.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
7.	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun, 2023

Validator

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 9

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pendi Rambe, S.Pd.

Pekerjaan : Guru Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidimpuan”

Yang disusun oleh :

Nama : Latipa Warda Sibarani

NIM : 2020500170

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.

2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidimpuan, 2023

Validator

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Status Pendidikan : SD Negeri 200223 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semeter : V/Ganjil
Pokok Bahasan : Rantai Makanan
Nama Validator : Pendi Rambe, S.Pd.
Pekerjaan : Guru

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi modul ajar yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang peneliti sediakan.

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid 3 = Valid

2 = Kurang Valid 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format Modul Ajar				
	a. Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓
	b. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran				✓
	c. Kesesuaian antara banyaknya tujuan pembelajaran dengan waktu yang disediakan				✓
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran dan indikator			✓	
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				✓
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				✓
4	Waktu				
	a. Kejelasan lokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				✓
	b. Rasionalitas lokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran			✓	
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan, model, metode dalam pembelajaran terhadap pencapaian indikator			✓	
6	Saran dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dan pembagian kelompok dengan materi pembelajaran				✓
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap modul ajar				✓

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun, 2023

Validator

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 11

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pelajaran		✓
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran	✓	
3.	Mengabsen siswa/i	✓	
4.	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat.		✓
5.	Guru memberikan apresiasi sebelum memulai pembelajaran, apresiasi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.		✓
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
7.	Guru menjelaskan materi ekosistem	✓	
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
9.	Guru membagi siswa/i kepada 2 kelompok		✓
10.	Guru menerangkan penerapan model <i>role playing</i> kepada siswa/i	✓	

11.	Guru mempersilahkan siswa untuk berperan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanandi depan kelas.	✓	
12.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada pemenang serta seluruh siwa/i		✓
Kegiatan Akhir			
13.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari		✓
14.	Guru melakukam tanya jawab tentang materi		✓
15.	Guru melakukan penilaian hasil belajar	✓	
16.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam	✓	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 200223

Padangsidimpun, 2023
Peneliti

Pendi Rambe, S. Pd

Latipa Warda Sibarani

Lampiran 12

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pelajaran		✓
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran	✓	
3.	Mengabsen siswa/i	✓	
4.	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat.		✓
5.	Guru memberikan apresiasi sebelum memulai pembelajaran, apresiasi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.		✓
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
7.	Guru menjelaskan materi ekosistem	✓	
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
9.	Guru membagi siswa/i kepada 2 kelompok	✓	
10.	Guru menerangkan penerapan model <i>role playing</i> kepada siswa/i	✓	

11.	Guru mempersilahkan siswa untuk berperan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanandi depan kelas.	✓	
12.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada pemenang serta seluruh siwa/i		✓
Kegiatan Akhir			
13.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari		✓
14.	Guru melakukam tanya jawab tentang materi		✓
15.	Guru melakukan penilaian hasil belajar	✓	
16.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam	✓	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 200223

Padangsidimpuan, 2023
Peneliti

Pendi Rambe, S. Pd

Latipa Warda Sibarani

Lampiran 13

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pelajaran	✓	
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran	✓	
3.	Mengabsen siswa/i	✓	
4.	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat.	✓	
5.	Guru memberikan apresiasi sebelum memulai pembelajaran, apresiasi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.		✓
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
7.	Guru menjelaskan materi ekosistem	✓	
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
9.	Guru membagi siswa/i kepada 2 kelompok	✓	
10.	Guru menerangkan penerapan model <i>role playing</i> kepada siswa/i	✓	

11.	Guru mempersilahkan siswa untuk berperan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanandi depan kelas.	✓	
12.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada pemenang serta seluruh siwa/i		✓
Kegiatan Akhir			
13.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
14.	Guru melakukam tanya jawab tentang materi		✓
15.	Guru melakukan penilaian hasil belajar	✓	
16.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam	✓	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 200223

Padangsidimpun, 2023
Peneliti

Pendi Rambe, S. Pd

Latipa Warda Sibarani

Lampiran 14

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No.	Aspek yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pelajaran	✓	
2.	Guru membimbing siswa berdoa sebelum memulai pelajaran	✓	
3.	Mengabsen siswa/i	✓	
4.	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat.	✓	
5.	Guru memberikan apresiasi sebelum memulai pembelajaran, apresiasi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.	✓	
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Kegiatan Inti			
7.	Guru menjelaskan materi ekosistem	✓	
8.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami	✓	
9.	Guru membagi siswa/i kepada 2 kelompok	✓	
10.	Guru menerangkan penerapan model <i>role playing</i> kepada siswa/i	✓	

11.	Guru mempersilahkan siswa untuk berperan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanandi depan kelas.	✓	
12.	Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada pemenang serta seluruh siwa/i		✓
Kegiatan Akhir			
13.	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari	✓	
14.	Guru melakukam tanya jawab tentang materi		✓
15.	Guru melakukan penilaian hasil belajar	✓	
16.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa membaca hamdallah dan mengucapkan salam	✓	

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Guru kelas V SDN 200223

Padangsidimpuan, 2023
Peneliti

Pendi Rambe, S. Pd

Latipa Warda Sibarani

Lampiran 15

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.		✓
		b. Mendengarkan guru mengabsen.	✓	
		c. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		✓
2	Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan materi Makan dan Dimakan ekosistem pada jaring-jaring makanan	✓	
		b. Siswa mengajukan pertanyaan		✓
		c. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan instruksi guru		✓
		d. Mendengarkan arahan guru cara penerapan <i>role playing</i>	✓	
		e. Siswa bekerjasama untuk memerankan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanan di depan kelas		✓
		f. Siswa memerankan secara baik		✓
		g. Siswa sangat berantusias dalam memainkan peran di depan kelas		✓
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	✓	
		b. Siswa memberikan kesimpulan		✓
		c. Membaca do'a setelah belajar.	✓	

Keterangan:

Ya = 1 Tidak = 0

Observer

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 16

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.	✓	
		b. Mendengarkan guru mengabsen.	✓	
		c. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		✓
2	Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan materi Makan dan Dimakan ekosistem pada jaring-jaring makanan	✓	
		b. Siswa mengajukan pertanyaan		✓
		c. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan instruksi guru	✓	
		d. Mendengarkan arahan guru cara penerapan <i>role playing</i>	✓	
		e. Siswa bekerjasama untuk memerankan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanandi depan kelas		✓
		f. Siswa memerankan secara baik		✓
		g. Siswa sangat berantusias dalam memainkan peran di depan kelas		✓
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	✓	
		b. Siswa memberikan kesimpulan	✓	
		c. Membaca do'a setelah belajar.	✓	

Keterangan:

Ya = 1 Tidak = 0

Observer

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 17

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.	✓	
		b. Mendengarkan guru mengabsen.	✓	
		c. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	✓	
2	Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan materi Makan dan Dimakan ekosistem pada jaring-jaring makanan	✓	
		b. Siswa mengajukan pertanyaan		✓
		c. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan instruksi guru	✓	
		d. Mendengarkan arahan guru cara penerapan <i>role playing</i>	✓	
		e. Siswa bekerjasama untuk memerankan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanan di depan kelas	✓	
		f. Siswa memerankan secara baik		✓
		g. Siswa sangat berantusias dalam memainkan peran di depan kelas	✓	
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	✓	
		b. Siswa memberikan kesimpulan	✓	
		c. Membaca do'a setelah belajar.	✓	

Keterangan:

Ya = 1 Tidak = 0

Observer

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 18

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II

Beri tanda (✓) pada kriteria yang dipilih

No	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Penilaian	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis dan dll.	✓	
		b. Mendengarkan guru mengabsen.	✓	
		c. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	✓	
2	Kegiatan inti	a. Siswa mendengarkan penjelasan materi Makan dan Dimakan ekosistem pada jaring-jaring makanan	✓	
		b. Siswa mengajukan pertanyaan		✓
		c. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan instruksi guru	✓	
		d. Mendengarkan arahan guru cara penerapan <i>role playing</i>	✓	
		e. Siswa bekerjasama untuk memerankan secara langsung dalam materi ekosistem di jaring-jaring makanan di depan kelas	✓	
		f. Siswa memerankan secara baik	✓	
		g. Siswa sangat berantusias dalam memainkan peran di depan kelas	✓	
3	Penutup	a. Mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.	✓	
		b. Siswa memberikan kesimpulan	✓	
		c. Membaca do'a setelah belajar.	✓	

Keterangan:

Ya = 1 Tidak = 0

Observer

Pendi Rambe, S. Pd
NIP. 198504242023211006

Lampiran 19

Data Analisis Siswa Siklus I Pertemuan I

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																			JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				20
1	Alkahalifi	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	11	55	Cukup Baik	
2	Ainun M	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	15	75	Baik
3	Astri M	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	11	55	Cukup Baik
4	Eva Febri	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	9	45	Cukup Baik
5	Iqbal	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	10	50	Cukup Baik
6	Irham	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	10	50	Cukup Baik
7	Jeschika	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
8	Lindia	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3	15	Kurang Baik
9	M. Raihan	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	10	50	Cukup Baik
10	M.Sahru	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	9	45	Cukup Baik
11	Patima	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	4	20	Kurang Baik
12	Sakila P	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	7	35	Kurang Baik
13	Sawal	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	6	30	Kurang Baik
14	Syahna	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
15	Yunisa	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																					755			
JUMLAH RATA-RATA																					50			
KATEGORI																							Cukup Baik	

Keterangan:

Ya : 1
Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
<39	Kurang Baik

Lampiran 20

Data Analisis Siswa Siklus I Pertemuan II

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																				JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Alkahalifi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	14	70	Baik
2	Ainun M	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
3	Astri M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	14	70	Baik
4	Eva Febri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	12	60	Baik
5	Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	15	75	Baik
6	Irham	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	55	Cukup Baik
7	Jeschika	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Baik
8	Lindia	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	11	55	Cukup Baik
9	M. Raihan	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
10	M.Sahru	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
11	Patima	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	9	45	Cukup Baik
12	Sakila P	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	12	60	Baik
13	Sawal	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	13	65	Baik
14	Syahna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	15	75	Baik
15	Yunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	15	75	Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																						1.020		
JUMLAH RATA-RATA																						68		
KATEGORI																						Baik		

Keterangan:

Ya : 1
Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

Lampiran 21

Data Analisis Siswa Siklus II Pertemuan I

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																				JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Alkahalifi	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
2	Ainun M	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
3	Astri M	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	15	75	Baik
4	Eva Febri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	15	75	Baik
5	Iqbal	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
6	Irham	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	15	75	Baik
7	Jeschika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
8	Lindia	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	13	65	Baik
9	M. Raihan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	16	80	Sangat Baik
10	M.Sahru	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85	Sangat Baik
11	Patima	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14	70	Baik
12	Sakila P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	14	70	Sangat Baik
13	Sawal	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14	70	Baik
14	Syahna	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	16	80	Sangat Baik
15	Yunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18	90	Sangat Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																						1,155		
JUMLAH RATA-RATA																						77		
KATEGORI																						Baik		

Keterangan:

Ya : 1
Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

Lampiran 22

Data Analisis Siswa Siklus II Pertemuan II

No	NAMA SISWA	BUTIR SOAL																				JUMLAH SKOR	NILAI	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Alkahalifi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90	Sangat Baik
2	Ainun M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
3	Astri M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
4	Eva Febri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90	Sangat Baik
5	Iqbal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
6	Irham	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	17	85	Sangat Baik
7	Jeschika	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85	Sangat Baik
8	Lindia	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70	Baik
9	M. Raihan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100	Sangat Baik
10	M.Sahru	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95	Sangat Baik
11	Patima	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	60	Baik
12	Sakila P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	16	80	Baik
13	Sawal	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	14	70	Sangat Baik
14	Syahna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	90	Sangat Baik
15	Yunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	100	Sangat Baik
JUMLAH TOTAL NILAI																						1,315		
JUMLAH RATA-RATA																						88		
KATEGORI																						Sangat Baik		

Keterangan:

Ya : 1
Tidak : 0

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik
60-79	Baik
40-59	Cukup Baik
≤ 39	Kurang Baik

Dokumentasi

1. Lokasi SDN 200223 Padangsidempuan



2. Guru menjelaskan materi dan sistem dalam bermain peran



3. Guru membagikan LKPD (lembar kerja peserta didik)



4. Siswa dibagi kedalam kelompok untuk bermain peran



5. Siswa bermain peran dan membentuk rantai makanan





6. Siswa menjawab LKPD dari hasil yang di perankan dalam rantai makanan



7. Hasil nilai siswa

Siklus I Pertemuan I

SOAL

Nama Siswa : Syahira Rizky Doroa SRe
Kelas : IX

B: $15 \times 5 = 75$

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

- Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan...
A. Gaya
B. Usaha
C. Gerak
 D. Energi
- Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena...
A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
 C. Tumbuhan dapat mengurikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
- Produsen dalam rantai makanan disebut...
A. Rantai makanan
 B. Jaring-jaring makanan
C. Piramida makanan
D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
- Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen...
 A. Rumput
B. Jamur
C. Manusia
D. Kepting
- Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan
A. Konsumen 1
 B. Produsen
C. Konsumen 2
D. Konsumen puncak

75

Siklus I Pertemuan II

SOAL

Nama Siswa : M. AR RAHMAN
Kelas : IX

B: 16
 $16 \times 5 = 80$

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!





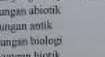
- Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan...
A. Gaya
B. Usaha
C. Gerak
 D. Energi
- Dalam rantai makanan tumbuhan berfungsi sebagai produsen, hal ini disebabkan karena...
A. Tumbuhan dapat menghasilkan makanan sendiri melalui fotosintesis
 B. Tumbuhan membutuhkan nutrisi dari pupuk
C. Tumbuhan dapat mengurikan bangkai/sisa makhluk hidup yang telah mati
D. Tumbuhan tidak membutuhkan makanan seperti hewan dan manusia
- Produsen dalam rantai makanan disebut...
 A. Rantai makanan
B. Jaring-jaring makanan
C. Piramida makanan
 D. Organisme yang mampu membuat makanannya sendiri
- Dibawah ini manakah yang disebut sebagai produsen...
 A. Rumput
B. Jamur
C. Manusia
D. Kepting
- Padi, jagung, bayam berkedudukan sebagai ... dalam rantai makanan
A. Konsumen 1
 B. Produsen
C. Konsumen 2
D. Konsumen puncak

Siklus II Pertemuan I

B: 18
 $18 \times 5 = 90$

Nama Siswa : Nurul Hafidha
Kelas : IX (5)

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

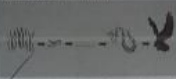

- Perhatikan gambar berikut.

Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu...
A. Rusa
 B. Katak
C. Jerapah
D. Singa
- Organisme yang berkedudukan sebagai konsumen tingkat II adalah...
A. 
B. 
C. 
 D. 
- Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan...
 A. Lingkungan abiotik
B. Lingkungan antik
C. Lingkungan biologis
D. Lingkungan biotik

Siklus II Pertemuan II

B: 20
 $20 \times 5 = 100$

Nama Siswa : Nurul Hafidha
Kelas : IX (5)

Berilah tanda silang (X) Pada Huruf A, B, C atau D, pada jawaban yang benar!

- Perhatikan gambar berikut.

Hewan yang tepat untuk mengisi rantai makanan di atas yaitu...
A. Rusa
 B. Katak
C. Jerapah
D. Singa
- Lingkungan yang berupa benda-benda mati disebut dengan lingkungan...
 A. Lingkungan abiotik
B. Lingkungan antik
C. Lingkungan biologis
D. Lingkungan biotik
- Cernasi gambar berikut!

Konsumen puncak pada rantai makanan berikut adalah...
A. Tikus
B. Ular
 C. Elang
D. Padi



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 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 6515 /Un.28/E.1/TL.00.9/11/2023 15 November 2023
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala SDN 200223 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Latipa Warda Sibarani
NIM : 2020500170
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Kelurahan Bona Lumban Kecamatan Tukka
Kab. Tapanuli Tengah

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SDN 200223 Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas. Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Is Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 200223 PADANGSIDIMPUAN

Jl. Sibulan – bulan No. 19 Kecamatan Padangsidempuan Selatan Kode Pos 22726
Email : Sdnegerisel_223@yahoo.co.id No. Hp. 081329693672

SURAT KETERANGAN PELAKSAAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/399/SD_223/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Latifah Hanum Nasution, S.Pd.SD
Pangkat/Golongan : Pembina/IV-a
NIP : 19720923 199611 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 200223 Padangsidempuan

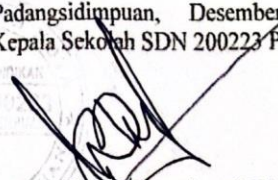
Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor. *B-6515/Un.28/E.1/TL.00.9/11/2023* Tanggal 15 November 2023 tentang permohonan izin Mengadakan Penelitian Untuk Penulisan Skripsi dari Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, menerangkan dengan sebenarnya:

Nama : Latifa Warda Sibarani
NIM : 2020500170
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melakukan Penelitian di SD Negeri 200223 Padangsidempuan untuk keperluan skripsi dengan judul **“Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SD Negeri 200223 Padangsidempuan”**.

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

Padangsidempuan, Desember 2023
Kepala Sekolah SDN 200223 Padangsidempuan


Latifah Hanum Nasution, S.Pd.SD
NIP.19720923 199611 2 001